

# **.StandAlone**

## **#3**

## .Вступление

Игрострой — это не только работа с каким-то инструментом (в нашем случае с gm'ом), это так же куча других задач и проблем, которые нужно решать. И я хочу рассказать об этом. Весь #3 субъективен от корки до корки.

#4 я планирую к самому концу декабря.

## .События

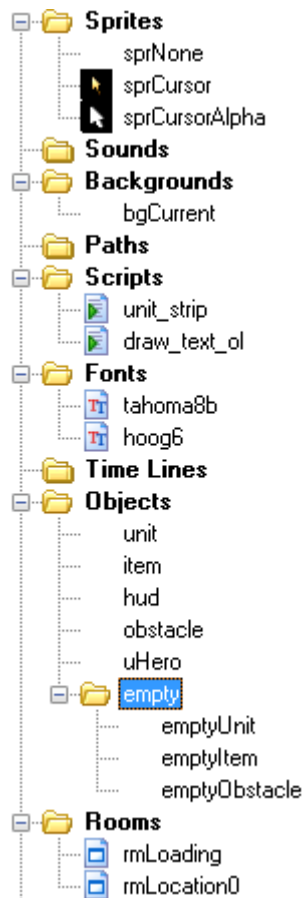
Все как всегда. Выходят журналы, новые версии гамака, игры, гексы и т.д. #3 не об этом.

---

Место для твоих фантазий

## .Очередной\_Герой

Этот инвентарь отличается от привычного **.ZSandman'a**, в котором были использованы сетки для хранения вещей и их параметров, и дополнительный объект, для драг'н'дропа. В этот раз все сделано в одном объекте и через массив. Вообще, вот архитектура исходника:



### .Объекты

Объекты в папке empty не содержат ни одной строчки кода, в них только указаны пэrentы. Как только сделаю редактор карт (а сделаю это, по-видимому, очень скоро), эти объекты станут не нужны и я их удалю.

Можно заметить, что нет так привычного мне объекта system, который управлял переменными. Возможно он появится позже, но в данный момент он абсолютно не нужен. Еще можно заметить, что значимых объектов всего 5: юнит — пэrent для мобов, нпц, героя; итем — любая вещь; худ — интерфейс, инвентарь, камера и вообще все что относится к управлению героем; обстакл — препятствие: деревья, кусты, колодцы; и объект героя. Как видите, объектов очень мало. А в этих объектах мало кода.

### .Ресурсы

Все ресурсы грузятся в комнате загрузки. Те три спрайта, которые сейчас есть в исходнике тоже можно убрать из него, но это уже фанатизм. Мне они не мешают. Вообще, это очень и очень удобно, когда ресурсы вне исходника. Без ресурсов он быстро открывается и компилируется, особенно это заметно на медленных компах (таких как мой).

### .Скрипты

И в игре всего два скрипта. Юнит\_стрип есть в #1, а второй скрипт вы все прекрасно знаете.

### .Вывод

Большое количество объектов и нечитаемого кода не обязательно, когда делаешь рпг. Многие и бросают заниматься проектом, потому что становится невозможно найти то, что нужно не потратив на это время и получается, что ты не программируешь, а просто копаешься в исходнике.

### .Разработка

Но вернёмся к разработке. Подумав, я пришел к выводу, что инвентарь лучше оставить таким как есть. То есть не пытаться всунуть в него безкликовое управление. Однако, от идеи такого управления я не отказываюсь, ведь оно отлично подойдет для управления боем. Не секрет, что во многих рпг бой является одним из самых интересных моментов. И чем раньше разработчик сам сделает бой, тем интереснее ему делать игру дальше. Даже если будет не конечный вариант боя, а какая-то примитивная замена.

Вот и пришла пора писать первый ИИ, а пока я ищу исходник на винте, переварачивайте страницу и разглядывайте картинку :-)

>>>



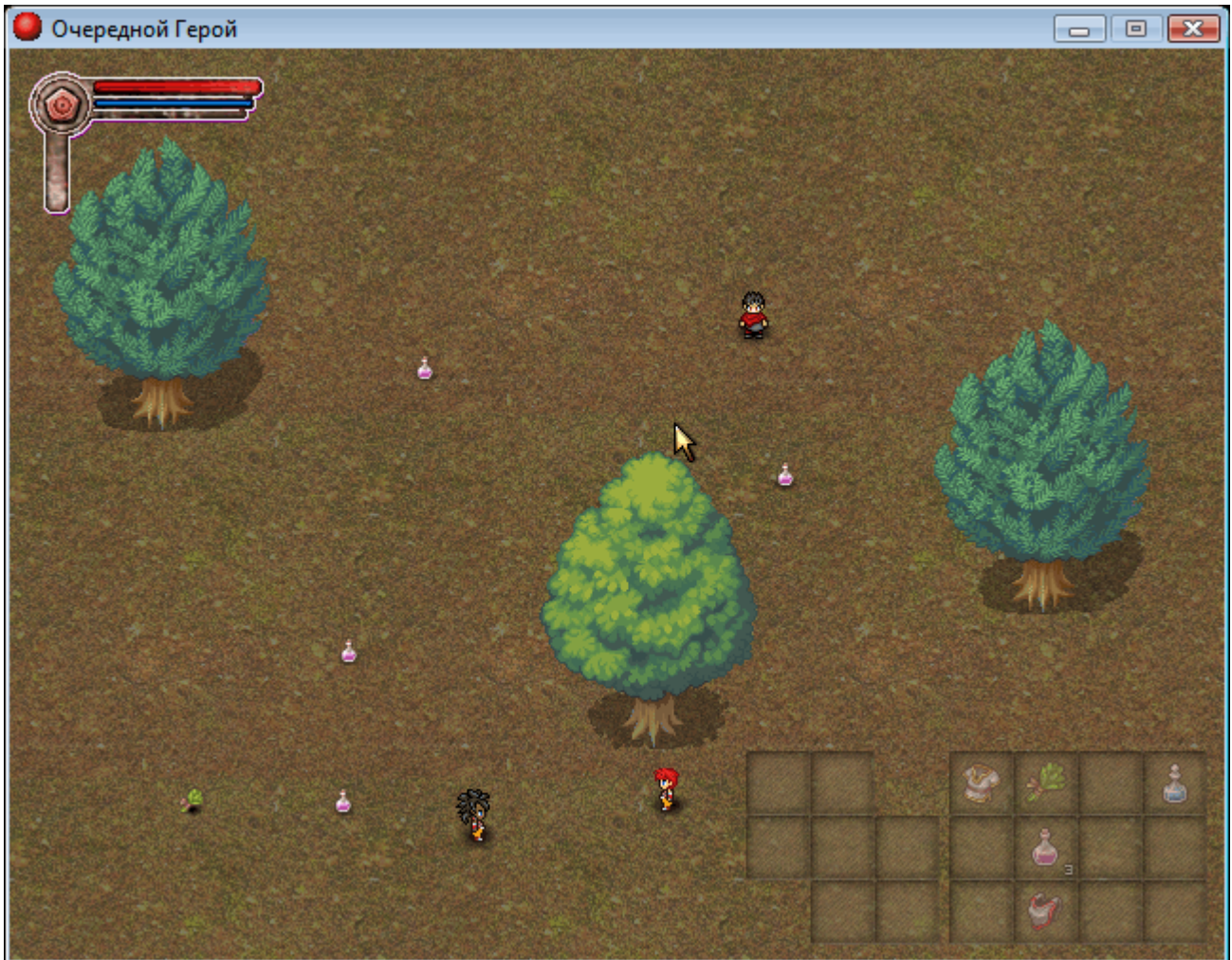
# MMORPG

это просто и понятно

ИИ. Я хочу, чтобы в игре было общение не только с прс, но и с мобами. Представьте, как во время боя моб стоящий сзади гг говорит другому, тому что перед героем: «Вася бей, я держу его!» или моб магу «Жги! У него 10 хп осталось!!!», а маг «Маны нееет». Просто не помню ни одной игры, где враги общаются друг с другом именно в бою.

**\*Через 2 часа\***

В общем, как правильно делать до меня дошло только под конец, так что сегодня результата общения прс вы не увидите. Бывает. А просто скрин покажу :-)



Немного поработал над художеством: прозрачность инвентаря зависит от положения мыши. Жаль, на картинке этого не видно. В инвентаре у куклы не работает драг'н'дроп, но надеть программно вещи дают эффект. Ну и нпц умеют извиняться, когда толкаются или жаловаться, что их толкнули.

Продолжу в следующий раз.

>>>

## .Редактор\_карт

Сейчас та стадия разработки, когда пришла пора редактора карт. Делать его очень просто, но все-таки хотя бы раз нужно задуматься как будет выглядеть карта в конце. Самый простой способ: записывать в текстовый файл название пэrentа, его координаты и описание. В описании будет код, который должен отличать объекты один от другого, в лучшем случае — идентификатор вещи/препятствия/монстра. Но что делать с объектами (например, юнитам), у которых есть уникальное поведение. Теоретически, можно хранить код в описании, но практически это очень неудобно. Я уже делал так когда-то. Уникальные объекты буду хранить в отдельных файлах.

---

## .Зрение

Со временем мое зрение ухудшается все сильнее, что очень мешает всему, что я делаю. Включая геймдев. Но я не хочу носить очки или линзы. Когда-то давно я читал про метод Бейтса (читал оригинал, а не после Жданова), который меня заинтересовал не сам по себе, а тем, что можно восстановить зрение и не носить «стекляшки». К сожалению, обучение в универе не способствует улучшению состояния глаз, так как часто не спишь ночами, что-то пишешь или читаешь. Что же делать? Известное дело — идти в больницу. Как раз рядом с моим общежитием стоит центр новых медицинских технологий. Мой приём в четверг.

*\*Огромное число букв про современное общество и тенденцию ухудшения зрения пропущено\**

Мне ну очень не хочется ходить и щуриться или каждое утро надевать, а по вечерам снимать линзы. Так что даже если мне не помогут в больнице (а я надеюсь на обратное), то буду искать какие-то другие методы лечения, попутно рассказывая вам. А у скольких из вас плохое зрение? Смирились или пытаетесь что-то сделать?

---

## .Заключение

Да толку от заключения. Чтобы текста что ли было больше? Просто скажу - Пока.