

7 december - Stormning

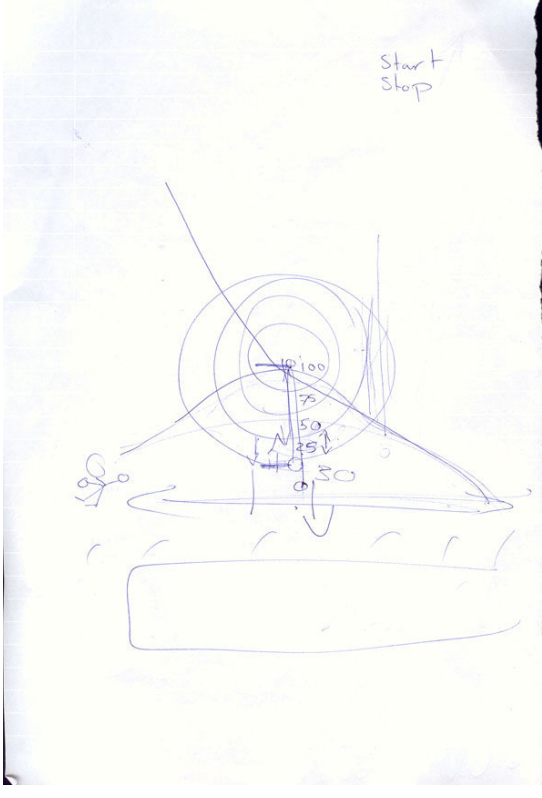
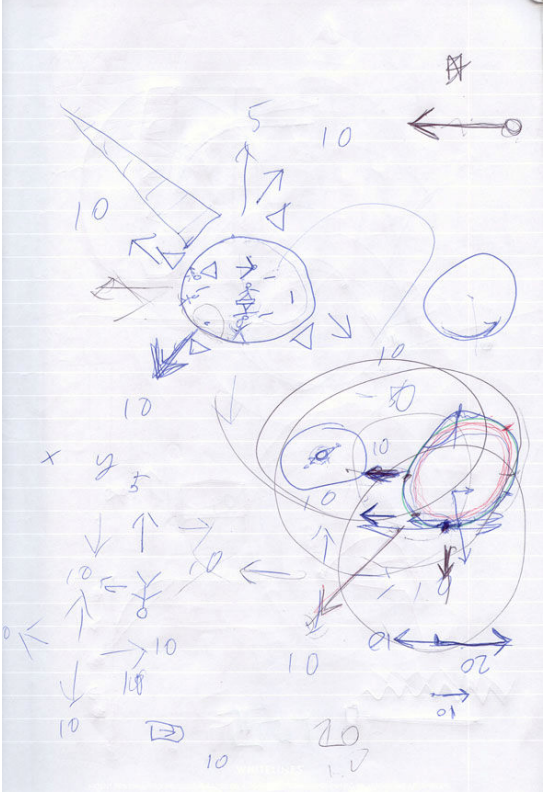
den 7 december 2007
23:25

Spikat detta möte:

- Spikat GravityGame.
- Specificerat användning och flexibilitet av gravitationsdrifter.
 - De ska kunna finnas innanför och utanför där avataren kan röra sig
 - Ska kunna stängas av och sätts på, även med oberoende av avataren, timer.

Agenda till nästa möte:

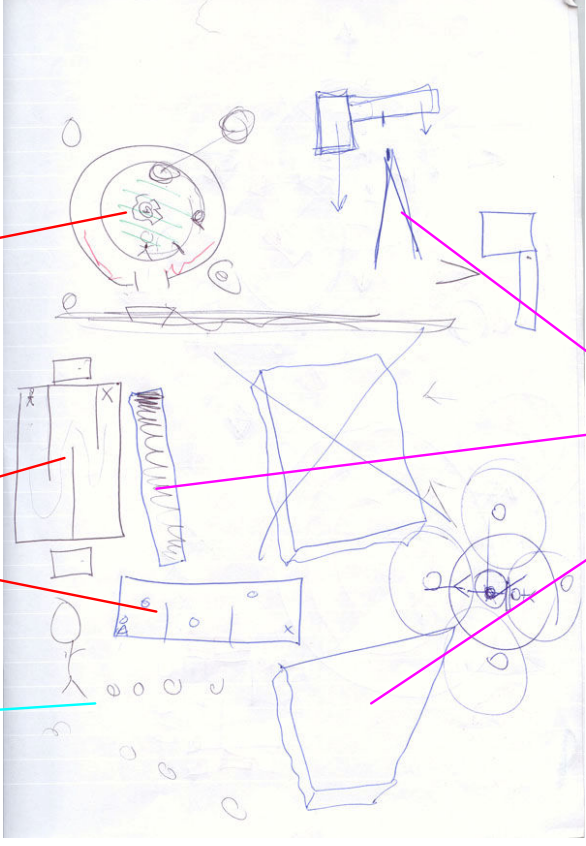
- Huvudspelmoment, pussel eller action.
 - En blandning eller ska ett moment vara helt fokuserat?
 - Vad vill vi att spelaren ska göra?
 - Vilken sorts "roligt" vill vi att spelaren ska känna när hon spelar?
- Spika funktionen hos gravitationsdrifter.
 - Ska de kunna flyttas av avataren?
 - Ska de kunna röra sig?
- Diskutera om det är en bra idé med pappersbana nr 1 i det här skedet.



Awes idé om att ha en inre cirkel i en bana med en öppning som ska matchas ihop med den yttre cirkelns öppning.

Exempel på banor som inte är cirkulära.

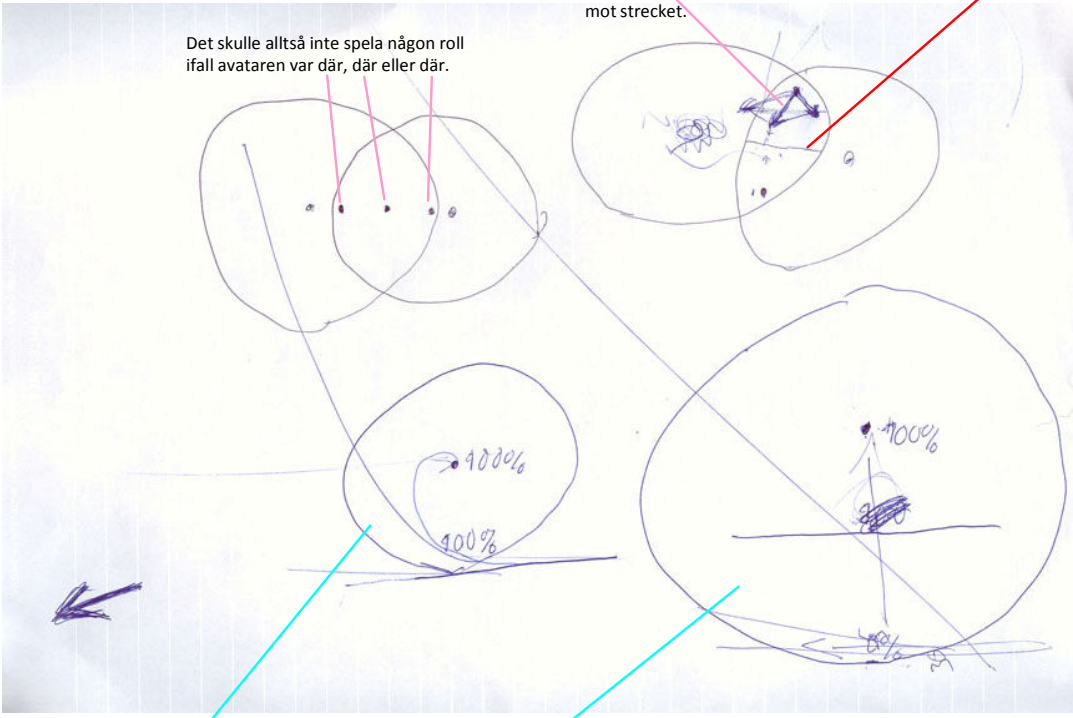
Awes idé om att ha t.ex. kycklingar med sig som ska överleva banan men dock ej som krav utan som uppmaning till återspel. Skulle kunna användas till OLIKA lösningar på banan. Ger upphov till prestigejakt, den som klarar banan med flest överlevande är bäst.



Björns idé med att ha mass-maps som beskriver massan hos ett objekt med en gräskala. Skulle resultera i att ett objekt skulle väga olika mkt i olika ändar tillsynes beroende på det grafiska "materialet".

Annars dras avataren ju mot mittpunkterna vilken skapar resultanten som pekar mot strecket.

Tyngdlöshet för avataren uppnås enbart då den befinner sig, i arean där fälten (utan fall-off) skär varandra och enbart mitt emellan gravitationsfälts mittpunkter. Alltså exakt på detta streck.

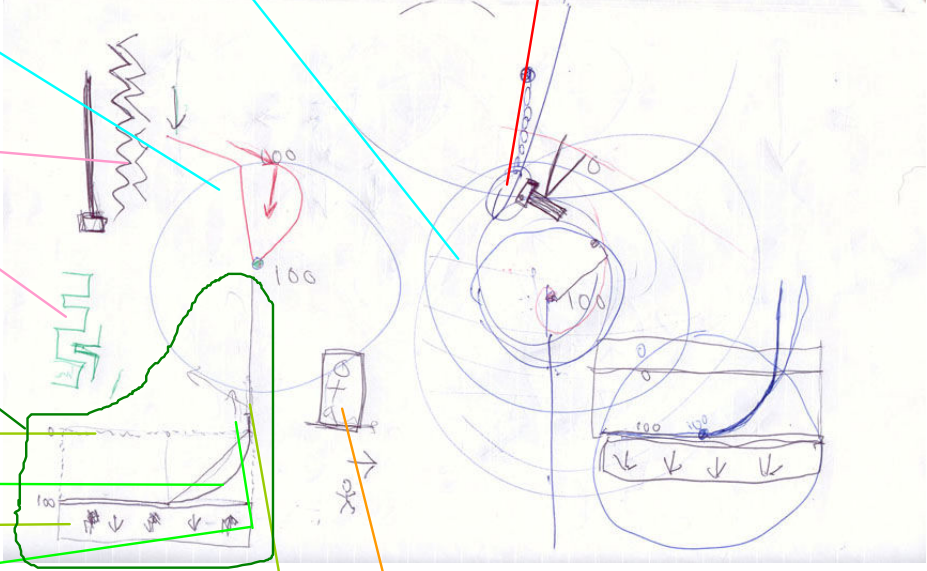


Det skulle alltså inte spela någon roll ifall avataren var där, där eller där.

Gravitationsfält utan fall-off på gravitationen. Viktigt att inse att gravitation är en kraft som påverkar en massa vilket skapar en konstant acceleration ifall den, som i detta läge utan fall-off, är konstant oavsett avståndet till gravfältets mittpunkt.

Gravitationsfält med fall-off. Blir mer likt ett verkligt gravitationsfält för att det avtar med avståndet från fältets mittpunkt.

En rivningskula som skulle kunna få fart mha gravitationsfält.



Vad friktion är IRL.

Hur friktionen ska behandlas ifall det inte finns någon gravitation.

Problem: det måste finnas en kraft nedåt för att friktionen ska verka (i denna lättare implementation), men om avataren springer i en ramp och hamnar utanför gravitationsfältet vad händer då med friktionen? Vad händer med avataren ifall den fortsätter springa?

Lösning: Precis som när en tvåbent varelse går på jorden måste åxå avataren få en kraft snett uppåt-framåt, alltså motverka gravitationen och komma framåt när den går.

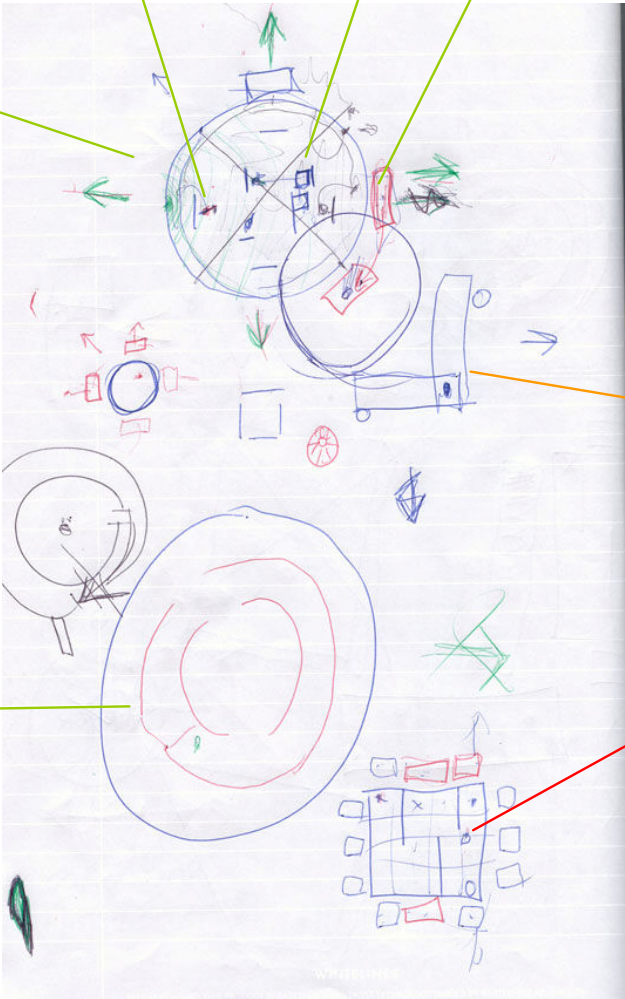
Avatar med hitbox.

En röd fin gravitationsdriftspak

Låda att flytta som kan falla ner vid omslag av gravitation för att slå om en annan gravitation eller dyl.

En röd gravitationsdrift.

Exempel på rund bana med pussel som huvudmoment.



Bro med bult som, beroende på riktning på gravitationen, antingen är "öppen" eller "stängd".

Exempel på rund bana som utnyttjar möjligheten att man kan springa runt runt runt.

Exempel på bana som inte är rund.