

## Uwagi do wszystkich modułów:

### 1. Nastawienia

Wśród parametrów, które ustawia się w szablonie postaci są też nastawienia. Odpowiadają one za to, żeby wrogowie byli wrogami, przyjaciele przyjaciółmi i żeby postaci dobrze reagowały na ataki. W większości prac konkursowych nie jest to właściwie zdefiniowane – ponieważ nie było to jasno wskazane jako rzecz do zrobienia w opisie zadania konkursowego, nie brałem pod uwagę tych braków przy ocenianiu prac.

Zwracam natomiast uwagę, żeby poświęcić temu trochę pracy w następnych fazach – gdyż źle ustawione nastawienia mogą powodować wiele uciążliwych błędów i efektów ubocznych.

### 2. Kolizje na module

Przeglądając przystane przygody zwróciłem uwagę na pewien dość często powtarzający się błąd, którego konsekwencje mogą być bardzo poważne. Chodzi mianowicie o kolizje punktów akcji (actionpoints) z dekoracjami (placeables). W edytorze sytuacja taka objawia się czerwonym kółeczkiem wyświetlającym się wokół chorągiewki symbolizującej punkt akcji. W grze następstwa takiej kolizji są tylko jedno: postać nigdy nie skorzysta z takiego punktu akcji. Nie położy się na łóżku, nie usiądzie na stołku itp. Dlaczego? Nie będzie potrafiła dojść do punktu akcji, gdyż drogę będzie blokowała dekoracja.

Jak więc poprawnie kłaść postaci na łóżkach? Na pewno nie należy ustawiać dekoracji łóżko (np. ob\_bed01) i wstawiać w nią punktu akcji z akcją sen (w\_h\_sleep1).

**Dobry sposób:** ustawić punkt akcji z akcją sen (w\_h\_sleep1) i nazwą modelu dekoracji wpisaną w pole **action placeable** (np. ob\_bed01). W efekcie otrzymamy łóżko, na którym postaci potrafią się położyć.

Ponieważ ten błąd bardzo rzutuje na to, jak zachowanie postaci objawia się w grze, brałem go pod uwagę podczas oceny prac konkursowych.

## Ocena szablonów postaci, społeczności i cykli dnia

### 1. Zwycięzca

#### Dan\_123

Przyjemnie pooglądać jak wiele dzieje się na tej lokacji. Moim ulubionym motywem jest wieśniaczka, która zamiatając podłogę rzeczywiście przesuwa się z miotłą z miejsca na miejsce. Osiągnięcie tego wymagało sporo pracy (wystarczy spojrzeć, jak rozbudowane są pliki npc), jednak zdecydowanie było warto.

Pewnej dodatkowej pracy wymagają nastawienia i style walki postaci, gdyż część z nich zaatakowana, w ogóle nie reaguje.

### 2. Wyróżnienie

#### Sen nocy letniej

We wiosce można napotkać na wiele bardzo wiarygodnych scenek, same cykle życia również są dopracowane i bardzo rozbudowane. Bardzo porządna praca.

### 3. Pozostałe

#### Milczący cień

Praca w założeniach poprawna, jednak duża liczba kolizji na module, powoduje, że nie wykonują się wszystkie akcje. Niestety powoduje to, że efekt końcowy nie jest tak dobry, jak mógłby być.

### **Miłości wystarczy, że jest**

Cykle życia są odpowiednio wiarygodne, jednak jest kilka obszarów, na których mogłoby być lepiej. Przede wszystkim, brak dialogów, nawet zastępczych. Po drugie zdarzają się błędy z punktami odradzania, które powodują, że część postaci nie potrafi zejść z lokacji i stoi zagubiona całą dobę (np. wieśniaczki w karczmie).

### **Pieniądze**

Bardzo wiele postaci ma ustawione akcje z prawdopodobieństwem 100%, przez co cykle życia nie wyglądają naturalnie. Warto również poprawić w plikach spn parametr „respawn” – obecnie wiele postaci ma tam ustawione „never” i znika bezpowrotnie po pierwszym dniu. W efekcie wioska bardzo szybko staje się wymarła.

Jest wiele kolizji na module, więc nie wszystkie akcje wykonują się poprawnie.

### **Podstępny**

Na zewnątrz okolica wygląda bardzo fajnie, dzieją się ciekawe rzeczy i można zanurzyć się w klimacie. Niestety zachowania wewnątrz budynków są bardzo ubogie i rzuca się to w oczy. Warto poprawić też ustawienie punktów odradzania – w chwili obecnej są one przed drzwiami, więc widać jak postaci rozpywiają się w powietrzu. Przesunięcie ich do specjalnie w tym celu zrobionych wnęk za drzwiami rozwiąże ten problem.

Pewnych poprawek wymagają również nastawienia postaci.