

Konkurs dla początkujących twórców przygód do Wiedźmina.

Wymagania minimalne:

1. Lokacja: wioska w akcie 4 (I24)
2. Questy: 1 główny (przynajmniej jedna faza OR lub XOR i przynajmniej jedna faza AND, musi zawierać w sobie wybór) i 1 poboczny
3. NPC (bohaterowie): mężczyzna na modelu cr_exile7 (bandyta), kobieta na modelu cr_pries1 (kapłanka).
4. Przeciwnicy: przynajmniej po jednym miejscu występowania upiorów (cr_wicht1) i echinopsów (cr_ehin1)
5. Społeczność: ludzie w wiosce (należy użyć przynajmniej tych modeli: cr_city4, cr_boob2, cr_city1, cr_vanes4).

Etapy tworzenia historii

1. Projekt fabuły:

- i. Założenia: jej bohaterami są Geralt, pewna kobieta (wygląd kapłanki) oraz pewien mężczyzna (wygląd bandyty). Cała historia dzieje się w wiosce i jej okolicach, gdzie znajduje się rozwalony most, ruinki, rzeka, karczma i malownicze łąki. Na tej lokacji występują potwory (echinopsy oraz upiory). Geralt przybywa do wioski w jakimś celu, poznaje głównych bohaterów, zostaje uwikłany w jakiś konflikt, musi stoczyć walkę z potworami, podjąć ważny wybór, a następnie zobaczyć konsekwencje tej decyzji.
- ii. Społeczność: należy wymyślić kto zamieszkuje wioskę, co znajduje się w poszczególnych domkach, jak wygląda życie wieśniaków, czym się zajmują o określonych porach.
- iii. Potwory: należy zaprojektować rozmieszczenie potworów na lokacji, godziny ich występowania i jak się zachowują.

2. Przygotowanie lokacji

- a. Przejścia: Wejścia do wszystkich domków, podpięcie generików i wyjść z nich na lokację, a także wewnętrznych przejść do piwnic albo na piętra.
- b. Mapa i mappiny
- c. Cykl dnia i nocy, pogoda, godziny
- d. Dekoracje

3. Rozstawienie społeczności i NPC

- a. Przygotowanie szablonów i spawnsetów
- b. Rozstawienie spawnpointów i actionpointów

4. Stworzenie questa

- a. Rozpisanie fabuły na fazy questa
- b. Stworzenie struktury questa
- c. Dialogi
- d. Skrypty i elementy lokacji (triggery, placeable)
- e. Zmiany fazy NPC, dodawanie flag dialogowych, wpisów do dziennika itp.

5. Testy