Fast Character Builder for D&D 5E

Project Proposal iz predmeta Sistemi bazirani na znanju

# Tim:

* Tanita Mošić (SW 53/2019)
* Mihajlo Đorđević (SW 34/2019)

# Motivacija

*Dungeons & Dragons* je TTRPG (*tabletop role-playing game*) u kojoj se grupe igrača kreću kroz zamišljeni svet uz pomoć svojih likova, koji formiraju družinu (*party*), slično RPG i MMORPG video igricama. Glavna razlika u odnosu na video igrice je to što svet kontroliše osoba koja ima ulogu voditelja. Voditelj se još naziva i *Dungeon Master* ili *Game Master*. Igre su najčešće fokusirane na kontinualne priče koje su predugačke za jedno okupljanje, pa se igraju se u više navrata (*session*/sesija). Sesije koje nastavljaju jednu priču formiraju kampanju (*campaign*).

U poslednjih nekoliko godina popularnost igre *Dungeons & Dragons* je eksplodirala, velikim delom zahvaljujući ljudima koji su snimali svoje kampanje i postavljali ih na internet u obliku livestream-ova, videa ili podkasta. Ovo je prouzrokovalo veliki broj novih igrača, koji se nikada ranije nisu susreli sa bilo kakvim TTRPG-jem, koji žele da krenu u potragu za svojom prvom avanturom, ali ne znaju odakle da počnu.

# Pregled problema

*Dungeons & Dragons* predstavlja kompleksan sistem, sa velikim brojem pravila koja se nalaze u različitim izvorima i prepliću na komplikovane načine. Značajan deo ovih pravila se tiče stvaranja likova koji mogu da funkcionišu unutar sveta, a pre svega u borbi – najzahtevnijem delu same igre. Stoga, glavni cilj ovog projekta je da pomogne početnicima da izgrade svog prvog lika, koji će biti pogodan za upoznavanje sa sistemom ali i zabavan za igranje.

Kako je reč o staroj (prva edicija izašla 1974. godine) i generacijski popularnoj igri (barem u Severnoj Americi), postoji veliki broj materijala namenjen početnicima i izgradnji prvog lika, kako na internetu tako i u štampi. Međutim, ovi materijali su često i sami dugački, razbacani, puni *in-game* terminologije i uopšte preopširni. Stavljanje cele izgradnje lika na jedno mesto, u jedan *streamlined* proces će omogućiti igračima da urone u igru bez čitanja ogromnih tekstova punih mehaničkih detalja ili traženja pomoći pri svakom koraku.

Pored sjedinjavanja celog procesa građe na jedno mesto, u ovom projektu se za najbitniju stavku, odabir klase, koristi nesvakidašnji *party-filler* pristup, gde se na osnovu ostatka stola odabira klasa koja će najbolje upotpuniti družinu, dok će ujedno biti i *begginer-friendly.* Sve što je novajliji potrebno su informacije o kampanji od DM-a i o drugim likovima od ostalih igrača.

# Metodologija rada

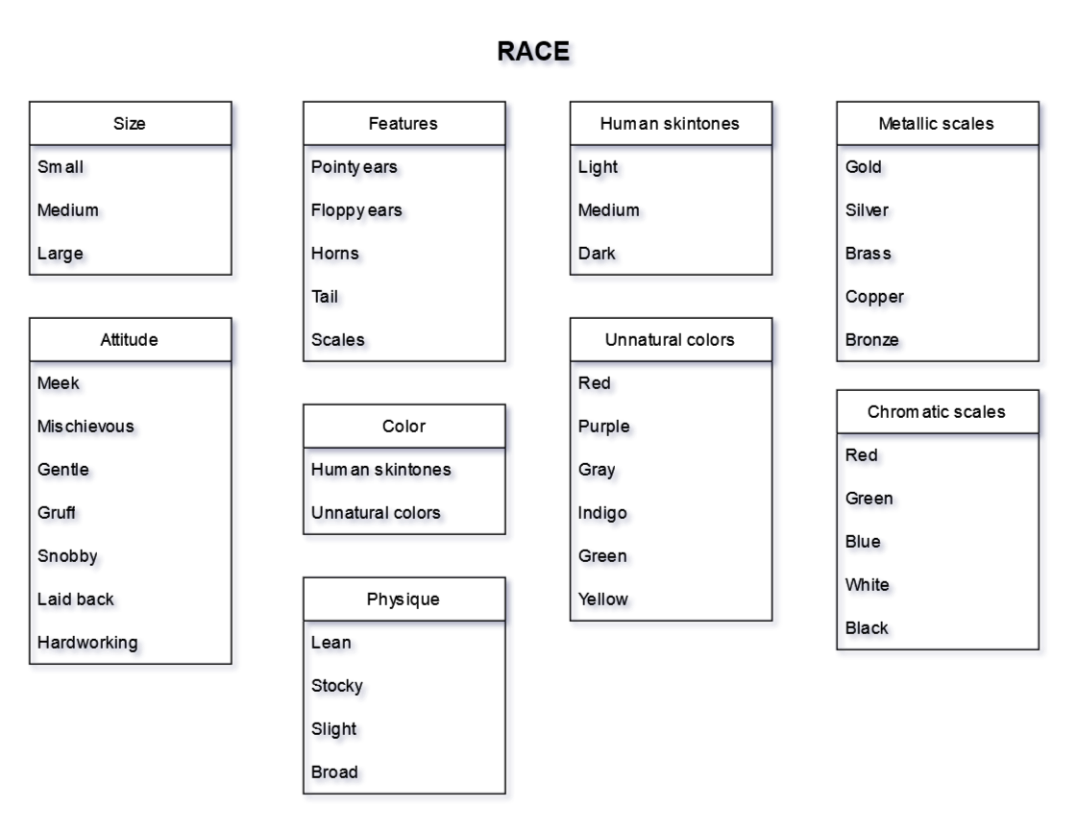
Svaki lik u D&D-u ima svoj list tj. *character sheet*. Na njemu se nalaze sve informacije o liku, od imena i izgleda preko oružija i sposobnosti do detalja pretpriče. Prva strana ovog lista sadrži sve mehanički bitne stavke za građu (*build*) lika, i one su to što ćemo odabrati za korisnika. Ove stavke su:

* *Background* (poreklo)
* *Race* (rasa, opšti izgled)
* *Class* (klasa tj. zanimanje)
  + Subclass (podklasa tj. usmerenje)
* *Ability Scores* (set brojčanih vrednosti koje opisuju sposobnosti)
  + *Skills*/*Skill proficiencies* (set veština u kojima se lik ističe)  
    Zajedničko ime za AS+SP je *statblock*

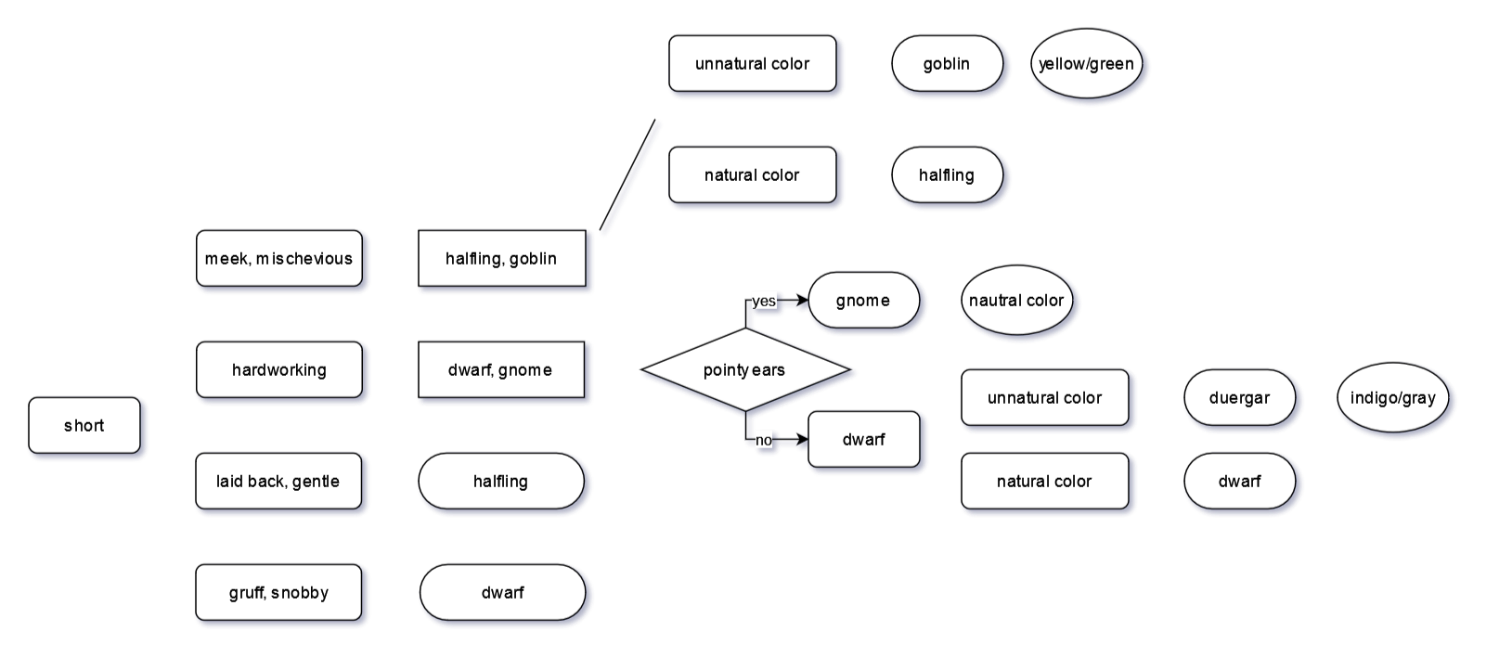
Prve tri stavke imaju svoje opise, stereotipe i smernice u izvornim materijalima. Kod uobičajne izgradnje lika, igrači odabiru ove stavke prema svojim željama i ciljevima u kampanji. One zatim imaju uticaj na poslednju stavku; naime, rasa daje bonuse za *ability scores,* a poreklo i klasa na *proficiencies*.

## Odabir rase

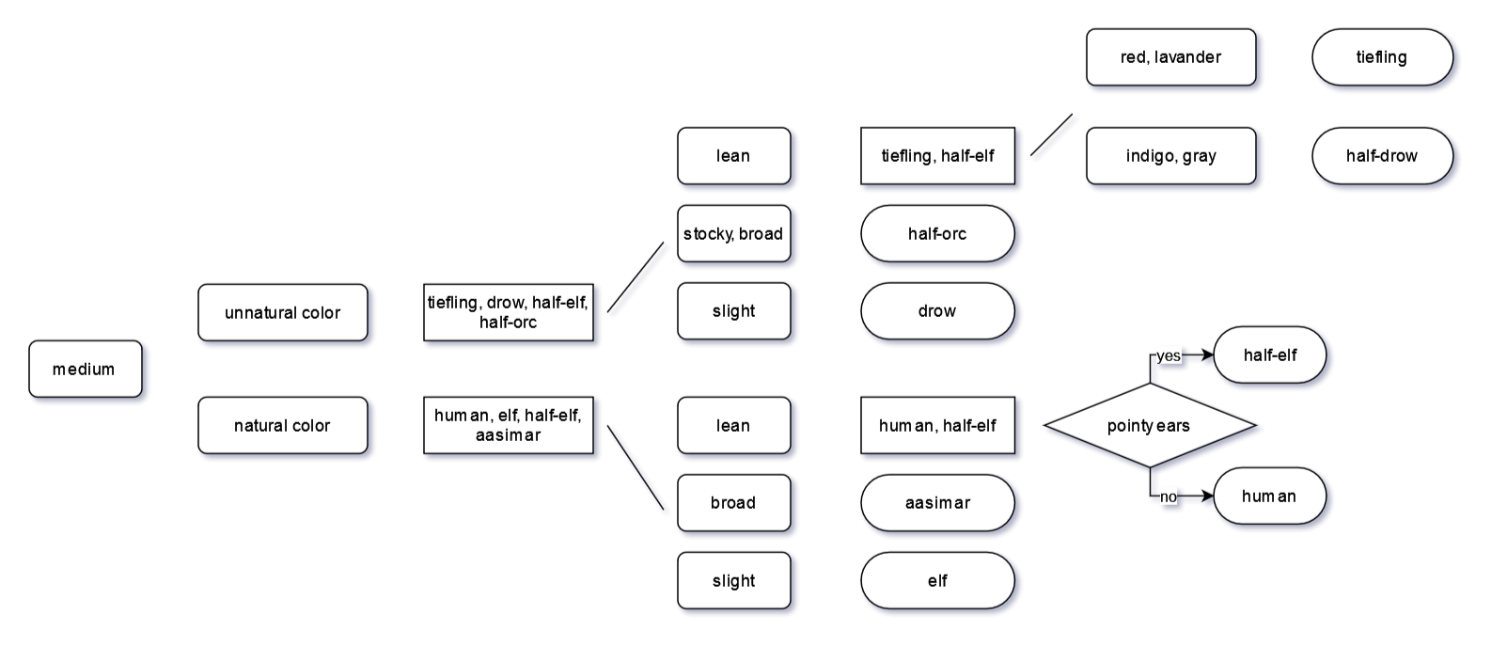
U Fast Build aplikaciji, izvorni materijali biće iskorišćeni kako bi se napravio kviz koji će za korisnika odabrati prve dve stavke – rasu i poreklo. Oba koncepta su razbijena na više atributa od kojih svaki ima set mogućih vrednosti. Ispod se nalaze atributi rase i njihove vrednosti.



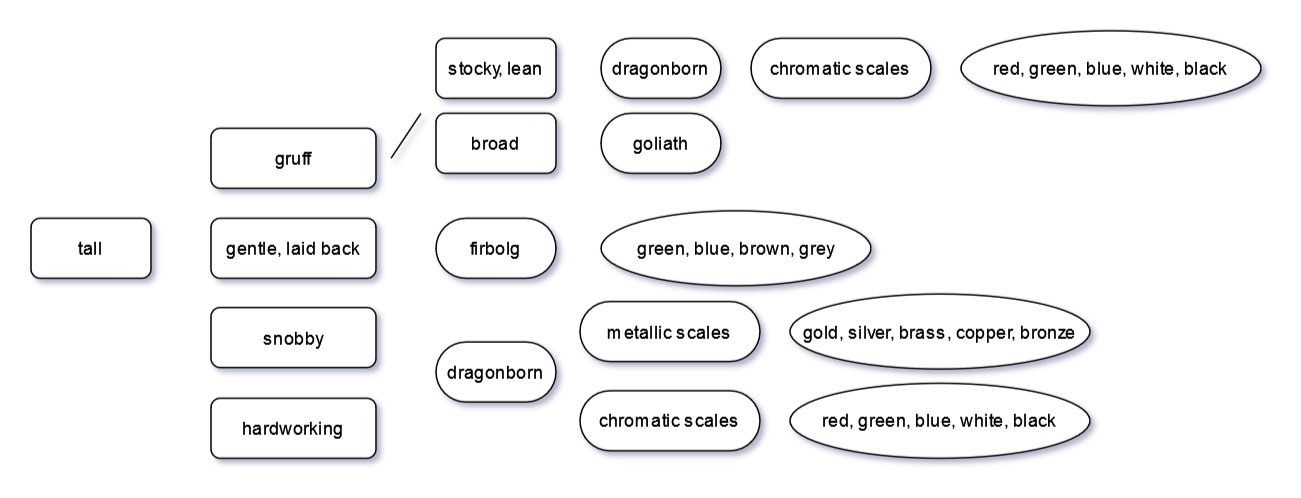
U svakom koraku kviza eliminišu se opcije preostalih atributa koje nisu kompatabilne sa izabranim vrednostima. Na dijagramima ispod prikazani su delovi mreže sa *forward chaining* pravilima koja će odrediti rasu ako su u prvom koraku (odabiru veličine) odabrane opcije „short“, „medium“ i „tall“ redom.

**

1. odabir rase, deo niskih rasa



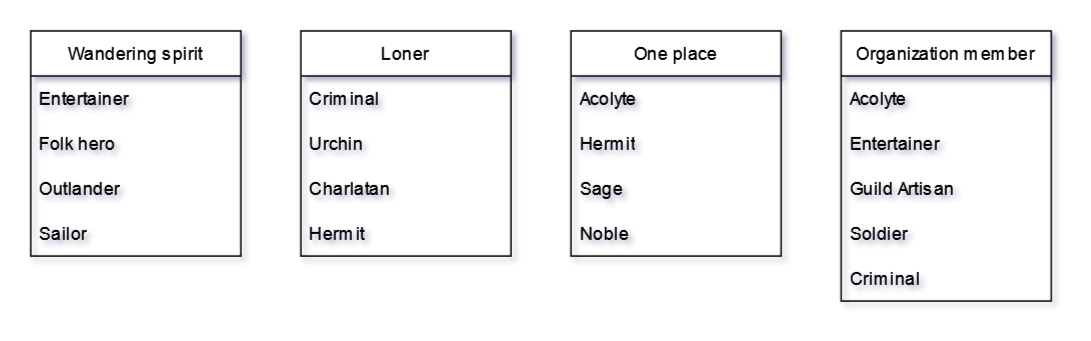
2. odabir rase, deo rasa srednjeg rasta



3. odabir rase, deo visokih rasa

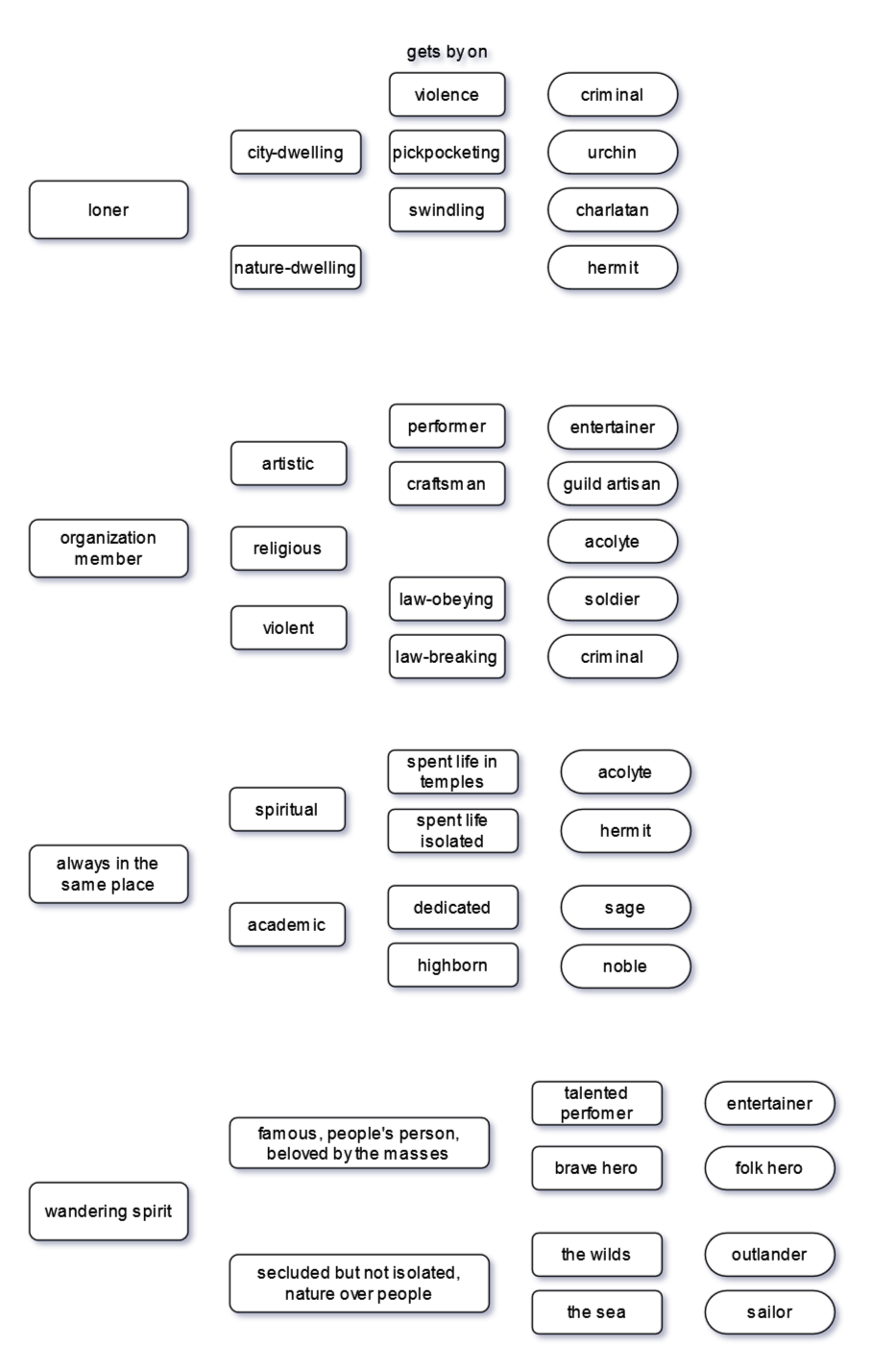
## Odabir porekla

Kada je završen odabir rase, prelazi se na odabir porekla, tj. načina života lika pre nego što se upustio u avanturisanje. Ovde se kroz pitanja o ličnosti, mestu porekla i socijalnom položaju dolazi do najpogodnije opcije. Na narednoj slici prikazana je gruba podela na četiri tipa.



4. odabir porekla, najšira podela

Ove četiri grupe predstavljaju prvi korak u delu odabira porekla, kao što je odabir veličine bio u prethodnom delu. Dalji koraci su takođe slični. Dijagram odabira porekla se nalazi na sledećem dijagramu:



5. odabir rase, bliži pregled podele

## Odabir klase

Uobičajno bi bilo da se klasa odabira na sličan način kao i prethodne dve stavke u građi lika. Međutim, mnoštvo opcija može da uplaši ili zbuni nove igrače koji se nikada nisu susreli ni sa jednom od njih.