

STAGEEVERSLAG

STAGEJAAR 2021-2022
FEBRUARI - JUNI
9 JULI 2022



Door:

Thomas van Eekelen
Game Design
3033019

Met dank aan:

Karel Millenaar
Fourcelabs
Schalkskampweg 32
5345 GR, Oss





VOORWOORD

Ten eerste wil ik mijn stagebegeleider Karel Millenaar bedanken voor de gezelligheid, het begrip en de waardevolle en motiverende inzichten en begeleiding die mij aan het werken heeft gezet. Motivatie verloor ik zelden, en daar heb ik jou voor te bedanken.

Ook wil ik Joris Dormans bedanken voor de begeleiding en de waardevolle feedback waarmee ik altijd verder kon. Jouw code heeft mij erg geholpen met het ontrafelen van zowel C# als Unity development.

Verder wil ik ook Hendrik, Matthijs en Rosa bedanken voor een plekje in hun operatie.

Dankjewel Ludomotion voor de kans en het geduld, en ik wens jullie het allerbeste toe met toekomstige updates en ondernemingen!

Dimme van der Hout wil ik ook bedanken voor de begeleiding vanuit schoolkant. Hier heb ik uiteindelijk weinig gebruik van gemaakt, maar het is altijd fijn om te weten dat er iemand is voor advies en steun.

Tot slot wil ik vrienden, familie en alles ertussenin bedanken voor hun steun, adviezen, interesse en gezelligheid. Hierin bedank ik met name Elise, Anna, Robbert, Jeroen, Yolanda, Theo, Ollie, en de lokale kat die af en toe hoi kwam zeggen op mijn balkon.



INHOUDSOPGAVE

INLEIDING.....	4
<i>LEERDOELEN</i>	4
DE STAGEPLAATS	7
<i>MEDEWERKERS</i>	7
<i>VORIGE PRODUCTEN</i>	7
<i>BINNEN HET BEROEPSVELD</i>	7
<i>CONCURRENTIE</i>	8
<i>DE PARTNERS</i>	8
<i>SOORTGELIJKE BEDRIJVEN</i>	8
<i>PROFILERING</i>	8
DE WERKZAAMHEDEN	9
<i>IN HET BREED</i>	9
<i>EEN UITVOERIG BESCHREVEN WERKZAAMHEID</i>	11
HET EIGEN FUNCTIONEREN	15
<i>EEN KORTE TERUGBLIK</i>	15
<i>EVALUATIE VAN DE LEERDOELEN</i>	16
<i>REFLECTIE OP DE EVALUATIE</i>	18
WERKEN MET KAREL.....	19
STAGE BIJ FOURCELABS	20
CONCLUSIES.....	21
BIJLAGE	22
	2



LOGBOEK VAN DE EERSTE MAAND	22
RELICS AND GIFT ITEM PROPOSAL.....	32
CONSUMABLES.....	42
CLAN LEADER DIALOGUE PROPOSAL	49
MAIN MENUS - CONTROLLER SUPPORT TWEAKS	64
DESIGN DOC - SKY ELEMENTAL QUEST.....	75
CONTROLLER SUPPORT ANALYSIS.....	94
MASTER FILE RESTRUCTURE	105
CLAN RELATIONS.....	109
ACHIEVEMENT SPEC.....	113
CLAN ROBBERY TEKSTEN	115
MAP MARKER PROPOSAL.....	120
SOOSGJR BUGS.....	127
XBOX BUGS AND ISSUES COMPILATION	129
BARBARIAN DIALOGUE REVAMP PROPOSAL.....	134
LEGENDS - CURRENT STATE	136
VALKER ENCOUNTER PROPOSAL.....	140
JOURNEY ENCOUNTERS WORK DOC.....	142
JOURNEY ENCOUNTER PROPOSALS.....	145
CODECKS-ASSISTED BUG REPORTING AND REQUEST SYSTEM.....	154
ADVENTURE SITE REWARDS.....	158
DROPTABLES REWORK	167
UI CONTROLLER MOCKUPS.....	170



INLEIDING

Na tientallen stageapplicaties verzonden te hebben, en slechts een handjevol antwoorden terug, sloeg ik eindelijk iets aan de haak. Karel, de docent van mijn kernmodule toentertijd, had plek voor een game design stagiair!

Na een gesprek over de werkzaamheden bleek er veel overlap te zijn met mijn stagedoelen. Ik zou bijvoorbeeld binnen gezette restricties content toevoegen en finetunen, een taak die mij erg aansprak als een mix van iets waar ik goed in ben en een zekere uitdaging.

Wat mij ook aantrok was dat deze stage zich rondom de release date afspeelde, en dat ik de officiële release dus zou meemaken. Dit leek mij een erg interessante kans om te zien hoe een release eruitziet in de schoenen van een developer, zodat ik deze ervaring voor mijn latere werk kan meenemen.

LEERDOELEN

Na besloten te hebben om hier stage te lopen ben ik gaan zitten aan mijn leerdoelen. Onder ieder leerdoel volgt een onderbouwing, waarin ik aangeef hoe het leerdoel zal leiden tot professionalisering en persoonlijke ontwikkeling.

TECHNOLOGISCH

Over de periode van mijn stage zal ik spelers met bug-gerelateerde problemen verder op weg helpen en de bugs die vaker voorkomen door rapporteren aan de developer.

De oude versie hiervan was dat ik 5 bugs zou fixen, maar al snel werd duidelijk dat dit te hoog gegrepen was voor mijn skillset. In plaats hiervan ben ik uitgebreide en gedetailleerde rapporten gaan schrijven die door Joris gebruikt kunnen worden, en de specificaties hiervoor heb ik samen met Joris opgesteld:

- Een step-by-step van hoe de bug te reproduceren is.
- Relevante bug report files, screenshots en video's.
- Spelers op weg helpen door hun saves aan te passen in de Unity engine.

Over de periode van mijn stage zal ik mijn competenties met de Unity engine en C# verbeteren door iedere werkdag bezig te zijn met de engine.

Het project is gebouwd in de Unity engine, en alhoewel ik al vrij competent ben hierin heb ik nog nooit een project van deze schaal kunnen inzien. Hierom wil ik, ook op dagen waar het niet strikt noodzakelijk is, wat tijd nemen om door het Unity project te waden om erachter te komen hoe onderdelen ervan werken en hoe ik dingen zelfstandig eraan kan toevoegen.



ONTWERPEND

Over de periode van mijn stage zal ik mij verdiepen in game-balancing en deze kennis toepassen in het project om uitdaging aan te houden, en ik zal minstens 1 balance issue doorgronden en oplossen.

Tijdens mijn studie ben ik weinig bezig geweest met balancing omdat hier vaak maar weinig tijd voor over is. Tijdens deze stage wil ik hier graag wat meer tijd voor nemen, en aangezien de game binnenkort uitkomt zal dit een belangrijke bezigheid worden.

Over de periode van mijn stage zal ik mij verdiepen in UX en deze kennis toepassen in het project om de ervaring intuïtiever en toegankelijker te maken. Dit zal ik doen door minstens 1 UX probleem te diagnosticeren en op te lossen.

Ik wil me graag verdiepen in toegankelijkheid en intuïtief UI/UX design omdat ik hier in voorgaande projecten veel tijd aan kwijt was of er niet aan toekwam. Het zijn belangrijke spelonderdelen die onzichtbaar zijn of over het hoofd gezien worden, en ik hoop dat ik functionele werkmethodes en waardevolle inzichten kan ontwikkelen tijdens mijn stage.

Over de periode van mijn stage zal ik minstens 1 stuk content ontwerpen en voorstellen per week, wat in totaal minstens 13 stuks content wordt. Wat als content telt is bijvoorbeeld een nieuw of reworked item, enemy, fortune event, dialoog, encounter, of UI feature.

Een groot onderdeel van game design is het ontwikkelen van, itereren op, en testen van content. In *Unexplored 2* neemt content vele gedaantes aan, zoals benoemd in het leerdoel. Omdat ik mijzelf hier rap in verder wil ontwikkelen heb ik ervoor gekozen om dit een wekelijkse uitdaging te maken.



ORGANISEREND

Over de periode van mijn stage zal ik leren hoe Unity source control werkt op een professioneel en collaboratief niveau, en zal ik dit zelf correct toepassen.

Ik ben benieuwd naar hoe source control werkt op een professioneel niveau. Vaak ging er wel minstens één source control-gerelateerd ding mis tijdens voorgaande projecten, en ik zou dit graag voor de toekomst willen voorkomen en beter kunnen oplossen.

Over de periode van mijn stage zal ik de sprint werkmethode van het project aanhouden.

Ontwikkeling van Unexplored 2 werkt in sprints volgens Karel, en deze methode van werken is iets waar ik niet compleet bekend mee ben. Hierom wil ik laten zien dat ik de werkmethode van een project kan oppakken en aanhouden.

PROFESSIONEEL

Over de periode van mijn stage zal ik feedback vragen en ontvangen op mijn producten, om deze feedback vervolgens te verwerken in een nieuwe versie van het product. Dit proces zal ik documenteren voor mijn begeleider, collega's en mijzelf.

Feedback vragen blijf ik moeilijk vinden, mede doordat ik het gevoel heb dat ik iemand ermee stoort en mede doordat ik mij zorgen maak over de reactie die ik zal krijgen. Een deel van deze angst is gebaseerd op suboptimale ervaringen uit mijn jeugd, echter wil ik deze stage gebruiken om mijzelf hier minstens voor een gedeelte overheen te zetten.



DE STAGEPLAATS

Fourcelabs is een eenmanszaak die in samenwerking met Ludomotion en een aantal andere freelancers werkt aan de game *Unexplored 2: The Wayfarer's Legacy*. De eigenaar van Fourcelabs is Karel Millenaar, hij is ook mijn stagebegeleider. *Unexplored 2* heeft, tot release, ongeveer 5 jaar in development doorgemaakt. Een deel van deze periode viel onder een Epic Games Store early-access exclusivity deal.

MEDEWERKERS

Het kernteam achter *Unexplored 2* bestaat uit 5 personen: Hendrik, Joris, Karel, Matthijs en Rosa. Hiernaast zijn er freelancers die voor specifieke taken tijdelijk worden ingehuurd, zoals voor QA, porting en UI.

VORIGE PRODUCTEN

Voor *Unexplored 2* werkte Fourcelabs voornamelijk aan interactieve en speelse toepassingen, opgedeeld in drie categorieën die te vinden zijn op de Fourcelabs website.

Event games zijn speelse interactieve installaties die bijvoorbeeld door festivals of bedrijfsevenementen ingehuurd kunnen worden. Voorbeelden hiervan zijn de *Wip'N'Kip* en de *Dance Engine*.

Behavioral games zijn spellen met als doel om te beïnvloeden hoe de speler denkt over henzelf, anderen en de wereld. Voorbeelden hiervan zijn *Vredepoort* en *Drakengoud*.

Play spaces zijn interactieve speelse omgevingen die als doel hebben om de kwaliteit van de ruimte waarin ze zich bevinden te verrijken. Voorbeelden hiervan zijn *Friends* en *Waterleven*.

Ludomotion zit meer in de realm van digitale games, ruwweg sinds 2012. Met games zoals *Bezircle*, *Sumico* en *Unexplored 1* hebben ze een kleine backlog kunnen opbouwen, ook al waren geen van deze games grote hits.

Voor *Unexplored 2* kwam *Unexplored*, een top-down roguelike die zich volledig afspeelt in een multi-layered procedureel gegenereerde dungeon. Op deze ontwerpfilosofie van proceduraliteit en ontdekking zou de opvolger gebaseerd worden, en de invloed van deze game is hierom nog sterk voelbaar; zelfs met de flinke lik cel-shaded verf en de uitgebreide buitenwereld die *Unexplored 2* eigen maakt.

BINNEN HET BEROEPSVELD

Relatief aan de wereldwijde industrie van digital games is dit team erg klein, zelfs wanneer freelancers meegeteld worden. De industrie van digital games is ook te breed om als geheel te pakken voor vergelijking, dus ik kies ervoor om dit te specificeren naar de industrie van roguelike en roguelite games. *Unexplored 2* is niche en vreemd vergeleken met zijn genregenenoten, mede doordat de focus van de game niet zozeer op het overkomen van combat scenario's ligt.





CONCURRENTIE

Roguelikes en roguelites zijn vooralsnog concurrentie, voornamelijk wegens de langdurige spelduur. Herspeelbaarheid zit in de botten van deze genres, en vele titels kunnen voor honderden uren gespeeld worden. Een nieuwe roguelike/lite starten is een behoorlijke tijdsinvestering, waardoor veel spelers zich neigen te focussen op één of twee games voor een langere periode van tijd. Dit maakt voor een interessant genre dat erg gevoelig is voor oversaturatie, echter is de variatie die *Unexplored 2* biedt naar mijn mening genoeg om een waardevolle plek en visie vast te stellen binnen het genre.

DE PARTNERS

De uitgever van *Unexplored 2* is Big Sugar, een relatief jonge uitgever die zich voornamelijk richt op indie-scale digital games. Ze hebben geholpen met onder andere porting, marketing, financiering, en het recruten van freelancers.

Hiernaast hebben een crowdfunding campagne en een early access release de dimensie van 'backers' aan het project toegevoegd, wie in de community Discord te vinden zijn. Deze zijn ook op een zekere manier partners, en tijdens het project heb ik geleerd hoe belangrijk het is om contact te zoeken met deze groep spelers.

SOORTGELIJKE BEDRIJVEN

Ludomotion is een klein bedrijf, en de eigenzinnigheid waarmee ze hun spel samenbrengen is ook indicatief van wat hun doeleinden zijn.

Twee studio's waarmee ik ze vergelijken kunnen worden zijn Shedworks, een game development duo die *Sable* heeft ontwikkeld, en GoodbyeWorld Games, een gamemaker collective verantwoordelijk voor de game *Before Your Eyes*.

Deze studio's zijn, net als Ludomotion, stellig in hun non-traditional game design; ze maken hun games met artistieke overtuiging. Hiernaast zijn ze ook erg kleinschalig en ervaren in hun respectieve vakken, net als het kernteam achter *Unexplored 2*.

PROFILERING

De voornaamste social van *Unexplored 2* is een twitteraccount (@PlayUnexplored) waar announcements en leuke filmpjes worden gepost.

Verder is er niet echt iemand die tijd heeft om een groot net van social media op te zetten en te managen, dus dit deel van de operatie is vrij karig. Mond-aan-mondreclame en het Steam aanbevelingsalgoritme zijn hierdoor de voornaamste factoren die het commerciële succes van *Unexplored 2* bepalen.

Hiernaast worden de Steam forums en een eigen Discord bijgehouden voor bug reports, feature requests, feedback, en wordt hier regelmatig met spelers gesproken door de developers.





DE WERKZAAMHEDEN

IN HET BREED

Mijn allereerste taak was om bekend te worden met het spel en om vanuit mijn standpunt als een onervaren speler feedback te leveren. Al snel kwam ik erachter dat ik veel opmerkingen had en ik had daarom gekozen om systematisch te werk te gaan. Mijn tool of choice hiervoor is Notion, een digital workspace tool waar ik al bekend mee was. Origineel gebruikte ik het om notities te maken over films, games, muziek en boeken, maar het bleek ook erg nuttig voor deze usecase.

Een feedback punt bestond uit een paar onderdelen:

- Entry nummer
- Color-coded category tag (Add/Change, Interesting, Textual, Follow-up, Resolved, Disruptive, Bug, Suggestion)
- Een korte beschrijving van de situatie
- Screenshots en GIFs (optioneel)
- Een vraag wanneer ik een vraag heb rondom de feedback entry

Deze overzichtelijke en vrij stellige manier van feedback noteren bleek erg waardevol om toekomstige taken vast te stellen, en was ook makkelijk te delen met mijn begeleider. Ik heb Notion echter los moeten laten later in het traject omdat het anders te veel verschillende digital workspaces zou worden voor mij, maar hiervoor was het ideaal.

Uiteindelijk waren dit [114 feedbackpunten](#) over een speelduur van ongeveer 20 uur, en wil ik deze methode vaststellen als mijn standaard manier van feedback noteren.

Mijn stage nam plaats tijdens de laatste paar maanden van development voor *Unexplored 2*, waarna de game uit early access kwam op 27 mei. Dit betekende dat ik binnen een aantal vastgestelde systemen moest werken, maar dat ik wel de mogelijkheid had om hier toevoegingen aan te maken.

Voor release heb ik bijvoorbeeld aan het ontwerp van nieuwe consumables gezeten, voorstellen gemaakt voor UI aanpassingen, teksten geschreven en een breed scala aan voorstellen gemaakt voor quests, balance patches, item economy aanpassingen, en fixes voor buggy implementaties.



Een taak die mij verraste was het herorganiseren van de .TSV-bestanden. Deze bevatten alle tekstuele content in de game, en hadden wat opschoning nodig om makkelijk in de omweg te zijn voor zowel developers als toekomstige vertalers. Dit probleem had ik op me genomen, vooral uit nieuwsgierigheid, en enigszins opgelost zodat het tenminste vanuit de hoek van design makkelijk in de omgang zou zijn. Een volgende stap zou zijn om deze bestanden verder te optimaliseren voor vertalers, maar hier ben ik gedurende de stage helaas niet meer aan toe gekomen.

Na release heb ik naast mijn standaard taken ook de community Discord veel bijgehouden om problemen zo snel mogelijk op te lossen en aan te pakken, voor zover ik daartoe in staat was. Hiernaast heb ik met Karel overlegd over de problemen die we vaak zagen terugkomen, zoals dat spelers key items moeilijk konden vinden, en hier potentiële oplossingen voor bedacht en voorstellen voor geschreven.

EEN UITVOERIG BESCHREVEN WERKZAAMHEID

Een van de laatste en interessantste taken die ik heb ondernomen is het bedenken, uitschrijven en implementeren van journey encounters.

Een probleem waar we tegenop liepen was dat er niet genoeg variatie bestond in de journey encounters.

Journey encounters zijn relatief kleine levels die je kan tegenkomen tijdens een reis tussen twee locaties. Ze zijn niet optioneel en bieden over het algemeen een probleem om op te lossen of een kans om gebruik van te maken. Ze zijn opgedeeld in drie categorieën: folk, enemy, en hazard. Iedere categorie komt met zijn eigen affordances en verwachtingen van de speler, en ieder heeft zo ook zijn eigen problemen.

Door repetitiviteit en een tekort aan beloning voelde deze encounters al snel aan als padding in plaats van een waardevolle toevoeging aan de game, en meer dan genoeg spelers lieten dit ook weten in hun feedback. Hierdoor kwam dit probleem op onze radar en bovenaan de lijst.

De eerste stap hierin was het doorgronden van hoe deze encounters worden gegenereerd. Hiervoor ben ik eerst zelf aan de slag geweest om in te zien hoe de generator te werk gaat bij het maken van een journey encounter.

Wolf Encounter met impalas

[09:59:35] **Encounters:** enemy baseline used: enemyPresence

Een baseline wordt vastgesteld, in dit geval dat de encounter enemies behelst die meteen hostile zijn. Hier, alternatief is de folk baseline die alleen ruffian als optie geeft (encounter.cs)

[09:59:35] Adding complication complication(type="Enemy", story="ENEMYBASELINE", complication="none|wildLife|critters|infested", once=true, used=true) (dest.encounter)

Voegt extra complications toe, dit zet de limieten voor welke enemies toegewezen kunnen worden (encounter.cs)

[09:59:41] **Actors:** Finding actor, class: 'Group', role: 'WildLife', fortune 'Enemy', family: 'wild'

[09:59:41] **Actors:** Result: 'wolfPack', family: 'Wolves'

[09:59:41] **Actors:** Finding actor, class: 'Group', role: 'Guard', fortune 'Enemy', family: 'wild'

[09:59:41] **Actors:** Result: 'plainImpalas', family: 'PlainImpalas'

Stelt actors vast binnen de gezette complications, deze staan gespecificeerd in het csv bestand ActorTable - Enemies en ActorTable - Baseline (Resources/Tables). Welke gebruikt wordt voor encounters is echter onduidelijk. (encounter.cs)

1. In-engine bevindingen bij de generatie van een enemy encounter



Hieruit werd voor mij duidelijk dat iedere journey encounter uit een paar onderdelen bestaat, echter was het voor mij niet helemaal duidelijk hoe deze onderdelen in folk en hazard encounters werden vastgesteld. Om hier meer inzicht op te krijgen heb ik contact opgenomen met Joris, en hieruit kwam dat encounters inderdaad opgebouwd zijn uit een aantal onderdelen. Hoe deze onderdelen werden gekwalificeerd en opgedeeld wist ik echter nog niet; deze onderdelen zijn main encounters, quest encounters, en level templates.

Main encounters zijn level elementen die je moet oplossen om het level te doorstaan. Denk hierbij aan een klimbare klif, bandieten die jou confronteren, of hongerige wolven.

Over het algemeen zijn deze encounters in te delen onder de drie encounter categorieën, echter is er soms overlap tussen folk en enemy encounters.

Quest encounters zijn level elementen die optioneel zijn en iets kunnen opleveren als ze opgelost worden. Denk hierbij aan een reizende handelaar, reizigers die de weg kwijt zijn, of plukbare kruiden.

Quest encounters komen exclusief voor in folk en hazard encounters. Folk encounters hebben in dat geval alleen de quest encounter, en hazard encounters kunnen een of twee quest encounters hebben naast de main hazard encounter(s).

Een level template wordt als eerste gegenereerd, gebaseerd op de regio waar de journey encounter zich in bevindt en de categorie van de encounter. Level templates bepalen de vorm van het level, hoe quest en main encounters worden geplaatst, en welke elementen aanwezig zijn in het level.

Een voorbeeld hiervan is `swampNarrowRoad.txt`. In deze level template wordt gespecificeerd dat het gebruikt kan worden voor folk en enemy encounters, dat het alleen voor mag komen in moeras regio's, en dat er maar één encounter aanwezig mag zijn.

Een ander voorbeeld is `roughRoad.txt`. In deze level template wordt gespecificeerd dat het alleen gebruikt mag worden voor hazard encounters, dat er varianten zijn gebaseerd op de regio maar dat het niet gebonden is aan een enkele soort regio, en dat er naast hazard-type main encounters die het pad naar de uitgang blokkeren er ook quest encounters kunnen genereren als aftakkingen.

Voordat dit systeem compleet duidelijk voor mij was, was ik al begonnen met brainstormen met Karel. Het was namelijk al snel duidelijk dat er te weinig main en quest encounters waren voor de generator om gevarieerde journey encounters te bakken, en om dit te verhelpen konden wij al beginnen met interessante ideeën genereren.

Deze ideeën waren echter nog niet volgens het systeem die voor generatie wordt gebruikt. Er waren bijvoorbeeld ideeën die zowel een level template als een quest encounter waren, en de volgende stap was om deze ideeën klaar te stomen voor Joris. Deze waren uiteindelijk makkelijk uit elkaar te trekken en op te delen onder de drie categorieën.

Vervolgens heb ik deze ruwe ideeën uitgewerkt tot een concreet voorstel voor Joris om over te oordelen.

Ieder encounter voorstel bestaat uit een specificatie voor welke categorie encounter deze gebruikt kan worden, in welke level templates of wat voor level templates ze kunnen voorkomen, en een bondige beschrijving van de encounter.

Dit leidde uiteindelijk tot voorstellen voor 14 main encounters, 17 quest encounters, 5 level templates en een nieuw barrier type.

Echter kon ik zelf ook een paar van deze nieuwe encounters implementeren.

Een voorbeeld hiervan is de mage-led bandits main encounter, een groep van bandits die een mage als leider hebben.

Mage-Led Bandits

Enemy Encounters

Waar

Een template waar bandit-type enemies kunnen voorkomen.

Main Encounter

Een actor groep die bestaat uit 3x bandit.fighter en 1x bandit.mage, die beschikt over een staf, een schild en weinig tot geen armor. Deze mage is het leiderfiguur van de groep.

2. Voorbeeld van een main encounter voorstel

De eerste stap was om mage creatures te maken. Hiervoor kon ik, door te kijken naar bestaande creature templates, al snel een eerste prototype in elkaar zetten. Nadat ik Joris had gevraagd om een feature te implementeren waarmee een creature een enkele spell uit een pool van spells kan kiezen heb ik de mageProjectile en mageSummoner creatures kunnen maken.

<pre>behavior(type="ComboAttack", when="hale") behavior(type="ComboAttack", when="hurt") behavior(type="BackUpAfterAttack", when="wounded") behavior(type="PressOn", when="hale") behavior(type="SometimesPauseAfterAttack") pathfinding(impassable=["outOfBounds", "solid", "rocks", "wall", "vegetation", "deepsnow"], preferred=["dirt"], avoid=["dangerous", "shallowWater", "structure"]) health(hitPoints=10) movement(speed=1000f, turningSpeed=180f) inventory(size=17, pickupMode="Always") humanoid(asset="Characters/ReferenceModel", size=(2.2, 2.2, 2.2), scale=1f, stride=10f, strideFrequency=0.85f, strideBounce=0.0f, color=#04C8B3, heightAdjust=0.05f) humanClansman(culture="Bandit") eye(fieldOfVision=180f, fieldOfVisionFar=90f, distance=30f) stateLookAround(priority=1f, minAngle=30f, maxAngle=180f, time=2f) stateDoAction(priority=2f) //debug(type="ai") item(type="cultureMainWeapon", equipped="none", quality="EqN") item(type="cultureShield", equipped="none", quality="EqN") item(type="armorCloth", equipped="Worn", quality="EqN") trait(type="Combat2") trait(type="Combat1") throwSpell(spell="MagicMissile FireStone BloodMissile MagicIcicle ForceBolt HomingMissile MagicStone MudMissile RuinBolt MagicSpike ObscureHomingSpore", priority=10f, coolDown=4f)</pre>	Deze functies bepalen de reacties van de creature om te zorgen voor interessantere gedragspatronen. Zo kiest deze creature er bijvoorbeeld voor om, wanneer deze gewond is, zich snel terug te trekken na een attack. Wat deze functie vooral bepaalt is de klederdracht van de creature. Hiernaast geeft het ook equipment presets waar gebruik van gemaakt kan worden. Hier worden de culture equipment presets gebruikt om deze creature uit te rusten in een wapen, schild, en armor. De armor slot kan in dit geval ook leeg zijn. Traits zijn hetzelfde als bij de speler. Combat1 en combat2 geven echter een random perk gebaseerd op de uitrusting van de creature. Deze functie kiest een spell uit de aangegeven lijst. Nadat deze gekozen is wordt deze vastgesteld als de enige beschikbare spell binnen deze functie en kan de actor deze spell na een 4 seconden cooldown vuren.
---	--

Nadat deze creature template is aangemaakt kan deze aangeroepen worden in een actor template. Actor templates zijn (groepen van) creatures waar speciale events aan gebonden kunnen worden, zoals een fortune test.

In dit geval zullen er geen speciale events aan toegevoegd hoeven te worden, en is het vooral belangrijk om een uitdagende mix van creatures neer te zetten.

<pre>actor(type="Basic", name="Bandits", hasLeader=true, family="Bandits") //defaultWatcher(type="banditGroup") #include Includes/aggressiveBehaviors creature(type="mageSummoner mageProjectile", count=1) creature(type="bandit.fighter", count=1) creature(notVariant="s", variant="d", type="bandit.fighter", count=1) creature(notVariant="s", variant="D", type="mageSummoner mageProjectile", count=1) move(trigger="CampWithoutFire CampWithFire", weight=100f, name="move.investigate", hidden=true, action="actorInvestigatesCamp()") #include Includes/localMoves //#include Includes/aggressiveMoves</pre>	Het type van de actor bepaalt in welke levels deze voor mag komen. Bandits mogen bijvoorbeeld overal voorkomen, maar bloodcloakers mogen alleen in de Detona Fields voorkomen. Hier wordt aangegeven welke creatures gespawnd worden in deze actor. Wat hier staat is dat er 1 fighter-type bandit en 1 mage wordt gespawnd. De kiest tussen de mageSummoner en mageProjectile creatures Hier staan extra creatures die worden gespawnd wanneer de encounter van een hogere difficulty is. Deze zijn cumulatief, dus bij een maximale difficulty bestaat deze actor uit 2 mages en 2 fighter-type bandits.
---	---

Hierna kan de actor in de actor tabel gezet worden waar de generator zijn mogelijkheden uit haalt, en zal deze actor terug te zien zijn in de game. Dit blijft echter random, dus voor debugging bestaan er speciale functies waarmee je een creature of actor in het huidige level kan spawnen. Zo was ik in staat om deze encounter uitdagend, leuk en fair maken.

Een andere nieuwe main encounter was de clansmen robbery. Hiervoor heb ik 1200 woorden aan dialoog geschreven, omdat er varianten moesten zijn voor iedere clan tone of voice. Dit was een leuke uitdaging maar bleek uiteindelijk wel erg lastig, vooral om de dialoog per tone of voice uniek genoeg te maken.



HET EIGEN FUNCTIONEREN

EEN KORTE TERUGBLIK

Gaandeweg mijn stage waren er een paar opmerkelijke leermomenten en taken waar ik veel uit heb kunnen halen.

DE HERORGANISATIE

Waarschijnlijk de saaiste en belangrijkste taak die ik kreeg was om de tekst gerelateerde .TSV-bestanden te herorganiseren, zodat deze makkelijker in gebruik worden voor Karel, mijzelf, Joris en hopelijk ook de vertalers.

Na wat tool-searching en problem-solving kwam ik uit op een methode die voor mij erg goed werkte, maar waar dit een beetje stuk liep was dat deze werkmethode niet voor iedereen even comfortabel of nuttig was. Joris had er bijvoorbeeld niet veel baat bij, en de vertalers zouden er ook niet veel profijt uit halen.

Het kwam erop neer dat ik niet mijn game design hoed had afgedaan om het van een ander standpunt te bekijken, en deze ervaring nam ik met mij mee voor de rest van de stage zodat ik de andere principes niet weer uit het oog zou verliezen.

DE EERSTE FRUSTRATIE

De eerste keer dat ik mij gefrustreerd voelde tijdens de stage was nadat veel geschreven dialoog van mij werd geschrapt omdat het plan rondom een quest opeens anders werd. Ik had hier veel tijd ingestoken (richting de 3000 woorden aan dialoog) en ik vond het moeilijk om mijzelf hiervan los te koppelen.

Ik kon dit gevoel echter al snel relativiseren aan het werk rest van het team. Vele ongebruikte ideeën van Karel liggen bijvoorbeeld nog verborgen in jarenoude documenten in de Drive, en in de Unity build zijn talloze geschrapte enemies, consumables, wapens en mechanics te vinden. De game is een soort digitale archeologische opgraving in die zin, vol met de restanten van jaren aan development.

Ik realiseerde me dat dit simpelweg onderdeel is van het proces. Niet alles komt erin, zelfs als je er veel tijd in steekt of wanneer het idee goed is, en ik vond dit een nodige les aangezien ik de neiging heb om mijn eigen ideeën al snel door te voeren in groepsprojecten.



BEZIG MET WOORDEN

Voordat ik begon aan deze stage wist ik al dat ik hield van schrijven, maar deze liefde kon zich maximaal ontpoppen tijdens deze stage. Veel teksten waren verouderd of kwamen variatie tekort, en hier klampte ik mij gretig aan vast.

Waar dit echter gevaarlijk leek te worden was wanneer ik beknopt moest zijn met mijn woorden. In het begin waren mijn teksten lang, en eigenlijk veel te lang.

Na wat feedback van Karel ben ik beknopter gaan schrijven, en nam ik zijn format voor item beschrijvingen over die slechts 2 tot 3 regels aan tekst weglegden voor een beschrijving. Dankzij deze oefening vind ik mijzelf een stuk flexibeler geworden met mijn teksten, ook al vind ik het nog steeds fijn om boekwerken te schrijven.

GEVOEL VAN VOLDOENING

Een punt van voldoening was na de 1.0 release van de game. Ik zag hoe spelers positief spraken over de dialoog en beschrijvingen die Karel en ik hadden geschreven en herschreven. Ook begonnen er lore theorieën te ontstaan, en leek het wereldje die wij voor ogen zagen zich ook te vormen in de ogen van onze spelers.

Dit gaf een zeker gevoel van voldoening; dat al die uren aan teksten sorteren, beschrijvingen 4 tot 5 keer herschrijven, en discussies over de naam van een health potion het allemaal 100% waard waren.

EVALUATIE VAN DE LEERDOELEN

TECHNOLOGISCH

Over de periode van mijn stage zal ik spelers met bug-gerelateerde problemen verder op weg helpen en de bugs die vaker voorkomen door rapporteren aan de developer.

Ik heb uiteindelijk ongeveer 10 spelers verder kunnen helpen met hun saves en zeker meer dan 5 documenten geschreven rondom bugged features. Dit leerdoel is zeker behaald en heeft tot waardevolle inzichten geleid.

Ik ben nu bijvoorbeeld beter in staat problemen met een game te verwoorden, zodat ik begrijpelijker overkom. Ook waren de interacties met spelers prettig, en voelde dit ook als een goede stap richting mijn professionalisering.

Over de periode van mijn stage zal ik mijn competenties met de Unity engine en C# verbeteren door iedere werkdag bezig te zijn met de engine.

Uiteindelijk ben ik vrijwel elke dag in de Unity engine bezig geweest, maar het merendeel van mijn tijd bracht ik door in de tekstuele .TSV-bestanden, tabellen en .TXT-templates. Tijd die ik doorbracht in C# scripts was in mijn eigen tijd, vooral uit nieuwsgierigheid.

Dit doel heb ik dus uiteindelijk deels behaald, omdat ik nu wel een stuk comfortabeler ben in Unity, maar niet zozeer in C#.



ONTWERPEND

Over de periode van mijn stage zal ik mij verdiepen in game-balancing en deze kennis toepassen in het project om uitdaging aan te houden, en ik zal minstens 1 balance issue doorgronden en oplossen.

Een van mijn analyses draaide om adventure sites. Dit zijn plekken waar treasure te vinden is, zoals keeps en ruins. Uit de analyse kwam dat deze plekken te rewarding waren, mede doordat sommige items (zoals de Marang Tome) niet de hoge trade value of de droprate mogen hebben die ze hadden. Na een aantal kleine en grote wijzigingen voelden deze adventure sites al een stuk beter, en hebben we ook lorebooks gemaakt om rewards te kunnen geven die niet strikt gebonden zijn aan voortgang.

Helaas heb ik de balancing rondom de trade economy niet volledig kunnen afronden zoals ik wou. De treasure tables waren naar mijn mening nog een stuk te vrijgevig en kwamen variatie tekort, en de trade waarde van sommige items correspondeerde niet met de in-game waarde of frequentie waarmee ze te vinden zijn.

Over de periode van mijn stage zal ik mij verdiepen in UX en deze kennis toepassen in het project om de ervaring intuïtiever en toegankelijker te maken. Dit zal ik doen door minstens 1 UX probleem te diagnosticeren en op te lossen.

Veel UX werk was rondom controller compatibility. Bij veel menu's ontbrak dit nog, zoals de character creator, en kon ik door middel van mockups verschillende concepten overbrengen aan Joris en Karel om over te oordelen.

Hiernaast was het een klein passieproject van mij om interessante toegankelijkheidsopties voor te stellen en te implementeren.

Onderdeel hiervan was een pacifist gamemode, waar de speler geen wapens kon gebruiken maar wel beschikte over een rookbom die per level een aantal keer te gebruiken is om vijanden tijdelijk te pacificeren. Deze is helaas niet voorbij concepting gekomen, en ik ben nog steeds overtuigd dat er erg leuke toegankelijkheidsopties mogelijk zijn in deze game, met name wegens de proceduraliteit en de huidige manier waarop difficulty wordt aangepakt.

Over de periode van mijn stage zal ik minstens 1 stuk content ontwerpen en voorstellen per week, wat in totaal minstens 13 stuks content wordt. Wat als content telt is bijvoorbeeld een nieuw of reworked item, enemy, fortune event, dialoog, encounter, of UI feature.

Ik ben hier zeker aan toegekomen. Van consumables en gift items tot legendes en controller compatibility had ik iedere week zeker één voorstel kunnen afmaken en indienen voor review. Hierbij kwam Photoshop vaak van pas om mockups te maken, en heb ik ook mijn vaardigheden in creative writing veel kunnen oefenen.



ORGANISEREND

Over de periode van mijn stage zal ik leren hoe Unity source control werkt op een professioneel en collaboratief niveau, en zal ik dit zelf correct toepassen.

Op een kleine scare na heb ik zonder problemen dingen kunnen pullen en pushen, en heb ik kunnen inzien hoe een Git-compatible Unity project eruitziet. Er wordt bijvoorbeeld veel gebruik gemaakt van level elementen inladen in plaats van kant-en-klare scenes, waardoor veel gebruikelijke errors te omzeilen zijn. In toekomstige groepsprojecten zal ik deze opgedane kennis zeker toepassen.

Een kleine uitdaging was toen ik door een paar oude commits moest gaan. Hiervoor heb ik moeten overstappen naar Sourcetree omdat GitHub Desktop hiervoor geen functionaliteit heeft.

Over de periode van mijn stage zal ik de sprint werkmethode van het project aanhouden.

Uiteindelijk voelde de werkmethode van de stage niet veel anders dan wat ik normaal zou doen. Dit zou kunnen komen doordat ikzelf hier uiteindelijk niet compleet bewust van was omdat ik per week simpelweg een aantal taken opgelegd kreeg of kon selecteren.

Waar ik wel bewust van was dat we de MoSCoW-methode gebruikte om de focus te leggen op wat belangrijker is en wat minder belangrijk is.

PROFESSIONEEL

Over de periode van mijn stage zal ik feedback vragen en ontvangen op mijn designs, om deze feedback vervolgens te verwerken in een nieuwe versie van het design. Dit proces zal ik documenteren voor mijn begeleider, collega's en mijzelf.

Aan het begin van de stage had ik hier nog wel wat moeite mee, mede doordat ik nog niet helemaal bekend was met het project en mijn collega's. Echter liep al snel goed uit en kon ik vrijwel altijd om feedback vragen wanneer ik feedback wou.

Het gevoel dat mij normaal tegenhoudt ebde weg gaandeweg het project. En kwam echter wel terug voor een korte periode wegens privéomstandigheden, maar ik kon het al snel herpakken.

REFLECTIE OP DE EVALUATIE

Nu ik de evaluatie heb mogen ontvangen (25/07/2022) ben ik vrij teleurgesteld met de inhoud ervan. Naast dat ik er lang op heb moeten wachten was de toelichting karig. De beoordelingen waren hoog, en ik kon dat zeker waarderen, maar door het complete gebrek aan toelichting kan ik hier niet van leren.

Mijn vragen blijven onbeantwoord, en ik ben met name teleurgesteld in de sectie 'advies aan student'. Ik keek hier met name naar uit omdat ik het nog moeilijk vind om een richting van game design te kiezen na mijn studie, en ik was benieuwd naar het inzicht van mijn begeleider op dit vlak. Echter kan ik niks met 'Game design / narrative design', omdat dit veel te generaal voor mij is, en geeft dit mij weinig om op te reflecteren, over na te denken, en om in overweging te nemen met mijn verdere professionalisering.

Ik ben teleurgesteld en ik voel me niet serieus genomen, en ik hoop dat ik in de toekomst iets mag ontvangen wat uitgedacht is.





WERKEN MET KAREL

Vrijwel dagelijks heb ik met Karel kunnen bellen om terug te koppelen op voortgang, werk te beoordelen, en om nieuwe taken te ontvangen. Dit was niet erg formeel, een deel van deze calls bestond bijvoorbeeld vaak uit kletsen over andere onderwerpen; tabletop gaming, andere interesses, en simpelweg hoe het gaat.

Een zo'n call duurde vaak tussen de 30 en 60 minuten, en ging soms over tot een call met andere collega's om verder te brainstormen over bijvoorbeeld een nieuwe quest. Bij dit soort meetings waren veel verschillende velden betrokken, van geluid en muziek tot programmeerwerk.

Ik heb deze regelmatige Discord calls als prettig ervaren, en ik vond ze zelf ook noodzakelijk omdat deze stage volledig remote was. Ook veranderden mijn werkzaamheden vaak, en in een call was het bijvoorbeeld veel makkelijker om verhelderende vragen te stellen en prioriteiten te stellen dan via een tekst chat.

Hiernaast was het ook fijn om halverwege de stage een tussentijdse evaluatie te doen. Hier namen we bijvoorbeeld door hoe het tot dat moment was gegaan, of alles naar zijn en mijn verwachtingen waren, en wat ik in de toekomst verder of anders zou willen doen binnen het project.

Wat hier voornamelijk uitkwam was dat we erg tevreden waren met onze samenwerking, en dat ik graag mijn werk voortzette.



STAGE BIJ FOURCELABS

Voor toekomstige game design studenten kan ik Fourcelabs en Karel erg aanraden voor een stage. De taken zijn gevarieerd en er wordt aandachtig geluisterd naar jouw voorstellen en stagedoelen. Feedback is ook duidelijk onderbouwd, waardoor je makkelijk verder kan wanneer iets in zijn huidige staat wordt afgewezen.

Wat ik wel moet benoemen is dat ik in een vrij aparte periode tijdens het project toetrad, rondom de 1.0 release van de game. Hierdoor waren mijn taken enigszins gelimiteerd, ik kon bijvoorbeeld niet al te grote voorstellen maken of al te lang de tijd nemen om te prototypen. Dit gaf een unieke uitdaging waarbij er extreem snel geïtereerd moest worden op ideeën, vaak moest een concept binnen dezelfde dag klaar zijn bijvoorbeeld. Denk hierbij aan het bedenken en uitschrijven van nieuwe consumables, zodat deze met weinig moeite in de game gestopt kunnen worden voor verdere testing.

Ik heb echter, desondanks de hoge werkdruk rondom een release date, slechts 4 à 5 dagen langer dan 8 uur gewerkt; deze dagen liepen uit tot maximaal 9 uur in totaal. Ik hoefde mijn grenzen hiermee ook niet te bewaken, Karel en de rest van het team was meer dan begripvol in dit aspect.



CONCLUSIES

Tijdens deze stage heb ik de kans gehad om mijzelf te ontwikkelen in het gebied van game en narrative design. Dit heb ik kunnen doen met dank aan Karel, mijn collega's, en de spelers waarmee ik heb mogen spreken.

Ik heb geleerd hoe ik heldere en professionele feature voorstellen moet schrijven, hoe ik snel mockups in Photoshop kan maken voor deze voorstellen, hoe ik een hoog iteratief tempo kan aanhouden zonder kwaliteit op te offeren, en hoe ik binnen gezette kaders de mogelijkheid tot creativiteit en vernieuwing kan pakken en toepassen.

Wat betreft mijn leerdoelen heb ik ze gaandeweg mijn stage moeten herschrijven. Ik merkte dat ze niet dekkend waren of buiten mijn skillset vielen, of dat ze tekortschoten qua onderbouwing.

Uiteindelijk heb ik wel het merendeel van mijn leerdoelen kunnen behalen, en zal ik gaandeweg mijn afstudeerjaar en in mijn eigen projecten extra aandacht besteden aan mijn programmeervaardigheden om deze scherp te houden en verder te ontwikkelen.

Hiernaast, op een persoonlijker niveau, heb ik veel kunnen leren over wie ik ben, wat ik wil en waar ik naartoe wil werken. Zo heb ik bijvoorbeeld duidelijker in beeld wat ik nou precies zo leuk vind aan game design, en heeft dit mij inzicht gegeven op hoe ik potentieel verder kan als een werkend professional.

Hiernaast ben ik een stuk meer zelfverzekerd geworden in mijn vaardigheden als een game en narrative designer, en zal ik een stuk meer openstaan om deze vaardigheden toe te passen op een commercieel en professioneel niveau naast mijn scholing.



BIJLAGE

LOGBOEK VAN DE EERSTE MAAND

08/02/2022 - 9 tot 5

Aan het begin van de werkdag heb ik voorbereidingen getroffen voor de playtest door een paar vragen op te stellen. Deze zou ik gaandeweg de playtest voor mezelf kunnen beantwoorden en zou potentieel taken of onderwerpen kunnen creëren waar ik mijzelf op kan werpen. Tegelijk hiermee had ik contact met Joris, van wie ik volgens Karel een build kon krijgen van het project. Uiteindelijk kreeg ik van hem een key voor de QA branch van het project, met de tip dat een geupdate versie van de combat en stealth systemen te spelen waren in de editor.

Vervolgens heb ik in totaal 5:52 uur in het spel doorgebracht, gaandeweg notities makend over wat mij opviel, tegenviel, onhandig leek, etc. Dit deed ik in een tabel gemaakt in Notion. Karel had gelijk wanneer hij zei dat de introducerende periode van het spel, de tutorial en prologue, lang de tijd namen. Ik zal echter voorbij het 'echte' startpunt moeten spelen om te zien of dit echt een effect zal hebben op mij, en om inzichten te krijgen waarom spelers dit spel potentieel zouden dropen vóór de 10 uur mark die Karel aangegeven had als doel.

09/02/2022 - 9 tot 5

Vandaag weer begonnen met playtesten, en van 10 tot 11 een samenkomstmomentje gehad met Karel om mijn bevindingen van gisteren door te nemen. Hieruit kwamen een aantal taken die wij binnenkort kunnen gaan aanpakken. Hieronder vallen:

- De cinematic camera verbeteren
- Audio feedback op de LSHIFT zoom
- De weapon slot buttons standaardiseren
- Indicatie voor nieuwe items in je inventory
- Een gray-out voor momenten wanneer de speler de staf niet in hun bezit heeft (tutorial)
- Een derde weapon preset speciaal voor de staf
- Meer en doelmatig overgebrachte info tijdens character creation
- Item text entries standaardiseren (maximum titel lengte, description)
- Makkelijkere character voice sampling
- Meer rewards koppelen aan great successes (zowel tastbare als lore rewards)
- De speler een overzicht bieden van hardships, en traveling beter introduceren als mechanic
- Een bug oplossen waarbij tijdens een trade veel normaal tradeable items grayed-out zijn

Iets waar Karel en ik het over eens waren was dat er het nodige herschreven moest worden in het spel. Dit is een taak die ik ook graag op me wil nemen en dit is dan ook iets wat wij gezamenlijk zullen uitvoeren. Karel merkte ook op bij mijn cinematic camera opmerking dat het een goed idee is om voor mezelf te noteren hoe ik het zou oplossen, of een reminder om hier later nog over na te denken. Hiervoor zal ik nog verder moeten vragen naar waarvoor de cinematic camera dient en wat het over moet brengen.



Hiernaast heb ik voor mijzelf ook nog een aparte taak opgelegd waarbij ik een aantal UI mockups ga maken, om problemen op te proberen te lossen die ik waarnam tijdens mijn eerste ervaringen in het spel. UI schermen waar ik dit voornamelijk nodig vond waren de character page, dialogue window, book entries en character creation. Hiervoor heb ik al een paar v0.1's op de Trello gezet.

Na deze bespreken ben ik verder gegaan met playtesten, ben ik dood gegaan tijdens een hele goeie run, en heb ik het spel opzij gezet voor een paar uur om aan de UI mockups te zitten. Doodgaan was uiteindelijk wel goed om de ervaring ervan mee te krijgen en te zien te krijgen wat er precies gebeurt wanneer je karakter doodgaat, wat in UE2 best veel is.

10/02/2022 - 9 tot 6

Begonnen weer met playtesten en om 10 uur een berichtje gestuurd naar Karel voor een samenkomstmomentje. Uiteindelijk om half 11 een halfuurtje met hem gesproken over een aandeel van mijn bevindingen en daar weer wat tickets uitgehaald voor de Trello. Ook afgesproken dat ik rond half 1 Bij de meeting met het team kan aanschuiven om iedereen een beetje te leren kennen en mijzelf voor te stellen. Hieruit heb ik ook de algemene Trello kunnen joinen.

Hierna was ik nog even verdergegaan met playtesten en ben ik begonnen aan de PMI ter voorbereiding voor een semi-review van het spel. Hierna ben ik met Karel gaan zitten om wat taken af te strepen die vóór de QA afgerond moesten worden: de achievement teksten en de controller support binnen de character creator. Voor het laatste heb ik ook een post-brainstorm doc uitgeschreven waarin een concrete takenlijst staat en heb ik een paar mockups gemaakt om onze ideeën te visualiseren. Helaas heeft een PC crash heeft ervoor gezorgd dat wat voortgang met de mockups verloren is gegaan, dus een aandeel hiervan moet ik morgen nog gaan realiseren.

11/02/2022 - 9 tot 6

Langzaam opgestart vandaag en vanaf half 11 met Karel gezeten voor ongeveer een uurtje om verder te itereren op de character creation controller support. Hieruit kwamen een aantal waardevolle inzichten (waaronder dat ik nu van interfaceingame.com af weet) en hebben ik de laatste punten kunnen ontvangen voor het afwerken van het voorstel. Karel ging ook even met Rowin bellen en ik kwam hier later even bij om mee te kletsen en vragen te stellen aan Rowin.

Hierna heb ik het UI voorstel afgerond en voorgelegd aan Karel, die het vervolgens goedkeurde en doorschoof naar Joris voor ultieme goedkeuring. Na dit nog wat gesproken met Karel, heeft hij mij geholpen met het opzetten van mijn Unity project voor UE2, en heb ik de opdracht gekregen om een analyse uit te voeren voor de laatste area in de game, The First Valley. Deze analyse/playtest ga ik uitspreiden over vandaag en het weekend.



12/02/2022 & 13/02/2022 - -3 uur

Unexplored 2 gespeeld voor de lol en wat notities ernaast gemaakt, met name voor de final sequence. Een paar interessante bevindingen hieruit gehaald.

14/02/2022 - 9 tot 5

Vanochtend begonnen met een klein beetje playtesten van de first valley. Vervolgens in call gedoken met Joris en Karel om het over de implementatie van het character creator UX voorstel te hebben. Hieruit kwam dat er nog over de overview tab verder nagedacht moet worden, en hier heb ik ook drie mockups voor gemaakt om zo snel mogelijk voor te dragen aan Karel voor review.

Hiernaast kwam Joris met een voorstel voor speciale items die gegift kunnen worden aan clans, unieke relics met speciale effecten, en of wij hier een aantal voor kunnen verzinnen. Hier ben ik voornamelijk mee bezig geweest vandaag, en ik heb hier een paar rough ideas voor uitgeschreven om morgen voor te leggen aan Karel. Het is een leuke uitdaging om lore over te brengen via item descriptions, vooral aangezien deze zeer kort moeten blijven. De huidige layout van het inventory scherm geeft niet veel real-estate ervoor, wat waarschijnlijk ook for the better is.

15/02/2022 - 9 tot 5

Vanochtend meteen berichtje van Karel gekregen over de gift items en dat ze voor de middag graag afzijn. Ik had al een aanzienlijk deel uitgeschreven dus ik had er een goed gevoel over. Karel vroeg mij om de ideeën in een overzicht te zetten in een doc, waar ze wat makkelijker door en over te nemen zouden zijn voor Joris. Nadat ik hier wat voortgang in had geboekt had ik een korte call met Karel om het wat meer in detail te hebben over de gifts, hoe ze werken en welke haalbaar zijn. Uiteindelijk had ik deze rond kwart voor 2 afgerond om een pauze te nemen.

Na deze pauze ging ik verder met een andere opdracht die ik had gekregen van Karel, het opzetten van een lore overzicht in Miro. Hiervoor heb ik een mindmap gebruikt, wat mij het handigste leek voor een hierarchische overview. Hiervoor nam ik een uurtje zodat we een begin hadden waarop we later verder zouden kunnen bouwen. Dit gaf mij ook het idee om misschien stappen te zetten in het bouwen van een wikia voor de game, maar dit zal ik later nog een keer moeten voorstellen aan Karel.

Na dit uurtje lore onderzoek ging ik weer de first valley playtesten. Hieruit kwamen niet al te veel nieuwe bevindingen, maar ik kwam wel achter een leuke cheat waarmee je basically het verzamelen van de key fragments kan skippen. Flow strike weapons gaan namelijk door de deur heen! Voelde haast intended, totdat de volgende node compleet broken was. Zal hier rekening mee moeten houden wanneer ik de valley probeer te enteren.



16/02/2022 - 9 tot 5

Vanochtend beginnetje gemaakt met de hardship/travel UX improvement doc. Rond 10 uur in call gegaan met Karel om het te hebben over de gift items. Deze waren grotendeels goed maar moesten nog een 'suggested location' hebben, voor een locatie waar ze kunnen dropen. Hiernaast hadden wij blijkbaar verkeerd begrepen hoe gifts moesten werken en waren ze eigenlijk alleen voor de Raafi bedoeld. Dit heb ik uiteindelijk kunnen oplossen door 5 extra Raafi gifts uit te schrijven. Hiermee was ik relatief vlot klaar, waarna ik nog ruim de tijd had om clan relations te playtesten en het begin van een voorstel voor op te zetten. Laatste uurtje besteedde ik uit aan het travel/hardship UX voorstel, wat inmiddels een beetje een eigen projectje is geworden. Kan het erg waarderen dat Karel hiervoor de ruimte gunt.

17/02/2022 - 9 tot 5

Vandaag van start gegaan met clan relations playtesting, en hier wat interessante problemen uitgehaald. Hierna volgde een langdurige call met Karel en Joris waar we de gift item concepten doornamen. Hieruit kwamen veel verbeteringspuntjes die ik vervolgens mee heb kunnen nemen voor de finalization van de designs. Ik was hier uiteindelijk best lang mee bezig, maar ik ben wel tevreden over de kwaliteit van het werk die ik hierin uiteindelijk heb geleverd. Als dit is afgerond vraag ik me af wat mijn volgende taak zal zijn. Ligt nu een beetje tussen die clan relations en mijn hardships/travel projectje. Dat laatste zal waarschijnlijk doorgeschoven moeten worden wegens prioriteiten, licht afhankelijk van de evaluatie van de huidige gift item versies.

18/02/2022 - 9 tot 5

Eerste ochtend waar ik het even moeilijk vond te verzinnen wat ik wou gaan doen, aangezien ik met mn hoofd nog bij de gift items zat. Voordat ik in call ging met Karel ben ik nog wat verder gegaan met clan relations testen. Rond 10 uur ging ik in call met Karel om het over de reworks te hebben van de gift items en een plan voor de teksten die binnen de komende 4 weken afgetypt moeten zijn. Onderdeel hiervan was het samenstellen van een soort lore-bible die makkelijk overzicht zou moeten geven omtrent de verschillende facties, gebeurtenissen, landmarks, etc in het spel. Hier ben ik het gros van de dag mee bezig geweest, waarna ik een korte terugkoppeling had met Karel om een paar vragen beantwoord te krijgen die ik niet vanuit de documentatie kon achterhalen. Ook een leuk bijproduct van deze onderneming was de inspiratie voor een meta-spel, waarin je de documentatie, prototypes, chat logs en andere artefacten van een unreleased spel 'speelt'. Zou ook een leuk project kunnen zijn om naast de stage aan te sleutelen.



21/02/2022 - 9 tot 5

Dag begonnen met wat lore inventarisatie ter voorbereiding voor het herschrijven van teksten. De ochtendmeeting met Karel gooide de prioriteiten echter wat om, omdat hij en Joris besloten hadden tot een nieuwe vorm van data importeren in het spel, wat betekent dat de sheets in de drive niet meer applicable zullen zijn. Hiervoor zou ik (met vrij lage prio) een onderzoekje kunnen doen naar het programma Articy, wat het werken met deze vrij abstracte bestanden een stuk gemakkelijker zou kunnen maken. Uiteindelijk had ik twee taken gekregen die ik kon koppelen met de first valley playtest, dialogue variation earmarking en een analyse van Haven om een potentiële restructure ervan te onderbouwen en uit te werken.

Met deze taken had ik al best wat voortgang geboekt toen Karel mij een berichtje stuurde dat er over 2 minuutjes een meeting zou plaatsvinden over de sky en flame elemental questlines. Deze waren nog niet bedacht en deze meeting zou dienen als een soort brainstorm. Het was interessant om deze bij te wonen en notities ervoor te maken, en had over deze meeting nog een besprekingsmoment met Karel. Na deze bespreking kreeg ik de opdracht om de ideeën uit die meeting om te zetten tot twee concrete design docs. Dit kreeg ik vrij vlot voor elkaar, maar morgenochtend wil ik graag nog wat beeldmateriaal produceren, vooral voor de quest structure, om wat aspecten van de quests duidelijker over te brengen.

22/02/2022 - 9 tot 5

Dag begonnen met twee diagrammetjes maken voor de design docs van gister. Al snel waren de docs doorgenomen door Joris en heeft hij feedback kunnen leveren, waarna ik deze mee heb genomen in wat kleine rewrites van de doc. Karel had er verder niks op aan te merken.

Hierop volgde een call met Karel, en later ook met Joris, over de refactoring van de textuele data, en hoe Karel en ik deze zullen moeten voorbereiden voordat we de daadwerkelijke inhoud kunnen gaan aanpakken. Hierin kreeg ik de taak om een organisatie te vinden van deze bestanden die beter in de omgang zal zijn dan de huidige tientallen aparte bestanden. Hiervoor heb ik een tijdje met Excel gekloot maar deze heb ik achterwege gelaten na de vondst van een visual studio extension die .clv en .tsv bestanden parset en in een tabel zet. Dit was fijner omdat deze niet entries die starten met een =-teken leest als een formule. Hiernaast heeft het ook een aantal andere voordelen zoals het makkelijker toevoegen van rijen, meerdere bestanden overzichtelijk kunnen openen, en dat het programma over het algemeen een stuk meer lightweight is. Morgen zal ik waarschijnlijk voornamelijk bezig zijn met het samenvoegen van de bestanden in een paar masterdocs. De huidige verdeling die ik heb is dialogue, fortunes, HUD, items, map, othermenues, en quests. Ik overweeg echter om quests en dialogue samen te voegen omdat deze veel overlap hebben.



23/02/2022 - 9 tot 6

Na vandaag bijna de master branch te hebben laten imploderen ben ik veel bezig geweest met de textuele data files. Deze moeten op een leesbare manier bruikbaar zijn, niet alleen voor Karel en mij maar ook voor toekomstige vertalers. Hiervoor ben ik op het moment bezig met een tag systeem, maar dit vereist aanzienlijk wat verfijning. Ideaal gezien zouden de tags gewoon indenteren zoals bij code, maar dit is waarschijnlijk geen mogelijkheid, omdat dit niet lekker samenwerkt met het .tsv bestandstype. Hierover zou ik Joris nog graag willen spreken wat hierin mogelijk is.

24/02/2022 - 9 tot 5

Vanochtend al meteen een meeting met Karel om het over mijn voorstel te hebben voor de ordering van de .tsv files. Hiervoor heb ik na de meeting een overzichtelijk document uitgetypt (met gifs die laten zien hoe het werkt) om aan Joris voor te leggen. Hier hadden we het nog even over met Joris en het plan was uiteindelijk goedgekeurd.

Hiernaast was er een issue met spell check binnen visual studio code, maar deze was op te lossen dankzij settings binnen een van de spellcheck extensions die ik had uitgetest.

Ook heb ik de ongebruikte lines in een aantal van de quest files eruitgehaald en dit gepusht op de git, nadat deze waren goedgekeurd en ik wat vragen nog had kunnen stellen aan Joris over een paar entries die er raar uitzagen.

25/02/2022 - 9 tot 5:30

Vanochtend begonnen aan en de hele dag genomen om stapsgewijs door de text data tabellen te lopen en deze op een bruikbare manier te sorteren en samen te voegen. Hiervoor had ik veel tijd genomen omdat deze taak correct moet gebeuren en ik om fouten te voorkomen regelmatig even pauzes nodig had om een beetje fris te blijven. Ik heb deze taak vandaag wel af kunnen ronden dus we kunnen hopelijk binnenkort beginnen aan de daadwerkelijke inhoud!

28/02/2022 - 9 tot 5

Vandaag begonnen met een beginnetje maken aan de spellcheck pass-through, waarna ik een kleine meeting had met Karel om het over de voortgang te hebben met de text refactoring. Vervolgens aan Joris doorgegeven dat de TSVs gemerged en opgemaakt waren. Nadat hij wat dingen had voorbereid en ik wat testing had doorlopen om zeker te zijn dat de teksten goed op hun plek kwamen te staan kon de refactor overgeheveld worden naar de master branch, waarin ik verder ben gegaan met de spellcheck en een begin heb kunnen maken met de content tags.



01/03/2022 - 9 tot 4:30

Vandaag lag mijn energie wat lager en heb ik niet heel veel kunnen doen. Na een korte call met Karel ben ik door de files gelopen voor een eerste grammatica en tagging pass en heb ik nog wat over de sky elemental quest lore nagedacht en een diagram ervoor uitgewerkt. Ik wou graag wat meer doen vandaag maar ik kreeg het niet echt voor elkaar, waarschijnlijk omdat ik best slecht heb geslapen vanacht.

02/03/2022 - 9 tot 5

Vandaag rond 9 meteen een call met Karel gehad over de bezigheden voor vandaag. Hier kwam uit dat ik kan beginnen met wat meer in-depth gaan voor de content van de flame en sky questlines. Hierbij hoort bijvoorbeeld first drafts voor lore entries en welke enemies tegengekomen worden in de relevante areas. Hiernaast is het ook nodig om nog eens naar de prologue te kijken, waarvoor ik ongeveer 2 uur opzij heb gezet voor playtesting. Hieruit kwamen al een redelijke hoeveelheid bevindingen die aangepakt kunnen worden wanneer mogelijk.

03/03/2022 - 9 tot 6

Vandaag was er wat geproduceerd voor de sky questline voor Karel en mij om naar te kijken. Al snel vielen er een paar dingen op die niet lekker liepen, waar ik morgen een voorstel voor kan beginnen. Textueel is er ook nog het een en ander nodig, om bijvoorbeeld de speler de kant op te sturen van de observatory en de sky mask. De werking van de teleporter zelf is ook nog ietwat vaag, in mijn optiek voornamelijk door een tekort aan (visual) feedback. Als de speler bijvoorbeeld de sky mask niet heeft is er niks wat de indicatie geeft dat dit het onderdeel is dat ontbreekt, of dat er überhaupt iets ontbreekt. Er wordt dan de perceptie van een bug geschept en dit moet voorkomen worden.

Hiernaast heb ik het ook nog even met Karel over de prologue gehad en wat mij opviel qua mogelijke improvements. Hiervoor zal ik morgen ook mijn vriendin inschakelen om als een nieuwe speler de tutorial en prologue te testen en te achterhalen wat nou wel of geen probleem is en wat ik had gemist als iemand die al een stuk meer ervaren is met de game.



04/03/2022 - 9 tot 6

Vandaag begonnen met teksten schrijven, maar kon na een meeting met Karel en Joris een groot aandeel hiervan weggooien omdat ze niet meer van sprake waren. Dit was vrij irritant aangezien het hierdoor voelde alsof ik niet echt met iets nuttigs bezig was. Als dit vaker gebeurt zal ik het aankaarten bij Karel.

Hiernaast ben ik bezig geweest met een playtest samen met Elise, om te kijken waar een nieuwe speler op stuit tijdens een eerste playthrough. De tutorial verliep met weinig problemen, echter schoot de uitleg van de fortunes tekort omdat deze veel te overweldigend was voor een vrij vanzelfsprekend systeem. De proloog zat vol met problemen, en ik zou persoonlijk overwegen de gehele proloog eruit te halen aangezien deze niet echt de functie vervult die het zou moeten vervullen. Een Haven redesign, met bijvoorbeeld een Wayschool waarin dingen zoals combat en fortunes mee te experimenteren zijn, zou dit bijvoorbeeld goed kunnen aankaarten. Dit wordt sowieso iets voor volgende week, ik hoop vooral dat het nog aan te kaarten valt.

07/03/2022 - 9 tot 5

Vandaag al vroeg in call met Karel ter voorbereiding op een call met alle andere mensen van het project als een soort algemene terugkoppeling. Deze meeting was erg lang en enigszins vermoeiend maar uiteindelijk wel nodig omdat er wat onenigheden en misverstanden waren tussen de verschillende facetten van het project. Dit was interessant om bij te wonen, vooral voor management-gerelateerde inzichten.

Hierna nog gecalled met Joris en Karel om door te nemen wat precies gedaan moet worden vóór de localisation deadline, en wat onze inzichten waren op deze problemen en wat er aan gedaan kan worden. Hierna een pauze, waarna ik met Karel nog een keer heb doorgenomen wat onze prioriteiten zijn en de taken onderverdeeld. Voor vandaag heb ik een lijst gemaakt van UI text elementen die nog hardcoded waren, en dat doorgestuurd naar Joris zodat hij deze aan een key kon binden. Vervolgens heb ik nog wat extra consumables bedacht naast degene die Karel al had opgeschreven. Morgenochtend hervat ik dit om nog 3 scrolls en 1 herb te bedenken, waarna ik dit aan Joris zal doorgeven en hij hier feedback op zal leveren en eruit zal selecteren wat wel en niet bruikbaar/haalbaar is.

08/03/2022 - 9 tot 4:30

Vandaag heb ik me gestort op drie verschillende taken, twee hiervan vrij saai en eentje waar ik naar uitkeek om aan te beginnen.

De eerste taak was het herschrijven van de gameplay glossary en achterhalen waarom deze glossary vrijwel random pas zichtbaar wordt. Ik heb achterhaald dat de glossary pas zichtbaar wordt wanneer je met het nieuwe karakter terug naar de main menu gaat en opnieuw inlaadt. Zelfs met nieuwe karakters op dezelfde world save moet dit gedaan worden voordat de speler de glossary te zien krijgt. Hiernaast verliep het herschrijven goed, echter was er een groot stuk tekst waarvan ik niet zeker wist of ik die volledig weg kon halen aangezien deze achterhaald leek te zijn.



Hierna ben ik begonnen met de icon masterlist, en heb ik doorgenomen welke conditions, traits en items nog geen icon hadden. Hierbij ben ik erachter gekomen dat alle hope traits daadwerkelijk wel icons hebben, maar dat deze icons simpelweg niet gebruikt worden. Deze taak was vrij zwaar om doorheen te waden, aangezien er geen makkelijke manier was om items in te laden en te controleren.

Ik was van plan om hierna te beginnen aan de clan leader dialogue proposal maar ik had hier geen energie meer voor. Aangezien ik deze taak ook leuk vind en er energie in wil stoppen bewaar ik deze voor morgen zodat ik morgen de volledige dag hieraan uit kan besteden.

09/03/2022 - 9 tot 6

Vanochtend in call gegaan met Karel en na wat tech problemen de consumables nog eens doorgenomen. Hiertijdens een aantal veranderd, rondgeschoven en wat beslissingen gemaakt over hoe we groepen potions gaan noemen.

Hierna heb ik de mechanics glossary afgerond en gepusht, wat vrij vlot ging aangezien er eigenlijk nog maar een entry was waar ik onzeker over was, maar na confirmation te hebben gekregen van Karel heb ik deze ook kunnen herschrijven en afronden.

Tot slot ben ik begonnen aan een klus waar ik met veel enthousiasme naar uitkeek, de clan (leader) dialogue. Ik wou hiervoor graag een voorstel doen om voor iedere culture een eigen schrijfstijl aan te houden omdat ik geloof dat dit veel levendigheid aan de wereld zal toevoegen. Als je bijvoorbeeld een Daivaronian kan herkennen op basis van hun langdradige en cryptische manier van spreken zal dat een extra vorm van identiteit toevoegen aan deze clans. En eentje die de speler vrijwel direct kan meemaken en mee kan interacteren.

Hiernaast is er natuurlijk ook nog de clan leader dialogue structure die aangepast moet worden. Maar die spreekt, naar mijn mening, grotendeels voor zich.

10/03/2022 - 9 tot 5

Vandaag de hele dag uitbesteed aan de clan leader dialogue structure, na dit nog even besproken te hebben met Karel. Groot deel hiervan was het uitvogelen van wat de huidige structure is, deze omzetten naar een flowchart, en kijken waar deze verbeterd kan worden. Dit vaststellen was lastig aangezien deze feature nog best buggy is, hopelijk kan met een bespreking met Joris veel hiervan opgehelderd worden.



11/03/2022 - 9 tot 5

Deze dag was grotendeels uitbesteed aan feedback van Karel ontvangen mbt de clan leader restructure, en deze feedback verwerken in een finalized proposal die aan Joris voorgelegd kan worden. Deze heb ik kunnen afronden door een paar effectieve rendertargets en een soort checklist te maken die het idee zouden moeten overbrengen, samen met een flowchart die wat sleeker en duidelijker is dan de vorige versie.

Hierna was ik begonnen met wat rumor variaties schrijven. Dit was een leuke bezigheid om een beetje mee te 'unwinden', aangezien het vrij low-stress was en ik schrijven op zichzelf al erg leuk vind.

RELICS AND GIFT ITEM PROPOSAL

3 Gift Items

These items have to be gifted to specific recipients to take effect. These recipients can be clan leaders or traders.

Gift items are no easy feat to transport, challenging the player to think on their feet.

Name/Type	Description	Recipient	Challenging Effect	Reward	Suggested location
Mercy's Warbanner Small Item	A piece of [mercadian clan] history. It depicts Mercy leading a charge.	Mercadians	Unable to stealth, the warbanner glows bright whenever glorious combat draws near.	Mercians get +1 skill, and you can try to forge an alliance with the Mercians	Mercy's barrow, in a sarcophagus surrounded by skeletons.
Bleeding / Weeping Medallion Small Item	Of [mercadian clan] origin. It produces a constant trickle of blood.	Mercadians	Inflicts wet condition while in inventory	Mercadian wayfarers start with the berserk skill	Keep / barrow / ruin, in a bag near skeletons.
Odd-Reek Sapling Small Item	A sapling that grows bears odd-reek fruits. Its rarity is matched only by its strong smell.	Any clan	Gives Reeking status	you can try to forge a friendship with the clan	Verlaten farm / watchpost / etc, container
Bjom's Cup Small Item	A cup made by the legendary artisan Bjom, deduced from an inscription on its bottom. Likely to be one of his earlier works.	Any clan	Chance to break when the player is hit by an enemy or hazard. Disappears from inventory when broken.	you can try to forge a friendship with the clan	Merchant, bandit / tribe loot
Spirit-touched Idol Small Item	An idol thoroughly cherished by a spirit, turning it pearlescent and	Haiborian, mystic	High chance to encounter lost hardships	Haiborians: you can try to forge an alliance with the clan	node in a region with lost, in a bag near a body

	infinitely distracting.			Mystic: learn one of the elemental affinity skills	
Bathing Ladle Small Item	A giant's ladle, used to stir and scoop their bathing waters.	Any clan	Inflicts the thief condition when stolen.	Friendship	In a chest in the bath house, merchant
Moobak's Mountain Forge Bulky item	A forge with a weight that matches its power. Blessed by the sky elemental.	any clan	Bulky Item with 6 bulk.	Permanently adds a random sky sigil effect to offered items	mountain top temple
Fragmented Shade Bulky item Cape-slot	Tattered piece of the darkness with which Eclipse cloaks itself. The wearer's features are obfuscated, inspiring fear and confusion in observers.	Eclipsis	Automatically equipped and stuck in the cape slot. Inflicts the disguised and interloper conditions. Only Eclipsis can see through this effect.	You and future Wayfarers are blessed with disguised, imperial forces will ignore you.	In a cave, shade hideout
Lost Codex Chapter Small Item	A comprehensive history of the clans. This chapter details the history of different clan customs, providing deeper understanding.	Raafi	none	Unlocks the Envoy background.	Raaf temple or other Raafi site
Raafi Notebook Small Item	Dusty and forgotten, it's filled with the doodles and notes by its previous owner.	Raafi	none	Adds educated as a free, locked skill for Raafi characters.	Raaf temple or other Raafi site

	"Oh my, these entries show a remarkable understanding of Marang machinery. It's unfortunate that the author does not walk among us anymore, but their legacy will inspire us for generations to come!"				
Bird's Eye Small Item	An ancient Raaf relic. Thanks to whisperings from Raaf, the bearer of the bird's eye can better identify a person's desires. "Assuredly one of our more questionable relics. It might be best to not mention this ability when interacting with other clans, not everyone would want their innermost desires to be shared by Raaf."	Raafi	none	Adds courtesy as a free, locked skill for Raafi characters.	Raaf temple or other Raafi site
Advanced Curriculum Small Item	A scroll from the Raafi's past, detailing valuable insights about the Raafi education system and plans for improvement. "Many of these improvements seem to be based on teachings and guidance from Raaf. Perhaps we should finally apply these plans!"	Raafi	none	Adds + 1 skill pick during character creation for Raafi characters.	Raaf temple or other Raafi site

Raafi Totem Bulky item	An ancient totem depicting Raaf spreading their wings. It was a part of Raafi rituals now lost to the ages. "Oh this is just beautiful! Unfortunately the rituals tied to this piece are long since forgotten, but that doesn't mean we cannot appreciate it for its cultural significance."	Raafi	none	Adds + 1 skill pick during character creation for Raafi characters.	Raaf temple or other Raafi site
Marang Toolkit Small Item	A beautiful set of intricate tools, comparable to those a jeweler would use.	Jeweler	Periodically shocks the player, inflicting the stunned condition.	The jeweler teaches you to handle small tools better in return for the toolkit. Player learns the Handy skill, which grants +1 redraw during agility fortunes.	Marang node
Raaf Key	Found in the garden to open relic doors in temples				

3 Wondrous Items

Relics are ancient, strange, and unique pieces of equipment the Wayfarer can use to their benefit. Some can also be exchanged with a clan for permanent rewards.

Name/Type	Description	Player Use Effect	Clan Reward	Suggested locations
Ancient Stew <i>Consumable (food)</i>	This has been simmering for years, and its scent carries an overwhelming complexity.	Gain three randomized positive conditions that last the whole node.	Gain 2 complex stew, a food item that grants two randomized positive conditions. Future wayfarers from the corresponding clan start with 1 complex stew.	Ruin, (locked) chest
Reforming Branch <i>Consumable (1x)</i>	This branch twists and turns in your hand, grasping at your worn equipment.	Transmute all equipped gear into a random piece of gear of the same type, all with random qualities. (Pn).	Increases the quality of equipment available at smiths and armorers from the corresponding clan.	bathhouse, Root chest
Raafi's Feather <i>Consumable (1x)</i>	A part of Raaf that passed over from the spirit world.	Banishes Imperial enemies from your current node, resets presence.	Clan defenses and attacks versus imperials are much more successful.	Raaf Temple or other Raafi site
Primordial Ooze <i>Consumable (3x, 30 sec)</i>	A semi-hardened ooze of questionable source.	Coats your weapon, inflicting the slimed condition on enemies you hit.		warden lair, chest
Tattered Cape <i>Cape</i>	A red cape fashioned from a torn Rotzward banner. The faded emblem of a flame imbues the fabric with a tangible magical aura.	When worn protects from the cold. Skeletons will run away when they see you. Legendary, threadbare	Giving this to the mercadian clan bolsters their fighting spirit. Mercadian wayfarers now start with an extra free, locked combat ability/enhancement skill.	Barrow, sarcophagus if possible, otherwise mercy chest
Giant's Drink	An exceptional	Taking a swig	Giving this to the	Bathhouse,



Weapon	drink, filtered through fermented thorns and self-filling. Enjoyed by giants in preparation of bathing, enhancing their senses. This seems like something the Daivaroneans would be interested in.	inflicts the fury and winded conditions for a few seconds.	Daivaroni clan opens their eyes towards the spirit world. Daivaroni wayfarers now start with the extra free, locked spirituality skill.	root chest
--------	--	--	---	------------



5 Trade Items

Trade items are items exceptionally beneficial to traders, enabling them to produce or trade valuable goods.

Name/Recipient	Description	Traits	Effect	Suggested Location
The statue of L Any trader	An exquisitely sculpted statue of a grus in exotic robes wearing a L shaped amulet. It seems to subtly change its pose when you're not looking.	Bulk 4, value 1000?	When given to a clan an alliance is forged.	Merchant
Blue Silver Armorer, smith	A rare, unusually lightweight variant of silver ore.	small	Armorer and smith: generates and trades a high quality item with the light trait.	corresponding mine, mining crevice
Crystalized Copper Armorer, smith	A rare variant of copper ore. Its crystalline composition gives it an extraordinary hardness.	small	Armorer: generates and trades a high quality item with the strong trait. Smith: generates and trades a high quality item with the keen trait.	corresponding mine, mining crevice
Meteoric Iron Armorer, smith	A rare variant of iron ore, its unnatural composition betrays its otherworldliness.	small	Armorer: generates and trades a high quality item with the uplifting trait. Smith: generates and trades a high quality item with the lucky trait.	corresponding mine, mining crevice
Grass-Fed Wolf Stomach Alchemist	The stomach of a wolf that has never eaten meat. A rare, sought-after alchemical component.	small, 20	Discounts the alchemist's stock	grass-fed wolf

Mother's Gland (HEEL zeldzaam) <i>Alchemist</i>	Intact poison gland from a poison spider mother. Rumors say that an alchemist can turn this deadly liquid into a source of life.	small	Adds one life potion to the alchemist's store	poison spider mother
Inscribed Bone <i>Any mercadian trader</i>	A soldier's last moments, inscribed on their remains. The result of an ancient ritual, born from Mercy's teachings.	small, 20	Gives a discount when given to a mercadian trader	barrow, mercy location
Warped Skull <i>Mystic</i>	A mystic component, touched and twisted by arcane influence.	small, arcane taint	Learn one of the elemental affinity skills	voidrunners / speciale versie voidrunner
Shard of Black <i>Jeweler, smith</i> offers a special item in the shop (potentially discounted)	Beautiful, ancient, rare, and excessively sharp. This type of glass is deeply desired by jewelers and smiths alike.	small	Jeweler: offers a new ring with minor legacy and one of the following positive traits: -Fortunate -Charming -Arcane -Vigor -Nimbleness Smith: offers a new weapon with a minor legacy, excellent, and keen trait.	cave, crevice
Giant Turnip <i>Turnip farmer</i>	This turnip has grown far beyond standard proportions, enough to feed a whole clan.	bulk 2 or 3	Clan gift, unlocks turnip farmer background	wild turnip patch
Ancient Pigments <i>Any Daivaronean trader</i>	A collection of pigments made from the dried-out remains of plants and creatures. These species no longer populate this world, making the pigments exceedingly rare.	small, 20	Gives a discount when given to a Daivaronean trader	marang node, chest

Moonstone <i>Any Eclipsis trader</i>	A dark porous stone from the dark side, a sign of Eclipse's influence.	small, 20	Gives a discount when given to an Eclipsis trader	caves, crevices / containers
Pot of Fermented Leaves <i>Any Haiborean trader</i>	These leaves are used in a long-forgotten haiborean ritual. The leaves are steeped in water and the resulting drink is shared among friends and family.	small, 20	Gives a discount when given to a Haiborian trader	ruin in haiborean region, chest
Alchemical Recipe <i>Alchemist</i>	This recipe details steps to brew a [potion name]. The strange symbols and scribbles mean very little to you, an alchemist should be able to make sense of it.	small	This alchemist permanently produces a type of potion specified by the recipe.	ruins/keep, chest
Extinguished Mask <i>Mystic, armorer</i>	An elemental mask separated from its element, the process caused it to shrink and harden. Its intriguing construction attracts mystics and jewelers alike.	small	Mystic: learn one of the elemental affinity skills Jeweler: offers a new wand with the minor legacy trait	Marang node, chest

Name/Recipient	Description	Traits	Effect	Suggested Location
Alchemy Apparatus <i>trader</i>		Bulk 3, Breakable	The trader transforms into an alchemist (or an alchemist opens up inside the village)	An old alchemy lab
Marang Coinz <i>Merchant</i>			Offers 1 sigil for the coinz, if you refuse they offer 2	
Marang Puzzle Box <i>Merchant</i>			Offers 1 sigil for the box,	
Spider Silk			Offers to teach you	




Mystic			Spell Craft Form in return for the silk	
Skider Something Mystic			Offers to teach you Spell Craft Flame in return for the thing	
Skider Something Armorer			Fashions two minor legacy armors that has offers some protection against flames. Gives one to you.	
Alpha wolf pelt Outfitter			Fashions a special, minor legacy cloak for you.	
Chameodore Seeds Mystic			Offers to teach you Spell Craft Sky in return for the silk	Can be harvested from a chameodore field
Waytack (waybread / hardtack)	A special food that keeps forever, unless it gets wet. It then keeps for 2 more days.	food, restores relatively little HP		

CONSUMABLES

Negative Effects:

Miserable: Doubles hope loss until you rest in comfort

Poisoned: gain extra damage on each hit, you cannot heal from food.

Positive Effects:

Excellence: Effects ends when time passes

Strength: +2 damage, ends when time passes

Fury: removed (replaced by strong and ferocious)

Herbs

	Name	Current herb	Effect	Expiration	Price	Notes
	Fibrous peas		Gain tireless	Keeps 15 days.	20	
V	Form Flax		Gain Excellence and -1 hope.	Keeps 15 days.	20	lets anders
V	Flow Flower		Gain haste and miserable	Keeps 25 days	20	testen of het langer of korter moet
	Mercy's Blessing		Gain 1 hope. / (Restores hope once per run)	Keeps 15 days.	20	Rare (minor room / encounter) and very limited use
V	Wolf Tail		Gain ferocious, and gain wounded.		20	Add a skill that negate negative effects.
V	Sky Shrub		Gain clarity, and fatigued.	Keeps 25 days	20	Herbology negates negative effects




V	Radial Root		Gain forest friend.	Keeps 25 days	20	
V	Flame Fern		Remove Fatigued & Cold.	Keeps 15 days	20	
	Honeyreed		Remove Miserable.	Keeps 15 days	20	
V	Antidote		Remove poisoned	Keeps 15 days	20	
	Tingleberry		Remove heat, gain cooled.	Keeps 15 days	20	
V	Strongleaf		Gain strong and poisoned			

Potions

voor +/- potions: spirits

voor + potions: brews

	Name	Effect	Duration	Price	Notes
	Skidersting Spirit	Gain poison status and fury		40	
	Vitalmorn Spirit	Remove negative status and gain exhaustion		40	
	Sagebreath Spirit	Gain the clarity condition, gain the reeking condition		40	
	Savage Spirit	Gain ferocious for a limited time, after which gain fatigued		40	
	Monolith Spirit	Gain spell resistance, poison immunity, and stone skin for a limited time. Afterwards become blinded and stunned.		40	
	Boartusk Spirit	gain strong and exposed.		40	
C	Spirit of Dai	Gain the savage form for a limited time.		40	






	Delirium Spirit	Gain inspired and clarity, at the cost of gaining fatigued.		40	
	Pricklesap	Gain thicket friend and forest friend, deals X damage upon consumption		40	
	Blood Wine	Gain poison immunity and lose X hope		40	

Name	Effect	Duration	Price	Notes
Wakebud Brew	Remove Exhaustion & cold		60	
Honeyreed Brew	Gain hasted for a limited time		60	
Sparkling Berry Brew	Remove heat, gain cooled		60	

Name	Effect	Duration	Price	Notes
Slickreed Oil	Immune to webbed		60	effect needs to be made
W Polish	Gain the protection from lightning condition		60	effect needs to be made
Marang Machine Grease	Gain the flow walking condition		60	
Irongraft parasite	Strikes with your weapon heal you for X HP per hit.		60	

Pots

Name	Effect	Duration	Price	Notes
Opaque Sprite Pot	Summon random sprite		50	effect needs to be made. Return of the sprite containers!
Flame Sprite Pot	Summon flame sprite		50	effect needs to be made. Return of the sprite containers!
Flow Sprite Pot	Summon flow sprite		50	effect needs to be made. Return of the sprite containers!
Form Sprite Pot	Summon form sprite		50	effect needs to be made. Return of the sprite containers!
Root Sprite Pot	Summon root sprite		50	effect needs to be made. Return of the sprite containers!
Sky Sprite Pot	Summon sky sprite		50	effect needs to be made. Return of the sprite containers!

Scrolls

	Name	Effect	Duration	Price	Notes
	Warden Seal	Summon Flow Warden		100	
	Spirit Howl	Summon spirit wolf		100	
	Ancestral Lamentation	Summon 3 screaming skulls		100	
	Spider Guardian Green Compact	Summon 3 poisonous spiders		100	
	Spider Guardian Tan Compact	Summon 3 digger spiders		100	
	Spider Guardian Gray Compact	Summon 3 spiders		100	
	Spider	Summon 3 webbing		100	

	Guardian White Compact	spiders			
	Spider Guardian Red Compact	Summon 3 vampiric spiders		100	
V	Shadow Pact	Summon 3 shades		100	
	Darkside Deal	Summon a shade boss and 2 shades		100	
	Call to the Tomb	Summon 1 red skeleton		100	effect needs to be made
	Arms Deal	Summons blades		100	
	Recharging	Recharge all your items.			
	Vow of Vengeance	Summon barrow wight		100	effect needs to be made
	Marang Protocol	Pacify marang devices in the area (turrets, detectors, traps & servitors)		100	effect needs to be made
	Starfall Predictions	Cast Meteor Strike		100	
	Doomsday Prophecy	Cast Big Meteor Strike		100	
	Prime Winged Sign	Destroy all void creatures		100	
	Practices of the Ultimate Warrior	Gain strong, tireless, hasted, energized, ferocious, excellence, and fury, at the cost of all but 1 HP and becoming wounded.		100	effect needs to be made
	Black Page	Kill everything in your current area, at the cost of all but 1 HP and becoming wounded.		100	effect needs to be made. potentially imbalanced and game breaking? at least for a run? Interesting fun thing to play with?

V	Golden Pamphlet	Summon rift to the edge		100	effect needs to be made
	Flowing Weather Map	Cast Call Wind		100	
	Marang Override Protocol	Cast control contraption		100	
	Song of Morning Glow	Cast Sunlight		100	
	Imperial Decree	Summon Imperial Hunter		100	effect needs to be made
	Abstract Mantra	Summon 3 Cubes		100	
	Hidden Whispers	Cast invisibility		100	
	Empty Golden Scroll	Summon Walker		100	effect needs to be made
	Forbidden Black Guide	Transform into a Ghul		100	effect needs to be made. Meant as cursed item. Could also end the run?
	Merciful judgment	Casts awe,		100	
	Wayfarers song	Enemies fall into an idle trance state for 30 seconds or until attacked.		100	effect needs to be made
	Earth call	Causes multiple instances of tremor, only works near cliffs or inside of caves.		100	
	Serpentine Incantation	Summon a temporary gate into the serpent path		100	effect needs to be made
	Marang Repair Script	Fully repair a selected piece of gear. Usable only when camping.		100	effect needs to be made. Difficult to realize.
	Forgemaster	Remove one negative		100	effect needs to be

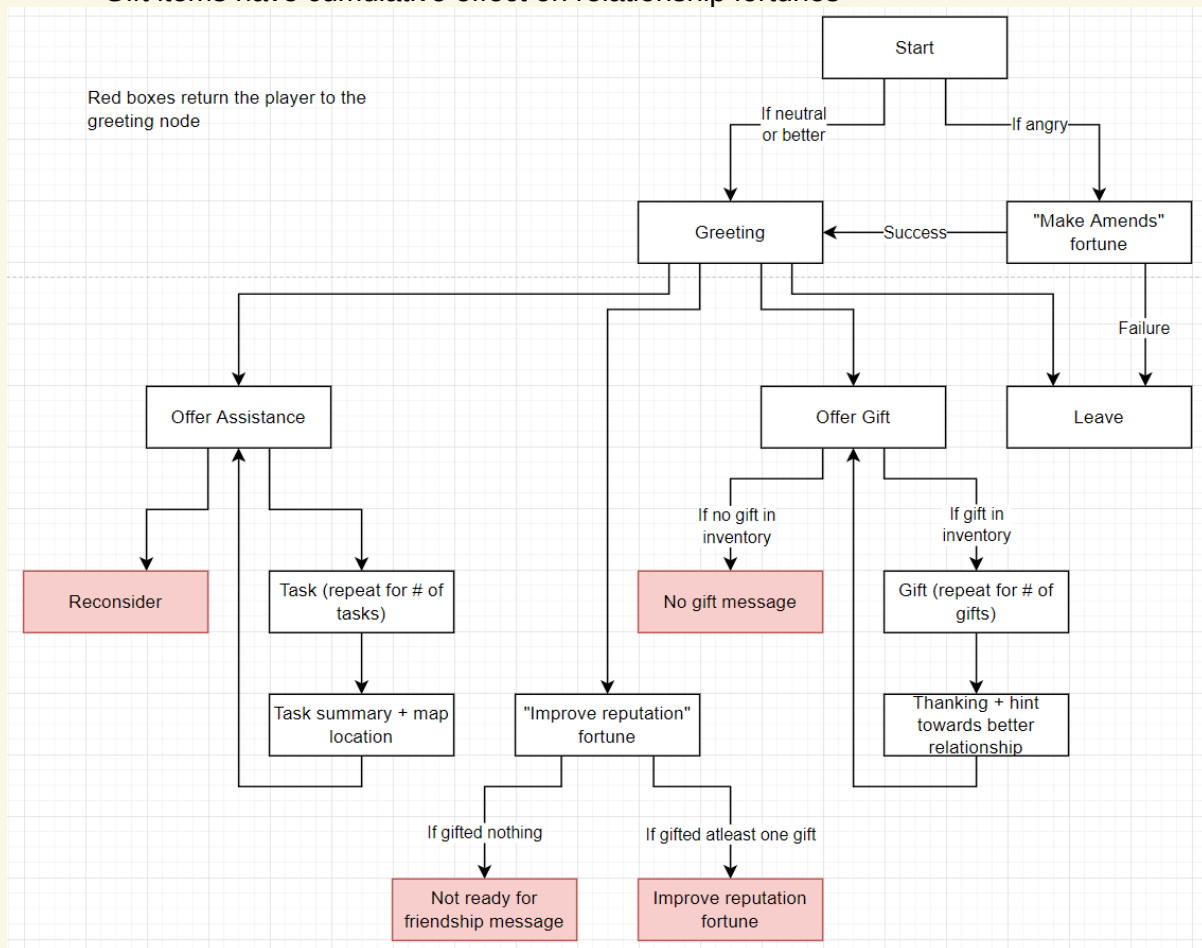



	Schematic	quality from, and add one positive quality to, a selected item. Usable only when camping.			made. Difficult to realize.
	Sky Eye Guide	Gain oriented condition		100	
V	Lost Martial Treatise	Gain minor valorous deed		300	
V	Forgotten Martial Tradition	Gain major valorous deed		300	
	Crimson Tactics	Gain epic valorous deed		300	
V	Traditional Crafts	Gain minor daring deed		300	
V	Ancestral Practices	Gain major daring deed		300	
	Moobak's Assorted Stratagems	Gain epic daring deed		300	
V	Sage advice	Gain minor wise deed		300	
V	Mystic conundrum	Gain major wise deed		300	
	Elementor memoires	Gain epic wise deed		300	
	Haibor's Life Mantra	Lose 3 hope gain random minor deed		300	
	Haibor's Guide to Love and Living	Lose 6 hope Gain random major deed		300	
	Haibor's Truth	Lose 12 hope Gain random epic major deed		300	

CLAN LEADER DIALOGUE PROPOSAL

Finalized Proposal

- When the clan is angry the player first needs to do a “make amends” fortune
- Gifts can be found in the world
- Gifts can be earned through leads offered by the clan leader
- The offer friendship fortune is difficult
- The friendship fortune event can be made easier with every subsequent gift (each giving an extra reroll or positive token)
- When friendly with a clan the offer alliance option is made available
- The offer alliance fortune is very difficult
- The offer alliance fortune can be made easier with every subsequent gift (each giving an extra reroll or positive token)
- “Improve reputation” fortunes have two levels of failure.
 - Regular failure: locks the current wayfarer out of improving relations
 - Great failure: knocks clan relationship down one level
- Alliance: +1 power for haven / clan. +1 power for clan when in an alliance.
- Gift items have cumulative effect on relationship fortunes



- Rekening houden met hostile
- make amends critical failure: 1 minuut om weg te komen
- friendship en alliance critical failure: angry

- Is gift-giving accessible tijdens make amends?
- Make amends great success geeft de well-liked condition
- diegetic no gift/not ready for friendship entries schrijven
- great successes in reputation fortunes geven gift items aan de speler
 - Haiboreans:
 - Mercadians:
 - Eclipsis:
 - Daivaronians:
 - Diaspora:
- gifts unlocken de friendship en alliance fortune tests.
 - Envoy background krijgt een token waarmee dit 'gratis' is
- geen clan leader-gegeven tasks meer
- inn als main locatie voor tasks, leads, etc



ASK FOR LEADS



The clan leader thinks for a moment.

"There are a few things nearby that might pique your interest, and they are of great interest to us as well!"

Bandits

Kobolds

Reconsider

KOBOLDS



"There is a group of kobolds near here that have been pretty disruptive lately.

We're planning to deal with them peacefully, but we aren't scared of a physical conflict!"

Distance: 2 nodes

Deed: Major Wise

Show on Map

Continue

OFFER GIFT



The clan leaders claps their hands together.

"A gift? Sounds great! What do you wish to offer us? Something nice will surely help us reconsider our relationship with the Raafi."

Fallen Star

Kobold's Head

Reconsider



Archived

Karel Pointers

- Do clan leaders get renewed every run/world?
 - yes, but they get renewed too often on the first wayfarer
- Clan leader flowcharts
 - Made one both for current and proposal
- Clean leader tasks, how do they work and what needs to be done?
 - when they work they work well, but they seem very bug-prone. Also no confirmation of completing tasks, could turn in a gift-ish item to complete the task.
- Gift item from tasks?
 - Especially useful for kill tasks. 'Give the head of a broodmother' is more tangible than 'get rid of the spiders'.
- Does it feel complete?
 - A mix of buggy and UX shortcomings limit the system, but at the core it's a good design.



Playtest Finds

Yellow and green clan clanspeople correspond with the previously established personality type (informal cordial) based on the envoy of the yellow clan. This shows that personality types are consistent and clan-bound.

Wayfarer 1 clan generation

- Jaile is leader of clan azurnor/yellow
- After revisiting the entire clan is regenerated, even the village's layout. Clan leader is now called Jaikka, but has the same tasks.
- On the second revisit the village layout remains the same, but now the clan leader is called Diana.
- On the third revisit the village and clan leader have stayed the same.

Wayfarer 2 clan generation

- The previously neutral clan is now angry with me, but nothing has indicated a reason for this change. The clan leader's name regenerated properly, with them now being called Pire.

After completing one of the tasks it either disappears from the clan leader's dialogue options without notice or the task persists despite the removal of the enemies from a node.

When a task's location already has a deed (a raaf temple for instance) it makes the task's deed not show up.

Revisiting the node after completing the first deed does not fix this issue.

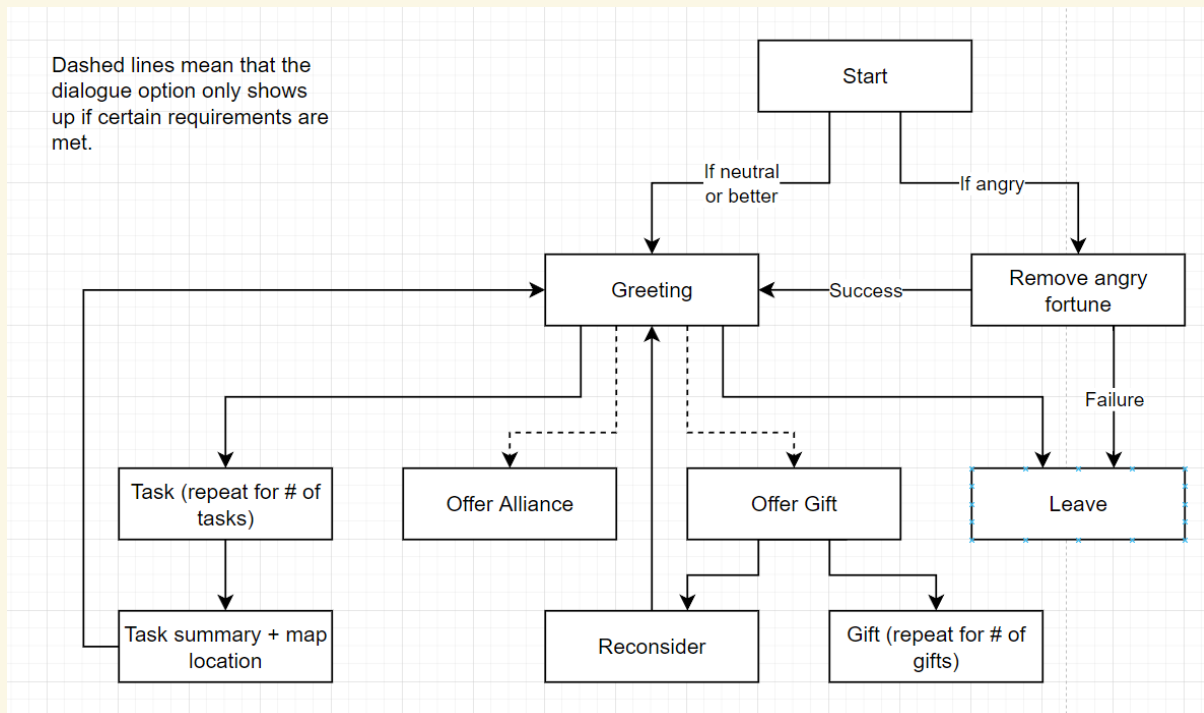
Due to the spiders-getting-knocked-back-through-level-geometry bug any spider-related task is something that would be avoided by knowledgeable players and frustrating for new players.

Giving a gift item (fallen star) gives no thanking text or possibility to offer friendship. Instead it immediately grants a friendly reputation with the clan, but it can't raise your reputation with them to allied.

Tasks have not led to an increase in reputation or the possibility to offer friendship

Clan Leaders - Current State

Flowchart



Dialogue Start

Currently, clan leaders offer tasks and an option to leave, only revealing friendship, alliance, and gift options when you have the corresponding items or accomplishments.



Tasks

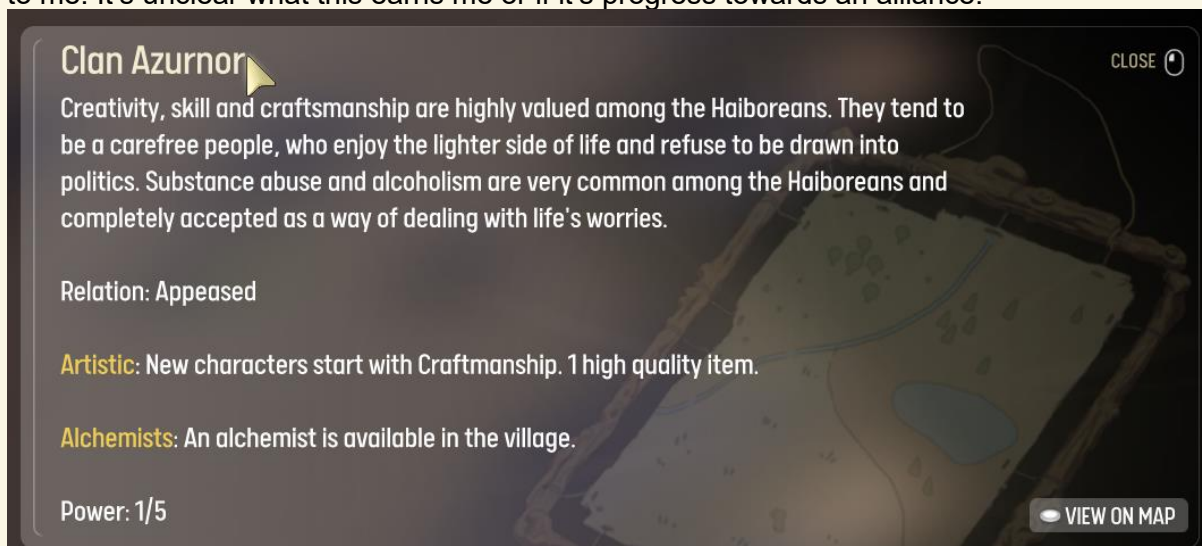
When one of the tasks is completed it simply disappears as an option, while ideally the player should receive some form of feedback for their action, indicating that they're a step closer to a friendship or alliance.

Angry Fortune

When a clan is angry with you/the raafi you're forced into a fortune test with the clan leader, which is fine but the way it's worded would make you believe that it will give the friendship status. A better alternative could be something in the trend of 'mend relations'.



After successfully dealing with this their relation changes to 'appeased', something entirely new to me. It's unclear what this earns me or if it's progress towards an alliance.



Clan Hall

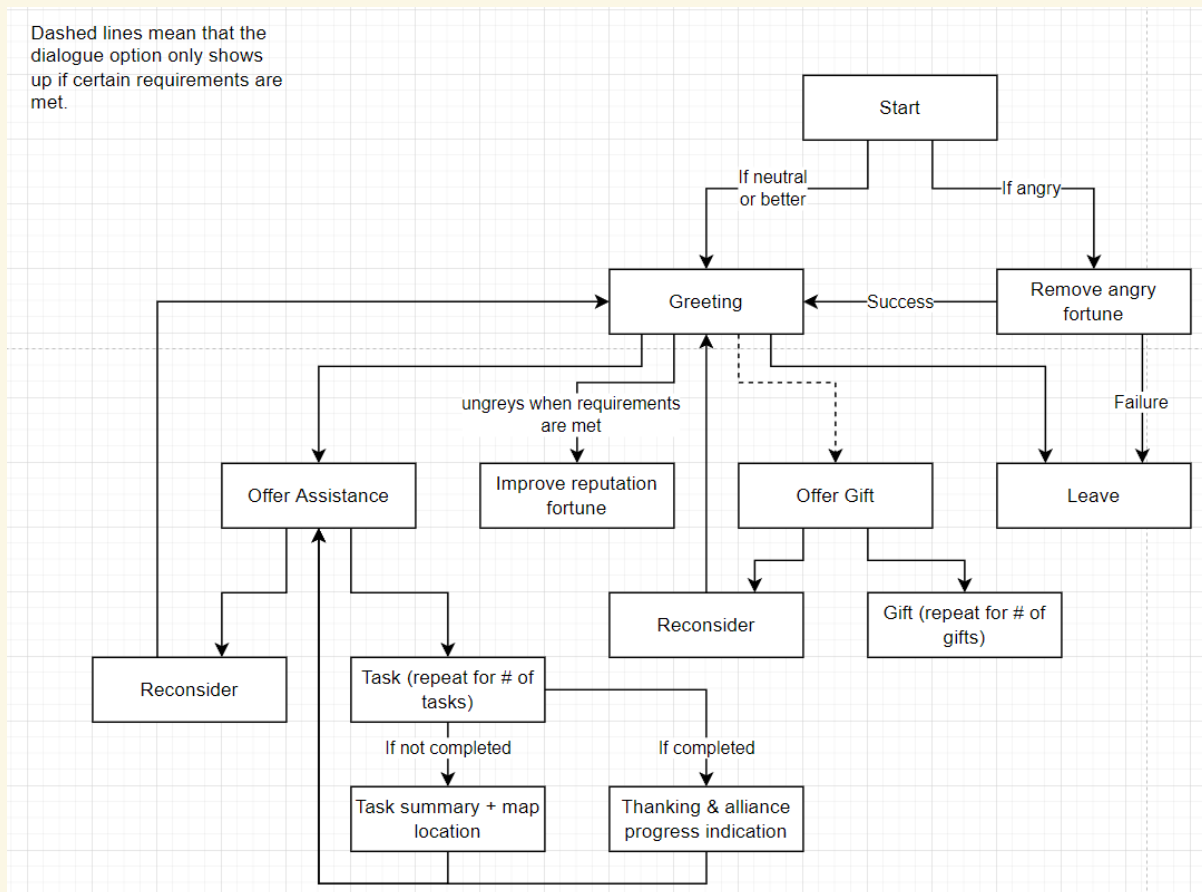
A clan leader just standing around with their guards leaves an odd impression, making them look not like a leader but a prisoner under watch or a regular commoner. Even the clan leaders with more regal-looking attire don't stand out much, since the camera is zoomed out by quite a bit so making out the shapes of wide pauldrons or fancy robes becomes harder, only becoming truly visible in the dialogue window.



Old Proposal

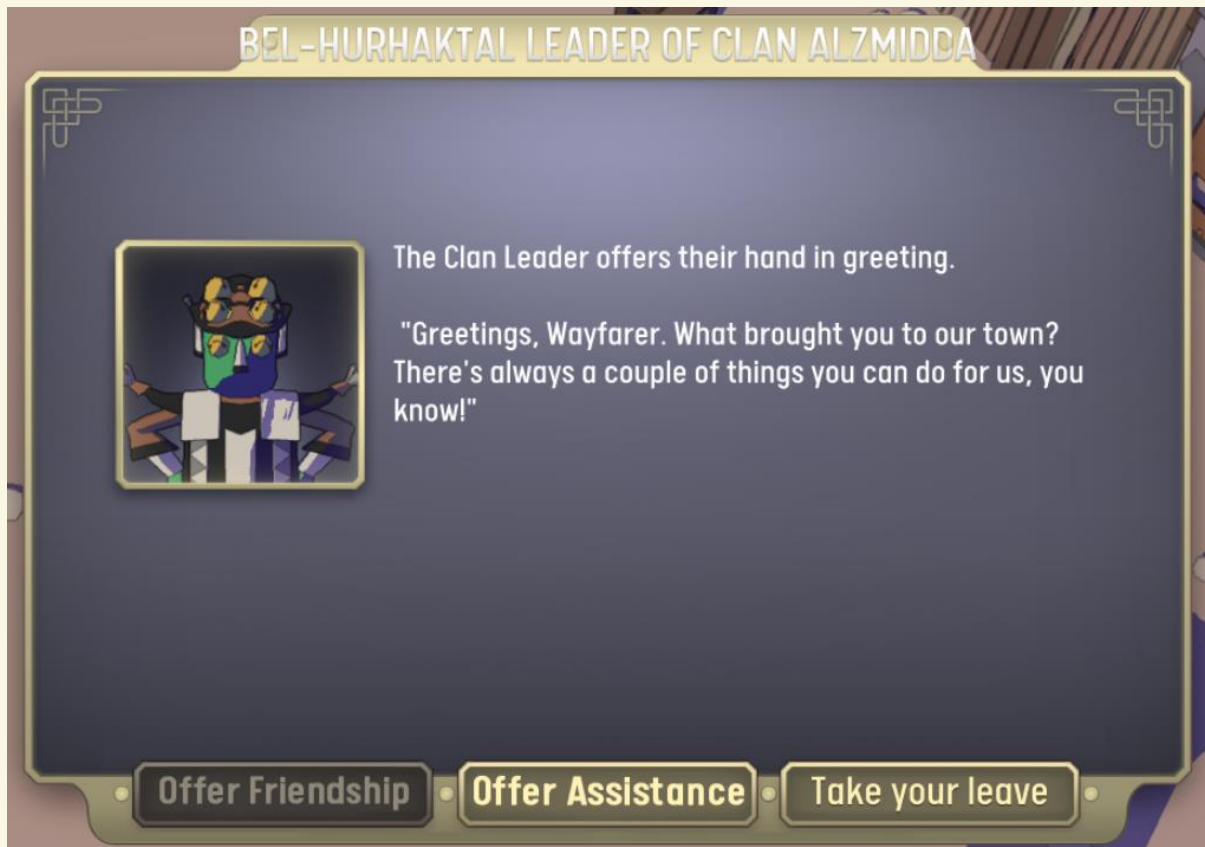
Flowchart

Dashed lines mean that the dialogue option only shows up if certain requirements are met.



Dialogue Start

Clan leaders should always be offering either the friendship or diplomacy option for consistency reasons. They can be grayed out in case of requirements not being met, or offer a dialogue that makes clear that the clan leader doesn't feel comfortable with a friendship or alliance yet.

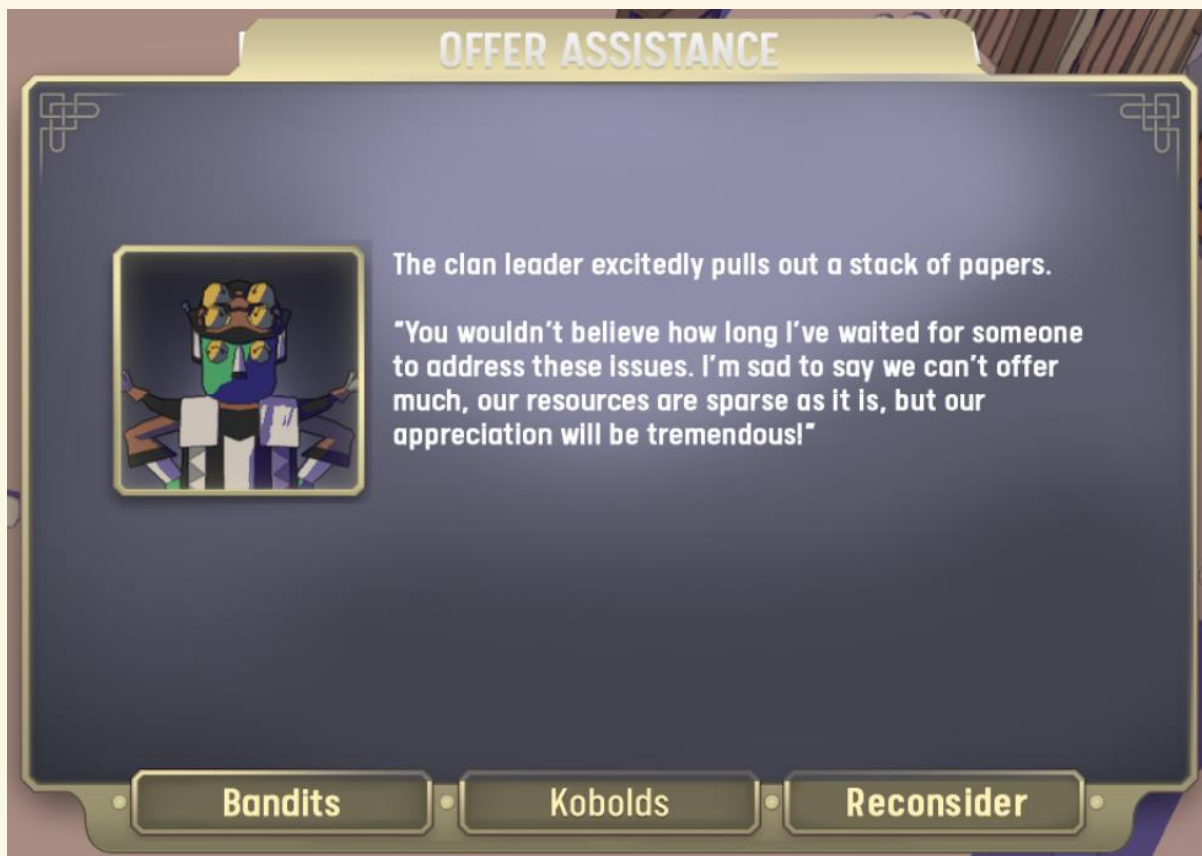


Tasks

Additionally, tasks can be put behind a general 'offer assistance' option to prevent bloat and make the conversation flow in a more natural way.

To make the tasks more predictable they could always be tied to a gift item, which you gain by killing the leader of the enemy's group for instance. This could be heads or other remains, shown as proof for fulfilling the task.

The way to give these proofs of action can be either selecting the corresponding task or gifting the item just like a regular gift item.



The option for gifting an item, like a fallen star, to the clan leader could be kept contextual. As in that the option only shows up if the player has a gift item in their inventory.

Reputation Improvement

The main method of unlocking the friendship and alliance fortunes is by completing tasks for the clan. Friendship requires a task with a minor deed, and alliance requires a task with a major deed or higher.

When one of these fortunes is unlocked the player can attempt them immediately, but they are very hard (5 failure fortunes, 1-2 raise the stakes fortunes). To alleviate this difficulty additional tasks can be completed to add a 'raise the stakes' fortune for each task. To make this beatable there should be a steady stream of tasks, or 2-3 tasks per Wayfarer. This would further support the multi-generational idea of earning a clan's trust and alliance. If a clan runs out of tasks for the player to do they should say something that clearly indicates that they won't experience strife during this specific Wayfarer's lifetime.

Clan Hall



If we want them to stand out more in their hall we could place them on some sort of throne or a raised platform, and fill the room with a few villagers to further emphasize the difference in authority.

Another variation could be colors of the clothing, keeping the clan's color identity but maybe flipping them around.



The first seeds of the Empire were planted when the Empress stole the Amulet of Yendor from the Dungeon of Doom. In return, her deepest desire was granted: to rule sovereign over the entire world. || There was a catch, however. The primordial force that was granting her wish was tricked and captured, leaving the magic only partially fulfilled. She managed to grab a hold of its prison, but the Staff of Yendor slipped her grasp, thanks to the cunning plans of Raaf's first Loremaster. || Now she searches the whole world to recapture the Staff of Yendor in order to free her sponsor and see her wish fulfilled at long last.

Seeded in the library in haven

The holy Mercian crusade against the Empire is turning out to be very disheartening to the troops. Every territory they lose is immediately turned to join her cause. Even stranger, once a territory has been taken, there does not seem to be any kind of resistance force fighting against the oppressors. The campaign notes detail a fort the Mercians wanted to capture. They seem prepared to fight to the death and beyond to keep this fortress safe.

Once the Empire gains control, the world slowly dissolves into its primordial components. Everything starts losing definition, character, everything that makes it alive. || It is as if everything goes back to the most basic state of being, before being unmade altogether. As if the battle is not between mortal powers, or even immortal ones, but as if it is far more fundamental: a battle between existence and total annihilation.

MAIN MENUS – CONTROLLER SUPPORT TWEAKS

Button icons gebruikt in mockups zijn placeholder designs, gebruik de standaard

Case 1: Character Creation

Huidige Controls

L-stick / d-pad = selectie kader bewegen

LB = tab naar links

RB = tab naar rechts (als dit mogelijk is)

A = select or deselect

B = ga een tab terug

hold B = ga terug naar de world menu

Nieuwe Controls

L-stick / d-pad = selectie kader bewegen

LB = tab naar links

RB = tab naar rechts (als dit mogelijk is)

A = select or deselect

B = terug naar world menu

Om navigatie meer straightforward te maken en het duidelijker te communiceren hebben wij de button prompts ingekort naar 1 woord en naar het midden van het scherm getrokken.

Hiernaast willen wij de 'press B to go back 1 tab' eruit halen, zodat LB de enige knop is die deze rol vervult. Ter vervanging willen wij 'press B to exit character creation' invoeren. Hier kan dan potentieel een extra confirmation op (Do you really want to exit the character creator? All progress will be lost) om ongelukken te voorkomen.

Voor deze oplossing hebben wij gerefereerd naar andere games zoals Pillars of Eternity, waarvan de Switch port dit ook gebruikt in hun character creator.



Pillars of Eternity: Complete Edition, Nintendo Switch versie



Incomplete selection



Completed selection

Case 2: Character Creation - Equipment Window

Deze update is puur visueel, geen button functionaliteit hoeft veranderd te worden.

Een item highlighten geeft met de update 3 prompts, hieruit moet er slechts 1 of misschien 2 gekozen worden. Mijn voorstel is om alleen de 'A select' onderaan te hebben.



Both prompts removed



Side prompt removed



Middle prompt removed

Case 3: Save Select Screen

Deze update is puur visueel, geen button functionaliteit hoeft veranderd te worden.

De save select screen moet consistent gemaakt worden. Een A button icon bij de continue/leave legacy/new game moet bijvoorbeeld, en de new game slot kan ook beter overeenkomen met de andere slots.



Addition of an A icon



Updated 'NEW GAME' slot



B Back to main menu

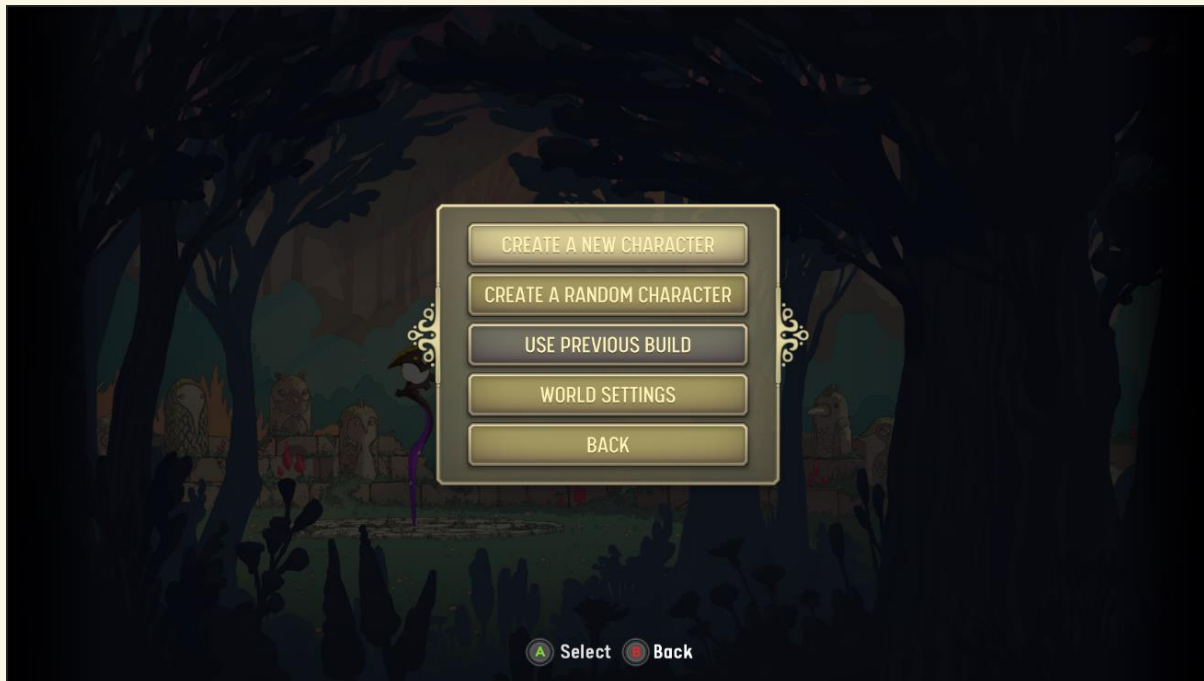
Press B to go back prompt could be changed to B Back to main menu, to be in line with the formulation of the other prompts on the screen (button icon first, then function description)

Case 4: World Menu

Deze update is puur visueel, geen button functionaliteit hoeft veranderd te worden.

Opmaak is nu heel erg gericht op keyboard/mouse, bijvoorbeeld B to go back en A to select staan nergens aangegeven. Toevoeging van twee kleine prompts maken dit af en in overeenkomst met andere windows.

Extra mogelijkheid is om de back knop in het menu zelf weg te halen aangezien deze eigenlijk al redundant is.



Addition of button prompts at the bottom, back button could be removed

Case 5: World Settings

Huidige Controls

L-stick / d-pad = selectie kader bewegen

LB = tab naar links

RB = tab naar rechts

A = select or deselect

B = ga een tab terug

hold B = terug naar de world menu

Nieuwe Controls

L-stick / d-pad = selectie kader bewegen

LB = tab naar links

RB = tab naar rechts

A = select or deselect

B =cancel, terug naar world menu

X = selectie opslaan & terug naar world menu

Veel van de prompts kunnen weg of ingekort worden, wat het een stuk meer overzichtelijk zal maken.

Een knop die wel compleet veranderd moet worden is de A to finish. Deze moet veranderd worden, en mijn voorstel hiervoor is B to finish aangezien deze nergens anders voor gebruikt wordt.

Hiernaast is het laatste tab problematisch, omdat hierin bij beide inputs 'press X to randomize' standaard weergegeven is. Dit kan opgelost worden door de text entries highlightable te maken en, wanneer highlighted, de randomize prompt tevoorschijn komt. Ook de naam van het tab kan veranderd worden, voorstel om te veranderen naar world data.



Restructuring of button prompts



World data changes - Highlighting/selecting with controller, show prompt when highlighted



Case 6: Bugs

Met controller zijn de text entry velden niet highlightable of selectable en dus kun je geen teksten invoeren, terwijl je dit wel zou verwachten. Dit moet wel kunnen om console versies te supporten, zodat hier een virtual keyboard opgeroepen kan worden.

De world settings zijn met controller niet bruikbaar. Hier is een lijst van opgemerkte bugs:

- A to finish is niet functioneel en kan niet in combinatie met A to select
- Beide functies van de B knop zijn niet functioneel
- opties zijn niet selectable onder de gameplay en content option tabs
- Randomize bij de seed en world name werken niet
- Net als character name zijn de text input boxes voor seed en world name niet selectable met een controller
- Switchen tussen controller en keyboard in het world menu is buggy, blijft met controller haken als je uit de keyboard/mouse setting komt.



DESIGN DOC – SKY ELEMENTAL QUEST

Things in red are still up for debate (afaik)

Main Function

The sky elemental quest provides the Wayfarer with a boon from the sky elemental. Additionally, the machine used to transport the wayfarer to the sky elemental works as a world machine that powers teleporters throughout the world, and offers an alternative way into the first valley.

Summary

Type: Elemental Questline

Themes: Sky element, Marang, Otherworldly

Visual Style: Otherworldly, Marang,

Affordances: punch card, teleporters, sky mask, observatory world machine

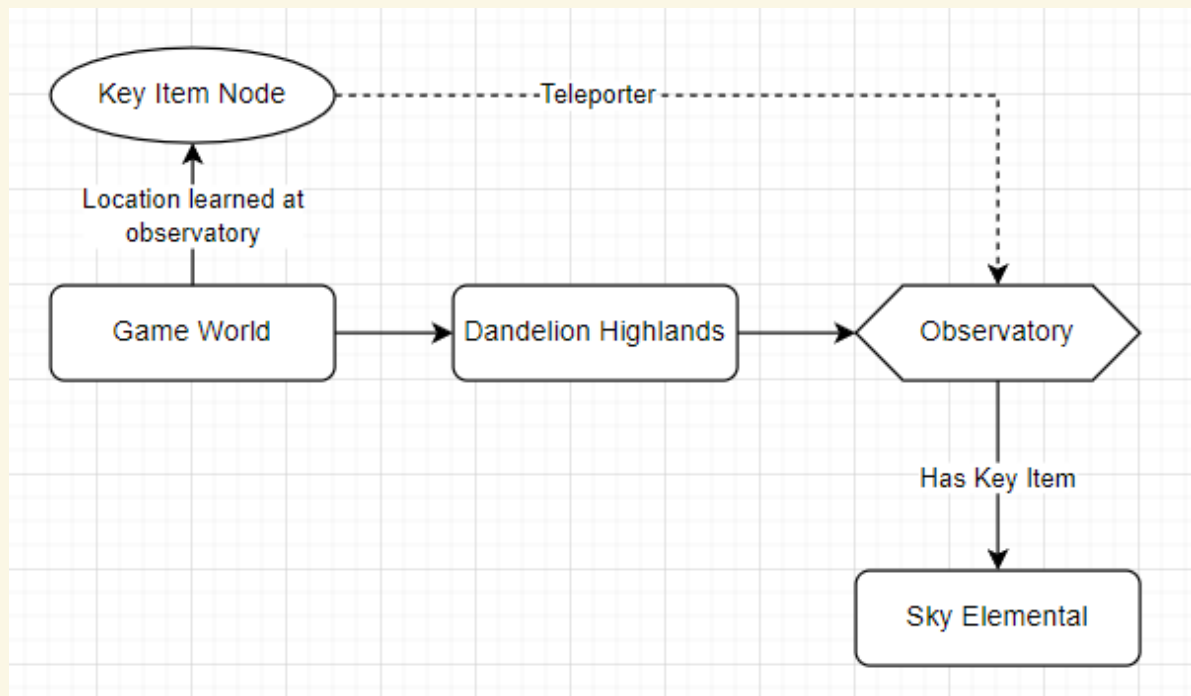
Lore

High up in the dandelion highlands an ancient Marang observatory rests. It is said that those who desire communion with the sky elemental can do so here, but as of yet only a few have returned from the treacherous climb, none of them able to establish a connection.

In truth the observatory is a technological marvel that sits at the center of a vast Marang teleportation network. Only a few of these teleporters survived throughout the ages, with most travelers dismissing them as curious ornaments or disassembling them for valuable parts. It is clear from inscriptions and journals that the Marang never were able to reach the sky elemental, but not for a lack of trying. During development, realization set in that the sky elemental would not be properly aligned with the world for hundreds of years. By that time Marang society had long since crumbled.

The core function of the observatory's machine is to bridge the gap between the people on the world's surface and the sky elemental orbiting the world. When the machine is put to work it enables the wayfarer to teleport to the sky elemental once.

Quest Structure



After following up on a rumor about an ancient relic, hidden in the dandelion highlands, the wayfarer has to descend down a deep [SINKHOLE]. Here they will find the sky mask, guarded by [A CREATURE]. Retrieving this piece of equipment hints towards the existence of the observatory, motivating the wayfarer to resume their climb through the dandelion highlands. The observatory itself is built straight-forwardly, with the biggest challenge coming from the climb through the dandelion highlands. Within the observatory there are [LITTLE TO NO DANGERS / SKY SERVITORS] present. The observatory is well known in the region, but nobody has been able to visit it and return from it. The journey to the observatory is very climbing heavy (travel hardships) and the adventure site to the observatory contains several climbing tests.

If the wayfarer has the sky mask a teleporter circle in a nearby small marang ruin will activate and transport the wayfarer to the entrance of the observatory.

The machine within the observatory is powered by 3 sky sigils, which enables the use of the teleportation network when the sky mask is worn.

To reach the sky elemental the wayfarer must find the punch card, a relic that's inserted into the machine and details the exact coordinates of the sky elemental. The location of the punch card can be learned at the observatory through a [BOOK / INSCRIPTION].

Upon reaching said location and collecting the punch card the wayfarer can [TRAVEL BACK / USE A TELEPORTER TO GO BACK] to the observatory.



Challenge

The challenge is as of yet not much specified, and currently seems to mostly lie in the climb through the dandelion highlands and the acquisition of the punch card and sky mask. What would give a sufficient challenge is the connection to a challenging location, like the warden's tower, where the punch card is found. This would make it a primarily sneaking / combat challenge, and gives room to make the observatory a serene, academic atmosphere. Additionally the sky herald could be brought back as something that guards the punch card or sky mask.

Other Affordances

- Books and conversations to mislead the wayfarer about the true manner of which you come into contact with the sky elemental, to add extra impact to the moment where the wayfarer teleports and physically meets it high up in the (night's) sky.
- Books and inscriptions that hint towards the true functionality of the teleporters and observatory machine.

Possible Level Stories

- A freelancer that shows up at the observatory after teleporters have been enabled, them being as surprised about it as you are. Could be a lens-crafter that has been disassembling teleporters for ages to extract their lenses, having enormous regret about doing that after learning that they're teleporters.
- An ancient Marang elementor who dedicated their life to the observatory's construction, but never quite got the bridge between the sky elemental and the observatory working. The thing they missed turns out to be the correct punch card. Their story would be conveyed through different journals and inscriptions.

Lead-ins

- A (social fortune) villager/inn rumor hinting at the existence of a relic in the dandelion highlands
- An inscription at a Marang keep/ruin, mentioning an observatory in the dandelion highlands.
- The punch card, detailing the observatory's location

Rewards

- The sky elemental's boon
 - Skye Halo: Ring, ignore lost and skip the next encounter, minor legacy, reduce visibility during camping
- Sky mask
- The observatory machine's teleportation function
- Alternative First Valley entrance



Deeds

- **Daring (MINOR/MAJOR)** when retrieving the punch card
- **Wise (minor)** when using a teleporter to return to the observatory
- **Wise (major)** when teleporting to the sky elemental
- **Daring (major)** when teleported into the First Valley

Useful Game Mechanics

- Teleportation network

Location: Observatory

Marang ruin on top of Dandelion spire. The observatory is not hard to reach. Also has a smallish vault where three sky sigils can be found. These can be used to power the telescope/teleporter device.

The telescope can be aimed by interacting with it. It can be aimed at a few locations scattered across the world, when aimed and powered the player can teleport to these locations. One location is near Haven (cliff top ruin or spire ruin), at one location the punch card can be found, and one location is likely to be the Mountain Top Temple. One location could be inside the First Valley.

Location: 'The pit'

A deep hole somewhere inside the Dandelion Highland. The player can find their way down (possibly by digging, teleporting or smashing rocks'). The Sky Mask is found at the bottom.

Location: The Difference Engine

A smallish Marang structure on top of a mountain houses an ancient 'computer'. The player can power this computer using lighting and when they do they can produce the punch card required to aim the telescope at the Sky Elemental. This requires the player to somehow produce a storm at that location (bringing a sky sigil should suffice somehow). Connected to the observatorium by long-range teleporter.

Similar templates

(Raafi) temples, Marang ruins/keeps, current sky temple



Text Entries

Legend Hidden Entries

20, inscription found in the observatory

FULL

This inscription explains The Observatory's large, curious device, which is referred to as the Shifting Eye.

It's a device of dual purpose, made for both scrying and teleportation. Even by Marang standards its technology was considered advanced, and it enabled them to travel the world within the blink of an eye.

The powers of the Shifting Eye are overwhelming however. In order to use the teleportation function safely the user needs to wear a sky mask, and the teleporter will turn on fully only if this requirement has been met.

HALF

Parts of the inscription become clear to you, unveiling that the Shifting Eye is made both for scrying and teleportation.

It's also clear that you need a sky mask to fully enable the teleportation function, but the reasons for this remain unclear to you.

CLUE

You only manage to translate the final passage, which specifies that a sky mask is needed to operate the Shifting Eye to its fullest potential.

30, journal found at the mountain top

This journal, written by someone with a commendable knowledge of Marang machinery, explains why the Marang were so obsessed with reaching this Elemental in the Sky.

The Marang believed that the powers of said Elemental would enable them to travel to worlds beyond their own, and to turn the very stars into their subjects.

A notable device is the Abacus that can be found here, which is apparently powered by lightning and helped them calculate the Shifting Eye's alignment necessary to reach the Elemental.

These calculations indicated that, to their horror, the Elemental's alignment had passed already. The Elemental in the Sky would remain out of their reach for a hundred years, and all they could do was wait.

60, inscription found at the building where the teleporter next to the sky mask leads to

FULL

This inscription details the Marang effort to destroy all of the sky masks. This seems to have been motivated primarily by frustrations about their failure to reach the Elemental in the Sky, a surprisingly petty act for the ancient Marang.

HALF

The inscription is clearly about the sky masks, and that the Marang did something with them. Exactly what they did however, remains unclear.

CLUE

Multiple instances of the glyphs for 'sky mask' can be found throughout the inscription.



Legend ingame

10 Ever since the discovery of an elemental high in the sky, Marang scholars have debated what can be gained from its power. What kickstarted the Observatory project was a theory, which claimed that harnessing the sky elemental meant that the very stars would be in their reach.

20 The Marang developed a teleportation device called the Shifting Eye, which was advanced even for Marang standards. Together with this breakthrough in teleportation technology came the realization that the sky elemental won't be in alignment for at least a century.

*30 Today, high up a jagged hill The Observatory remains ancient and forgotten. The climb is long and rough, but it was no match for Koobil the Climber.

*40 They clambered and beat the odds time and time again, beating every trap and challenge the mountain had to offer. Finally they reached the top to find The Observatory, surrounded by giant dandelions.

*50 This whimsical sight was quickly turned sour by the absence of a bridge, making the temple unreachable for even the most skilled climber. They felt inspired to take this time to meditate, which granted a vision from the past.

*60 A masked figure rides a chariot of storms, looking into the sky. They were in search of that which sees the whole sky, when one day, they were overcome by rage.

70 The masked figure's rage was born from their impatience, and in a desperate act of arrogance they used their brutish power to realign the heavens in their favor. Instead, the very skies turned against them. Crackling lightning sent them hurtling down the pit of stars.

Legend inmenu

10 According to a Marang theory, harnessing the sky elemental would bring the stars within their reach. This theory kickstarted the Observatory project.

20 After developing the Shifting Eye, the Marang came to the conclusion that the sky elemental would be out of alignment for at least a century.

*30 The Observatory currently lies high atop the Dandelion Highlands, as of yet reached only by Koobil the Climber.

*40 The climb to the Observatory is arduous, but doable by traditional means of climbing.

*50 The Observatory itself is inaccessible by traditional means, which barred Koobil from entering it. Despite this, Koobil was granted a vision of the past through meditation.



*60 A Marang leader who rode a chariot of storms led the search for the sky elemental, but they were eventually overcome by rage.

70 This rage was born from the news that the sky elemental would be out of reach for at least a decade. They tried to force the skies to come into alignment with the sky elemental, but their efforts failed. In their failure they were hurled into the pit of stars.

sky mask lead-out

full: "Sky mask is ready for recovery, currently at Dandelion Highlands."

half: You can only make out the glyphs for 'mask' and 'dandelion'.

clue: You can only make out the glyph for 'mask'.

sky mask lead-out (holding mask)

full: "Sky mask has been recovered."

half: You can only make out the glyphs for 'mask' and 'recovered'.

clue: You can only make out the glyph for 'mask'.

Alt sky mask lead-out

full: "Without the sky mask the observatory is inoperable. Sky mask current location:"

Underneath the text you read a line of coordinates that point towards a location in the Dandelion Highlands.

half: You can only make out the glyphs for 'mask' and 'inoperable'.

Underneath the text you read a line of coordinates that point towards a location in the Dandelion Highlands.

clue: You can't make out any of the glyphs, but underneath the text you read a line of coordinates that point towards a location in the Dandelion Highlands.

Turing machine (observatory)

This device seems to be the control panel for the telescope teleporter. Currently there's no destination set, but there is a flat receptacle wherein something could be inserted.

A MOUNTAIN TOP

The telescope shifts into place to align with a mountain top in the distance. A few glyphs indicate 'Sky mask required'.

TEMPLE DUSKFEATHER

The telescope shifts into place to align with a distant region. A few glyphs indicate 'Sky mask required'.

A KEEP

The telescope shifts into place to align with a distant region. A few glyphs indicate 'Sky mask required'.

AIM AT SKY

The telescope shifts into place to align with the sky. A few glyphs indicate 'Sky mask required'.

INSERT PUNCH CARD

You insert the punch card and immediately the machine begins to read it at a rapid pace. The new destination preset is ready to be selected!



Telescope

A huge telescope controlled by a nearby device.

(A MOUNTAIN TOP)

Looking through the telescope you catch a glint of something atop the mountain in [REGION], a structure?

(TEMPLE DUSKFEATHER)

Looking through the telescope you see a Raafi temple in [REGION].

(A KEEP)

Looking through the telescope you see a keep in [REGION], its architecture strikes you as intricate yet ancient.

(AIM AT SKY(DAY))

Looking through the telescope you view the clouds. One of them looks like a kabooter! The night's sky should offer something more intriguing, since the stars and constellations as of yet remain obscured.

(AIM AT SKY(NIGHT))

Looking through the telescope you are thoroughly fascinated by the deep dark sky, its mystery matched only by its vastness. It makes you feel quite small.

Lightning rod description

This strange device seems to have no receptacles or inputs. A curious detail is the tall metallic rod, the top of which is blackened. You've seen this kind of wear before at a blacksmith's forge, and deduce that it has to have been caused by extreme heat.

Punch Card (to mountain top)

This thick paper sheet is covered in markings and a series of holes. Wear on the edges indicates that it has been repeatedly slid in and out of a receptacle.

You recognize the glyph for 'mountain'.

Turing machine (mountain top)

This intricate machine contains a stack of thick paper sheets, all in an identical rectangular shape. A series of dials with glyphs on them envelop the machine's internals. The machine has a receptacle, but there's an icon that points outwards instead of inwards. Does this mean it will produce something?

INPUT DESTINATION DATA

You turn the dials to match the code you found and the machine sets to work. With a loud 'ka-chunk' one of the sheets disappears inside of the machine. After a bit of waiting the machine produces the sheet, now covered in markings and a series of holes.

Punch card (to elemental)

This thick paper sheet is covered in markings and a series of holes. You recognize the glyph for 'elemental'.

Sky mask pit inscription

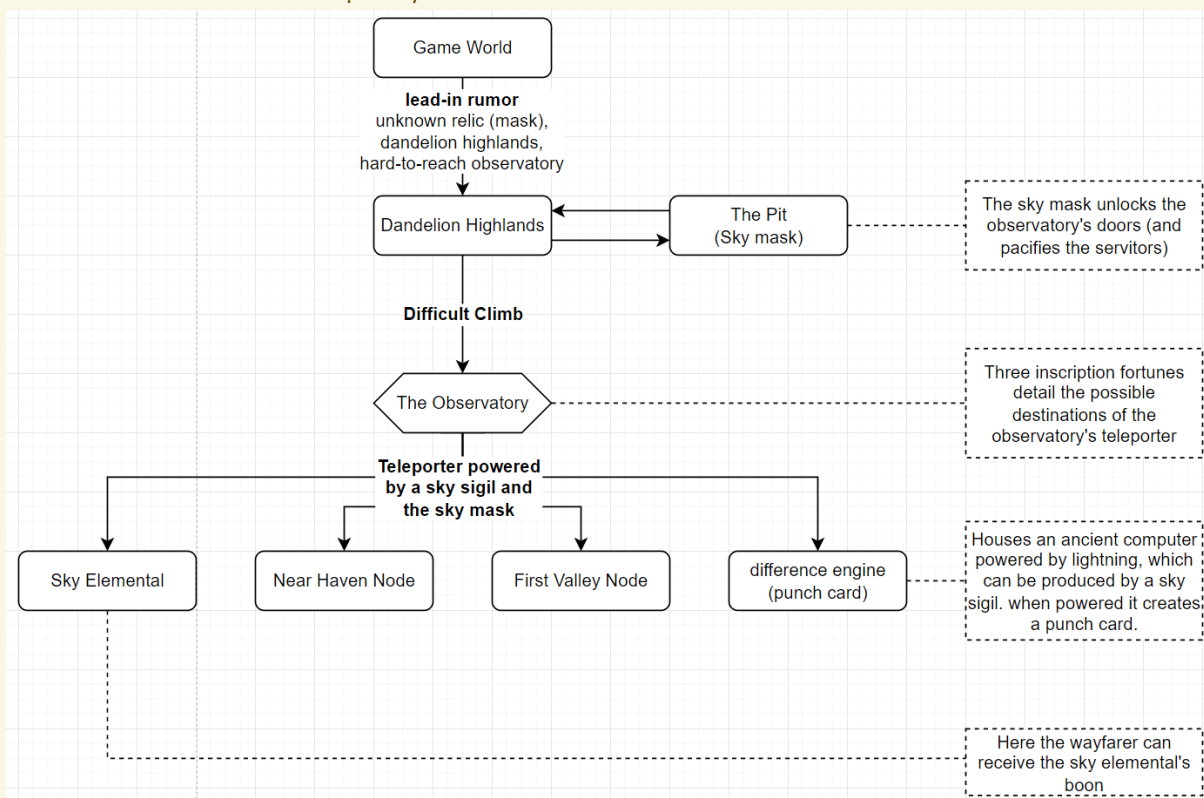
noMask

The glyphs shift and turn, making the text illegible.

hasMask

The glyphs shift into place thanks to the presence of the sky mask. It reads: "Seek the observatory atop the dandelion highlands, bridge the gap between our world and the one above."

Reworked flowchart (WIP)



Meeting Notes

Sky temple/planetarium/observatory

Apparaat (bijv telescoop) aanwezig waarmee de wayfarer de sky elemental kan bereiken (Taal die hiertoe leidt kan hinten naar communie ipv teleportatie, letterlijke teleportatie zou een verrassing kunnen zijn voor de speler)

- Apparaat is een machine/aan een machine gekoppeld, zet bijv teleportatie systemen aan binnen de first valley of geeft een alternatieve ingang in de first valley

Questline is om dit apparaat werkend te krijgen (hemelkaart, lenzen, coördinaten, etc)

- Vindt een lead binnen de sky temple naar een andere node
- Andere node biedt oplossing, waarna de speler terugkeert naar de observatory
- (terugkeren kan makkelijk gemaakt worden met de teleportatie?)

Bij de elemental zweeft de wayfarer door de hemel op een klein platform

hoofd van de elemental in beeld

Enige elemental die de marang is ontglipt

Elemental is wakker wanneer de wayfarer arriveert

Sky mask

- Fast-travel relatie
- Speciale sky mask teleporters
- Gebruiken om naar de sky elemental te reizen
- Afstemmen met serpent gates

Sky versie servitors?

Quest item halen bij een warden lair/tower

Relatie sky elemental en alien vessel

Obscuri forest en de alien vessel

- second-hand accounts via lore boeken (met en/of zonder utility voor de speler)
- Sky temple heeft nog geen lore relevantie
- Teleporters, hoeverre willen wij dat uitleggen?
- Disputed claims over de utility van de teleporters
- Hoe vergelijken ze met de serpent gates? Waren serpent gates überhaupt bedoeld voor reizen?
- wat was het wetenschappelijke proces van de teleporters? Hoe verliepen de trials? Zijn er faulty teleporters en zo ja wat veroorzaken ze? (abundance: emptiness / lack: darkness)
- Hoe is de sky mask terechtgekomen in dat gat?
- Wat was de rol van de sky mask in de observatory gedurende de Marang era?
- Wat weerhield de Marang van de sky elemental bereiken? Waren ze simpelweg niet op tijd klaar of ontbrak er iets aan hun proces?
- Punch card, cutting-edge technology zelfs voor de Marang?
- Lens-maker freelancer?
- Journals die het verhaal volgen van een Eclipsis/shade die ook probeerde de machine aan de praat te krijgen, maar om contact te leggen met Eclipse. Dit kan verwerkt worden in de locatie-gevers van de punch card, sky mask, of als losse journal entries.
- Kabooters. Dierlijke facade, willen ze deze wereld ontsnappen met de observatory machine?
- wat is de staat van de observatory?

Joris Update

@Karel en @Thomas ik ben al een aardig eind met de 'sky tulip' zoals Hendrik hem heeft gedoopt. (Dat mag van mij een betere naam worden overigens). Op de update branch kan je hem al bekijken. Je moet dan een nieuwe wereld maken. Je kan de tulip vinden in de observatory. Dat is momenteel de enige temple icon die voor kan komen in een dandelion highlands, dus die is via 9 op de map vrij makkelijk te vinden.

- Om echt te reizen heb je ook de sky mask nodig die kan je krijgen via `gainItem(maskSky)` of je moet hem zoeken in de Dandelion Pit. Dat is een andere locatie in de dandelion highlands. Die is het makkelijkste te vinden via de `toets.
- Veel van de assets zijn nog niet helemaal af. Maar ze werken wel bijna allemaal. Wat nog moet gebeuren is via de ponskaart de 'tulip' zo instellen dat je er mee naar de sky elemental kan reizen.

Qua informatie behoefte:

- De legend moet je genoeg hints geven om te weten dat je via de observatory moet gaan. En dat je de sky mask nodig hebt.
- De locatie van de sky mask kan je elders oppikken, maar er moet ook een aanwijzing voor zijn in het observatorium.
 - At the computer a message.
 - ALERT: The machine rattles and whirs as you press the blinking button. A section of the machine stops whirring displaying an array of symbols. [fortune test] (Raise the stakes x1, Take your time x2. Fail x2.)
 - Success: You manage to decipher the symbols as an indicator to a crash site in the region.
 - Fail: The machine resets itself before you could figure out what the symbols mean.

Er moet ook een duidelijke hint zijn dat je op zoek moet naar de andere 'computer' om de ponskaart te bemachtigen. Maar het zou goed zijn als je pas de locatie te weten komt door gebruik te maken van de telescoop.

- Inscription. [fortune test]
 - Success: The symbols suggest that something called a punch card machine can be found at a facility on top of a mountain
 - Failure: You fail to discern anything coherent from the symbols..

Over de computer is het ook wel handig om te weten dat die 'lightning-powered' is. Deze quest is trouwens best wel wat werk om als speler uit te voeren, zeker als je hem in een onhandige volgorde doet. Dus de beloning voor het vinden van de Sky elemental mag op termijn wel navenant zijn

archive

clanstoryteller.skyLegend.intro

-"Welcome traveler! You must be completely tuckered out from your adventures, how about you take a moment and listen to a most gripping story?" The jolly storyteller before you is already preparing their props, before you even said yes.

clanstoryteller.skyLegend.end

The storyteller takes a big breath to recover from their involved performance.|"And that's a wrap, I hope you enjoyed the show!"

info.skyLegend.10

-"High up a jagged hill lies a place called The Observatory, ancient and forgotten. A place where elders came to look at the sky back when the road was less treacherous. Now the climb is long and rough, but it was no match for Koobil the Climber."

info.skyLegend.20



- "They clambered and beat the odds time and time again, beating every trap and challenge the mountain had to offer. Finally they reached the top, and encountered an ancient structure surrounded by giant dandelions. This whimsical sight was quickly turned sour by the absence of a bridge, making the temple unreachable for even the most skilled climber. Despite the great sadness that overcame Koobil, they felt inspired to take this time to meditate at the summit. During their meditation, they were granted a vision from the past."

info.skyLegend.30

- "A masked figure rides a chariot of storms, looking into the sky. They are a king to the people who look up to the heavens.

The masked figure is in search of that which sees the whole sky, when one day, the masked figure is overcome with jubilation. Perhaps they found what they were searching for, but it was too late.

The sky shatters, destroying the chariot and its rider. The wreckage plunges into dark depths and leaves the Dandelion Highlands with a deep wound, which we now know as the Pit of Stars."

info.skyLegend.40 (hidden, inscription)

ingame

full: This lengthy Marang inscription details the history and purpose of the observatory. The Marang attempted to establish a teleporter connection with the sky elemental that soars high above, to try and use it to break through the clouds into the vast unknown. Together with a breakthrough in teleportation technology came the realization that the elemental won't be in alignment for at least a century.

.half: This lengthy Marang inscription definitely references that the observatory mainly serves as a teleporter, but it also references an ultimate destination. What this destination entails, however, is unclear to you.

.clue: You spot multiple instances and variations of the Marang glyph for teleporter in this lengthy inscription.

inmenu

The Marang attempted to establish a teleporter connection with the sky elemental that soars high above the clouds, in order to control the world's clouds. Together with a breakthrough in teleportation technology came the realization that the elemental won't be in alignment for at least a century.

info.skyLegend.50 (hidden, upon wearing sky mask)

ingame

Putting on the mask you hear a voice in your head, speaking a language you've never heard spoken. The voice is filled with frustration, shouting at another, more timid voice faintly heard in the background. This shouting persists until a loud crackle and a boom is heard, leaving the shouting voice silent and the timid voice with panic.

inmenu

"Scout to ground, I found it! Alignment is finally possible! Establishing coordinates now, you'll only need to pass it through the Abacus when I'm done."

After a short silence another voice responds: "We hear you scout, great work. We lost contact with card production though so we'll have to wait for them to-"

Abruptly, the voice called ground cuts themselves off.

"Ground? Are you there?"

Panicked, ground responds, "You must land now, we have strange readings on our side. It's dangerous up there!"

"What? But I'm almost done with the coordinates! Just give me a few-."

info.skyLegend.60 (hidden, inscription)

ingame



Aside from calculations, the journal was also used as a diary, containing near-daily entries on the writer's motivations, musings, and a few crude drawings, likely to pass the time. You take an interest in the final entry, written in a simplified Marang.

"I'm sad to say that calculating the elemental's code has not alleviated my survivor's guilt, and by this point I'm unsure if anything will. The elementor's crash, the death of my team, it's all just too much by this point. I plan to leave this place soon, and the following will be for this journal's finder: seek out the sky elemental's boon, and drive out the void that taints our world."

inmenu

Aside from calculations, the journal was also used as a diary, containing near-daily entries on the writer's motivations, musings, and a few crude drawings, likely to pass the time. The final entry is written in a simplified Marang.

"I'm sad to say that calculating the elemental's code has not alleviated my survivor's guilt, and by this point I'm unsure if anything will. The elementor's crash, the death of my team, it's all just too much by this point. I plan to leave this place soon, and the following will be for this journal's finder: seek out the sky elemental's boon, and drive out the void that taints our world."

"This act brought them into a deep trance, during which they saw and communed with a being larger than life. They talked for what seemed to be decades, without ever exchanging a word. Yet Koobil awoke only minutes later, with the knowledge and wisdom of one twice their age. They made their way down the mountain and became the most renowned elder of our village, granting wisdom and insight to all who sought it with good intention."

The storyteller lays down their props, with a hint of sadness.

"They passed away a few years ago, peacefully in their sleep. Their final wisdom was one they have been hiding ever since they gained their insight, a vision that was carefully transcribed by the villagers at the time."

The storyteller unfurls a scroll and starts reciting its contents.

Storyteller Legend dandelion pit

intro

- "Welcome traveler! You must be completely tuckered out from your adventures, how about you take a moment and listen to a most gripping story?" The jolly storyteller before you is already preparing their props, before you even said yes.

YES | NO

no

- "Oh..." The once-jolly storyteller lets their arms hang low, barely holding onto the props he once so enthusiastically brought out for you. After a deep sigh he picks his teller's spirit back up and continues: "Very well, I hope you have a pleasant stay!"

yes

- "Great! Then I shall start immediately."

NEXT

- "It all started with a crackle and a thump, up in the dandelion highlands. Eclipse stole a piece of the world once more, a piece of the highlands they loved most. The earth shook hundreds of DISTANCE-UNITS away during this undertaking, and now naught but a deep dark abyss remains. Ever since this act of shameless taking the highlands haven't been the same, wild skies whipping travelers and lightning scarring the once-unblemished landscape."

NEXT





The storyteller takes a big breath to recover from their involved performance. "And that's a wrap, I hope you enjoyed the show!"

ECLIPSE | LEAVE

eclipse

"Oh, if the hole was actually made by Eclipse? Well no, probably not, but it's a captivating narrative isn't it? The current theory is that something fell from the sky and created the hole, maybe a meteorite or something."

leave

"I hope you enjoy your stay!"

Storyteller Intro

"Welcome traveler! You must be completely tuckered out from your adventures, how about you take a moment and listen to a most gripping story?" The jolly storyteller before you is already preparing their props, before you even said yes.

YES | NO

no

"Oh..." The once-jolly storyteller lets their arms hang low, barely grasping the props he once so enthusiastically brought out for you. After a deep sigh he picks his teller's spirit back up and continues: "Very well, I hope you have a pleasant stay at this inn!"

yes

"Great! Then I shall start immediately."

Shade's Diary Pages

Near sky mask

A diary entry, its date is written in a dating system you don't recognize.

"The observatory beyond the dandelion highlands shows great promise. Contact with the darkside draws close, I'll finally be able to go home."

Inside observatory

A diary entry, its date is written in a dating system you don't recognize.

"I was able to solve this machine's puzzle, but came to realize that there's more to solve ahead. This machine doesn't bridge the gap I seek to cross, but hope is not lost yet! There is another, more complex device to be gained access to. Solving this problem will require time, but time moves so awfully slow here."

Near punch card

A diary entry, its date is written in a dating system you don't recognize.

"These blasted cards, there are simply too many of them! They are quite brittle so I pray to Eclipse that the one I seek is intact. It's now been a seeming eternity since I last saw the darkside's beauty, but safety is something I desperately desire as well. The void is ever-advancing in this world."

Inside mountain top temple

A diary entry, its date is written in a dating system you don't recognize.

"I found the punch card I was looking for, but with it came a horrific realization. Going to the darkside, unlike with other cards, will be a one-way trip. With no way of going back to destroy or unslot the card, and time flowing differently between the darkside and this world, I would do nothing but provide the void with a perfect entrance to the darkside. They cannot reach the darkside, and I'll make sure of that. It seems I have found my purpose in life, who would've thought that I'd find it here?"



Shade footage and final message

Near sky mask

This curious inscription displays a moving image of your surroundings.

You see a shade depositing a mask in a chest in the room, after which they hurriedly leave.

Their disposition strikes you as tense.

Inside observatory

This curious inscription displays a moving image of your surroundings.

You can see a shade reading the other inscriptions and messing around with the large machine, disappearing in a blueish flash and reappearing moments later.

Near punch card machine

This curious inscription displays a moving image of your surroundings.

You can see a shade frantically destroying a large number of curious-looking relics, and pulling a sky sigil out of the Marang machine. You can see the remains of these objects around you, reduced to shards of resin.

Near punch card machine in a chest

A scrap of paper. Its contents seem scribbled down in a hurry, but they are legible.

"If you are reading this you have bested me, but if I did everything right this machine before you should be nothing but a pretty object. The punch cards used to transcribe locational data have all been destroyed, this machine's sole utility has been thoroughly eradicated. The last door to the darkside is and will forever remain closed."

Observatory Teleporter

text

The machine has four buttons set to preset locations, identifiable by their icons. They depict a fish, a boar, and a strekoza.

options

Fish, Boar, Strekoza, Leave It

Observatory inscriptions

Iedere inscription heeft een rare opportunity waarmee de andere inscriptions meteen te lezen zijn, en als het mogelijk is met het extra inzicht dat de dieren in connectie staan met de elementen en welke dieren met welke elementen in lijn staan.

Mountain top temple

- full: "Sky carries one to the elemental's bridge."
- half: You can only make out the glyphs for 'sky' and 'bridge'.
- clue: You can only make out the glyph for 'sky'.

Near haven

- full: "Flow drifts one to knowledge's Haven"
- half: You can only make out the glyphs for 'flow' and 'knowledge'
- clue: You can only make out the glyph for 'flow'.

First valley

- full: "Root flings one over the valley's mountains"
- half: You can only make out the glyphs for 'root' and 'valley'.
- clue: You can only make out the glyph for 'root'.

Sky elemental boon

line.start





The gaze of the massive entity focuses on your presence. It seems to look more through you than at you. "Master, I welcome you to the infinite. The vigil remains undisturbed. 24021 cycles ago the stars in the constellations of Cemer and Turang have moved out of alignment. The constellations shifted back into their alignment after 1000 cycles. This event has been recurring every 3000 cycles. The event is happening now." The air around you trembles. "A boon for your servant? Very well, let us shape the skies to their liking."

The elemental produces three pieces of equipment, seemingly from nothing. You can tell they're struggling to maintain the equipment's presence. "Do they desire darkness, guidance, or destruction?"

Shadowforged Armor: Armor 1, makes it easier to hide. Negates one hunted, open road, or watched hardship. A light piece of armor, vaguely resembling leather. Reinforced with metallic plates that ooze an obscuring essence.

Guiding Star: +1 spark when used outside in camp at night always attracts danger (crafting menu). A bright star that will follow you on your journey. Sparks your inspiration under the night's sky.

Lightning Bolt: A javelin +1, calls down lighting on impact (enemy, ground) The crackling product of a restless sky. Calls down its likeness when thrown.

options

Darkness, Guidance, Destruction, Reconsider

line.reconsider

-“Very well master, I and my offers will remain for when your servant is ready.”

line.darkness

The piece of armor enters your grasp, its lightness and obscuring qualities surprising your senses. The essence oozing from the armor improves your ability to hide, and negates one hunted, open road, or watched hardship every journey.

The other pieces of equipment disappear, and the elemental falls quiet.

line.guidance

The guiding star shoots up into the deep dark sky, shimmering brightly right above. Its reassuring presence unlocks the camping ability to ponder your journey under the night's sky, and earn a spark of inspiration for the road ahead. Though this act will increase the risk of being ambushed, and will nullify the safety-providing qualities of shelter bird statues and hearthstones. The other pieces of equipment disappear, and the elemental falls quiet.

line.destruction

The lightning bolt shoots into your hand, taking its rightful place. This javelin of pure elemental energy is able to call down the heavens, consumes no charges when the weather is rough, and recharges from rough weather hardships.

The other pieces of equipment disappear, and the elemental falls quiet.

Note found with the sky mask at the bottom of the dandelion pit

If you find this note my attempt to reach the elemental failed. Take the mask back to the dandelion observatory and finish what was started.

The Difference Engine

start.unpowered

The intricate machine before you currently lies silent, surely it can be powered somewhere.

start.powered

The intricate machine is whirring, its telescope moving erratically. A few simple glyphs indicate that the machine is trying to find a viable destination.

option.punchCard



You carefully slot the punch card into the receptacle, after which it starts moving back and forth. The machine seems to be reading it!

The telescope slowly but surely moves into a specific setting and comes to a standstill. A single glyph is presented by the machine, which you've seen so often you've memorized it by now.

"Teleport?"

From this dream Koobil should have learned that not even the Marang succeeded in their mission to reach the Sky Elemental. In their frustration they destroyed the masks that offered protection against the rigors of traveling with the Shifting Eye. All were destroyed, except the one worn by the masked rider. Through miraculous means it had survived the fall, and it now lies in [LOCATION] in [REGION].

This crumbling journal contains somebody's notes on the Shifting Eye. It's written in a form of Marang that looks more modern and is surprisingly easy to read.

The Shifting Eye is designed as a scrying device and a teleportation device. The Marang created the Eye to open a pathway into the sky where they had hoped to meet the Sky Elemental.

To function as a teleporter Elemental the Eye first has to be perfectly aligned with its target. The Marang used a type of machine called an Abacus to make the required calculations. The Abacus they built at the Observatory can control the Eye, but it was not powerful enough to align the Eye with the Sky Elemental. So, they built a new Abacus powered by lightning [AT A LOCATION] specifically for this purpose.

The power involved in long-range teleportation is so great that you are required to wear a Sky Mask to be able withstand its energies. For some unclear reason the Marang destroyed all these masks. However, the author who stayed here long after the Shifting Eye ceased to function suggests that one Sky Mask remains hidden [AT A LOCATION] in [REGION].

the Observatory

-"High up a jagged hill lies a place called The Observatory, ancient and forgotten. A place where elders came to look at the sky back when the road was less treacherous. Now the climb is long and rough, but it was no match for Koobil the Climber.""

Koobil's Climb

-"They clambered and beat the odds time and time again, beating every trap and challenge the mountain had to offer. Finally they reached the top, and encountered an ancient structure surrounded by giant dandelions. This whimsical sight was quickly turned sour by the absence of a bridge, making the temple unreachable for even the most skilled climber. Despite the great sadness that overcame Koobil, they felt inspired to take this time to meditate at the summit. During their meditation, they were granted a vision from the past, a vision of the origins of the Pit of Stars."



Koobil's Climb

- "A masked figure rides a chariot of storms, looking into the sky. They are a king to the people who look up to the heavens. The masked figure is in search of that which sees the whole sky, when one day, the masked figure is overcome with jubilation. Perhaps they found what they were searching for, but it was too late. The sky shatters, destroying the chariot and its rider. The wreckage plunges into dark depths, leaving the Dandelion Highlands with a deep wound which we now know as the Pit of Stars."

Koobil's Vision

The Marang attempted to establish a teleporter connection with the sky elemental that soars high above the clouds, in order to control the world's clouds. Together with a breakthrough in teleportation technology came the realization that the elemental won't be in alignment for at least a century.

The Ultimate Destination

This lengthy Marang inscription details the history and purpose of the observatory. The Marang attempted to establish a teleporter connection with the sky elemental that soars high above the clouds, in order to control the world's clouds. Together with a breakthrough in teleportation technology came the realization that the elemental won't be in alignment for at least a century. This lengthy Marang inscription definitely references that the observatory mainly serves as a teleporter, but it also references an ultimate destination. What this destination entails, however, is unclear to you.

You spot multiple instances and variations of the Marang glyph for teleportation in this lengthy inscription.

- "Scout to ground, I found it! Alignment is finally possible! Establishing coordinates now, you'll only need to pass it through the Abacus when I'm done."|After a short silence another voice responds: "We hear you scout, great work. We lost contact with card production though so we'll have to wait for them to- "|Abruptly, the voice called ground cuts themselves off.|"Ground? Are you there?"|Panicked, ground responds, "You must land now, we have strange readings on our side. It's dangerous up there!"|"What? But I'm almost done with the coordinates! Just give me a few-."

Final Transmission

Putting on the mask you hear a voice in your head. The language seems strange at first but slowly turns into something you can understand.|"Scout to ground, I found it! Alignment is finally possible! Establishing coordinates now, you'll only need to pass it through the Abacus when I'm done."|After a short silence another voice responds: "We hear you scout, great work. We lost contact with card production though so we'll have to wait for them to- "|Abruptly, the voice called ground cuts themselves off.|"Ground? Are you there?"|Panicked, ground responds, "You must land now, we have strange readings on our side. It's dangerous up there!"|"What? But I'm almost done with the coordinates! Just give me a few-."|The voices cease, completely and abruptly.

Besides calculations, the journal was also used as a diary, containing near-daily entries on the writer's motivations, musings, and a few crude drawings, likely to pass the time. The final entry is written in a simplified Marang.|"I'm sad to say that calculating the elemental's code has not alleviated my survivor's guilt, and by this point I'm unsure if anything will. The elementor's crash, the death of my team, it's all just too much by this point. I plan to leave this place soon, and the following will be for this journal's finder: seek out the sky elemental's boon, and drive out the void that taints our world."





Survivor's Lament

Besides calculations, the journal was also used as a diary, containing near-daily entries on the writer's motivations, musings, and a few crude drawings, likely to pass the time. You take an interest in the final entry, written in a simplified Marang.||"I'm sad to say that calculating the elemental's code has not alleviated my survivor's guilt, and by this point I'm unsure if anything will. The elementor's crash, the death of my team, it's all just too much by this point. I plan to leave this place soon, and the following will be for this journal's finder: seek out the sky elemental's boon, and drive out the void that taints our world."

From this dream Koobil should have learned that not even the Marang succeeded in their mission to reach the Sky Elemental. In their frustration they destroyed the masks that offered protection against the rigors of traveling with the Shifting Eye. All were destroyed, except the one worn by the masked rider. Through miraculous means it had survived the fall, and it now lies in [LOCATION] in [REGION].

- "Well met, Wayfarer! I bet you are here seeking the Sky Mask?||It is the last of its kind. The Marang made this mask, and many others similar to it, because they thought it would allow them to conquer the Sky. But they were thwarted, and in frustration they destroyed them all. "

- "All except this one. I understand it was once worn by a masked sky rider who threw it down onto the world. It has lain here since waiting for someone to come by dreaming of the stars like the Marang of old. I guess that person would be you."

- "It seems that my task here is done. The destiny of the mask has been written in the stars for ages. Visible for anybody who cared to read. Now that the mask goes to you anything is possible again.||Fare thee well!"

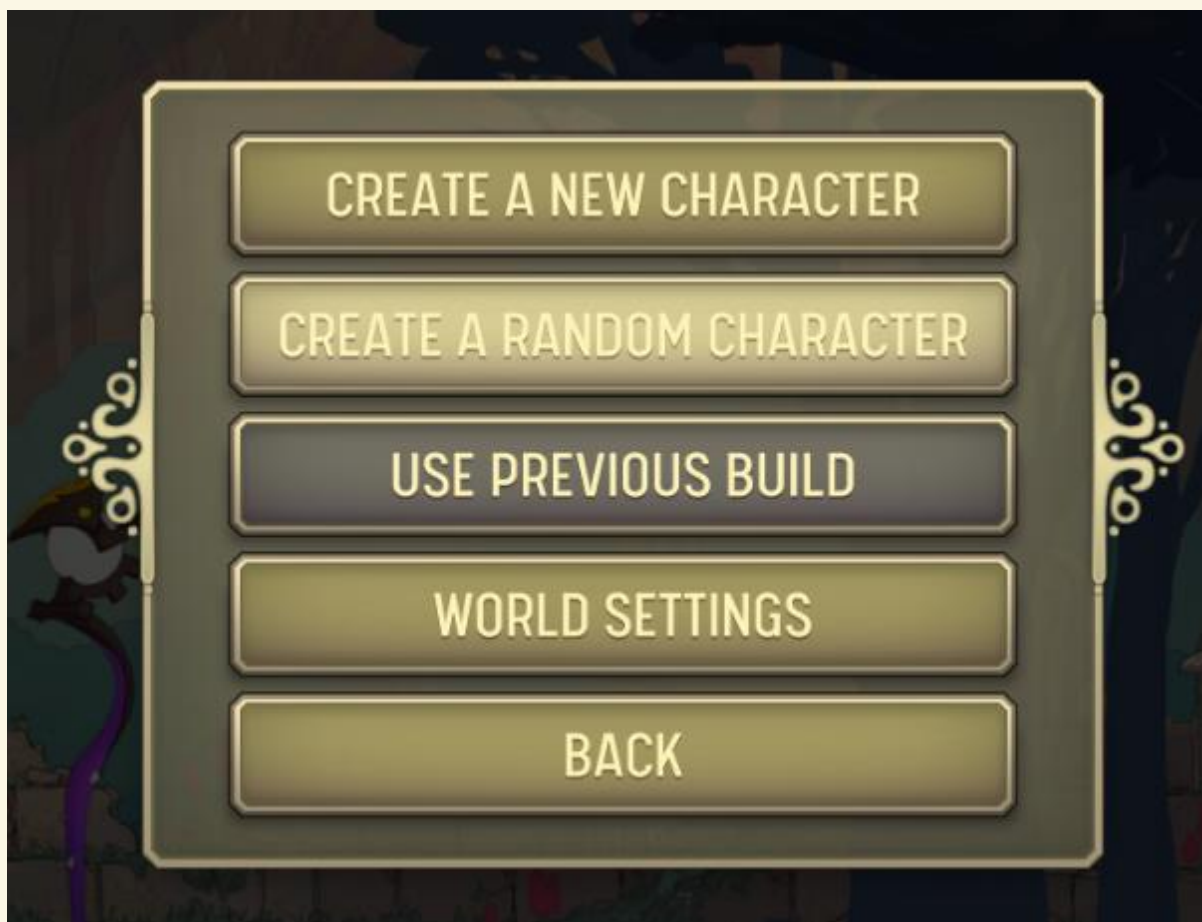
CONTROLLER SUPPORT ANALYSIS



De toevoeging van button prompts is gedaan

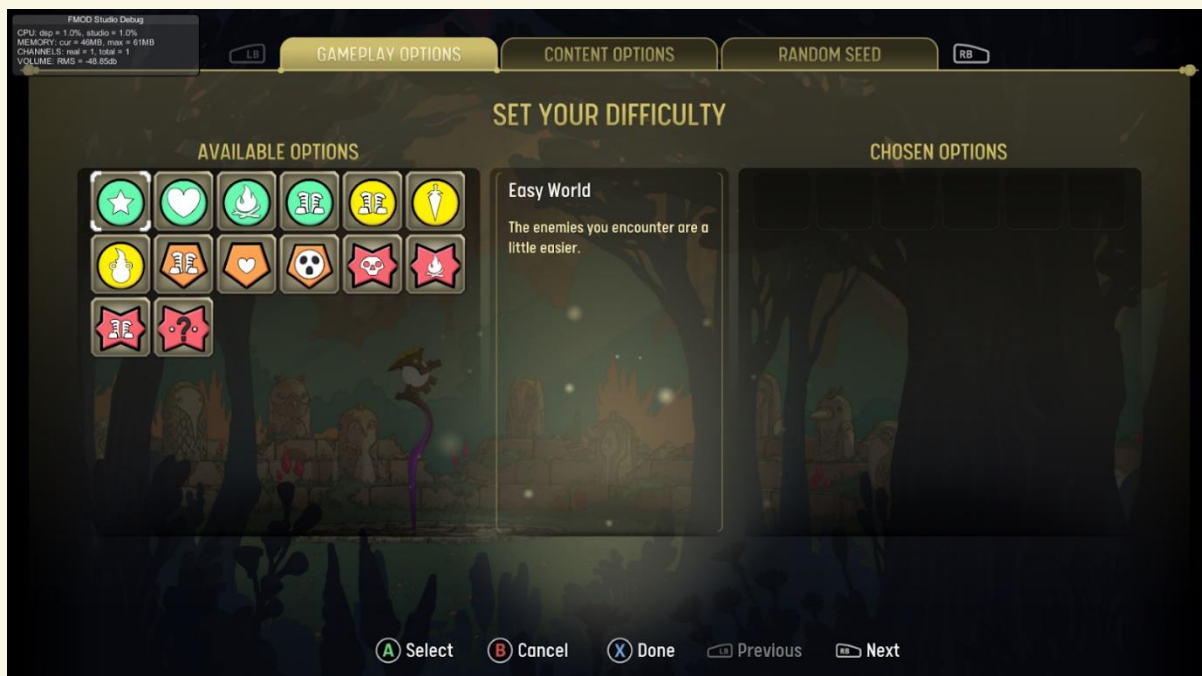


Corner highlights lijken nieuw te zijn, maar onzeker of dit noodzakelijk is aangezien er al een button highlight is.



Inconsistent dat in dit menu niet die corner highlights komen.

Losse in-menu back button ipv een B for back button prompt voelt inconsistent vergeleken met de andere save menu's.



Volledige en correcte implementatie in de gameplay en content options



A doet niks, X is de werkelijke randomize button, en kan de text boxes niet highlighten. A doet niks in deze tab.

[Ontwerp input random seed]

[Ontwerp input world name]



Character creation verliep in zijn volledigheid goed. Enige wat beetje kan wrijven is dat je met RB character creation afmaakt, maar een betere manier is er naar mijn weten niet en dit was ook waar we op hadden beslist.

Name input field is niet highlightable met controller.

B is hier quit, in de world settings is het cancel, en in de save select is het back. Een hiervan kiezen en aanhouden is gewild, persoonlijk pleit ik voor cancel.

[Ontwerp input naam]



Niet erg eens met de back to game prompt linksboven, zou deze eerder onderin in het midden plaatsen aangezien hier ruimte voor is in iedere tab.



Geen prompt voor de radial menu, kan hier een voorstel voor maken als dat gewild is.



Geen prompts voor zoom-in en zoom-out. Prompts zouden hier over het algemeen meer gestroomlijnd kunnen zijn door deze onderin het scherm te plaatsen, zoals de A to select.



Deze pop-ups werken goed maar zouden op de bovenste UI layer kunnen om onderlap te voorkomen.



Er staat press A to drop maar de actie is hold A. De prompt die hier gebruikt wordt (ui.iteminteraction.controllerpressfeedback) wordt echter ook in andere contexten gebruikt waar het wel press is, dus hold to drop moet een eigen key krijgen, misschien simpelweg ui.iteminteraction.controllerholdfeedback.



Tabbed menu's zijn functioneel maar wat preferred zou zijn is dat als je door de linker opties scrollt dat de rechter sectie mee scrollt. Nu blijf je op de laatst geselecteerde optie hangen. Dit is ook met muis en keyboard zo, en daar voelt het wat beter, maar hoe t met controller nu werkt voelt ietwat unintuïtief.



Werkt goed maar de scheiding zonder alternatieve opties oogt unjustified. Misschien de entries opdelen in categorieën? Kan hier een voorstel voor maken als dat gewild is.

Dit zou ook de tab naming issue kunnen oplossen.

Conclusie & MoSCoW

Veel is al gedaan om de controller support volledig te maken maar er zijn nog een paar kleine opmerkelijkheden die uitgestreken zouden kunnen worden.

Must	Should	Could	Would
Button functionaliteit in de random seed screen kloppend maken. DE prompt kloppen de functionaliteit	Voorstel map screen prompts (zoom, select)	Back to game prompt in het tab menu verplaatsen naar middenonder	Doornemen waar corner highlights ontbreken en deze hier toepassen
Doorvoeren dat (B) Cancel de standaard is	Voorstel toevoeging in-game prompts	Voorstel create character/world settings menu prompts	In character / glossary de inhoud laten overeenkomen met de huidig gehighlighte linker optie
inventory item pop-ups op bovenste UI layer	voorstel categorisatie gameplay glossary	2-handed weapon verduidelijking	
Press (A) to... corrigeren naar Hold (A) to...	Voorstel staff restructure		

Voorstel categorisatie gameplay glossary

- Actions
 - battle (combat)
 - healing
 - stealth
 - staff of yendor
 - camping
 - travel
- Character
 - items
 - deeds
 - hope
 - death and legacy
- World
 - the empire
 - diplomacy
 - presence

Voorstel toevoeging in-game prompts

Toevoeging van een on-screen icon/prompt die indicatie geeft dat de Y knop de speler naar het tab menu kan brengen.

Toevoeging van een y-press functie (naast de bestaande y-hold functie) die de speler naar het recentste tabblad brengt. Speler sluit bijvoorbeeld het tab menu op het inventory tabblad, met een y-press krijgt ze deze weer te zien.

Bestaande assets gebruikt ter vormgeving, voornaamste discussiepunt is de locatie van de prompt. Aantal potentiële locaties hier gepakt, voor mij niet meteen duidelijk wat de voorkeur is.

Promptless inputs >> universele ui layout

- X - sneaking
- R3 - camera
- Y - radial menu
- RB - preset switching
- LB - nog onduidelijke functie





MASTER FILE RESTRUCTURE

Hieronder volgt een overzicht van de masterfiles die wij hebben vastgesteld, met de files die hierin aanwezig zullen zijn:

- **DIALOGUE-QUESTS** *bevat vrijwel alle dialoog te vinden in het spel. Dialoog en quests zijn samengevoegd in één file omdat er veel overlap is tussen de twee, mbt bijvoorbeeld de main quest.*
 - conversations - clansmen
 - conversations - combat101
 - conversations - companions
 - conversations - demo
 - conversations - elementals
 - conversations - exposition
 - conversations - greetings
 - conversations - imperials
 - conversations - intro
 - conversations - muckmucks
 - conversations - spirits
 - conversations - trade
 - **conversations - trainers**
 - quests - legends-empire
 - quests - legends-mercy
 - quests - legends-raaf
 - quests - new rumors
 - quests - rumors enemies
 - quests - rumors legacy items
 - quests - rumors locations
 - quests - rumors mainQuest
 - quests - rumors regular items
 - quests - rumors tasks
 - quests - rumors useful NPC
 - snippets - clanTraits
 - snippets - simple
 - snippets - time
 - user interface - clans
- **FORTUNES** *bevat alle tekst mbt fortune tests*
 - fortunes - fortunes
 - quests - inscriptions
 - styles - avoid threat
 - styles - friendship
 - styles - gain favor
 - styles - swap stories
 - tests - defaults
 - tests - environment
 - tests - gates
 - tests - general
 - tests - ore
 - tests - puzzle
 - tests - stealth
 - tests - travel

- 
- 
- tests - tributes
 - tests - vantage
 - HUD *bevat HUD teksten, deze zou nog gecombineerd kunnen worden met ITEMS, omdat deze tekst ook slechts te vinden is in de HUD.*
 - tutorial - garden
 - tutorial - hints
 - user interface - achievements
 - user interface - camping
 - user interface - feedback
 - user interface - interactions
 - user interface - interface
 - user interface - status conditions
 - world - containers
 - world - information
 - world - settlements
 - quests - deeds
 - world - tracks
 - ITEMS *bevat alle tekst mbt items*
 - items - gear
 - items - general
 - items - magic
 - items - qualities
 - items - special
 - items - weapons
 - MAP *bevat alle tekst mbt de map, met de uitzondering van rumors die te vinden zijn in DIALOGUE-QUESTS*
 - encyclopedia - regions
 - time
 - world - destinations
 - world - map
 - world - terrain
 - MENUS *bevat additionele menu tekst, te vinden in bijvoorbeeld de main menu of de world menu*
 - encyclopedia - mechanics
 - traits - general
 - user interface - characters
 - user interface - controls
 - user interface - credits
 - user interface - generator

Master File Internal Restructure

Om de master files voor onszelf bruikbaar te maken willen wij gebruik maken van een tagging systeem, waarmee specifieke content makkelijker op te zoeken zal zijn. Deze tags komen in twee varianten: sorting tags en content tags.

kolom1	kolom2	kolom3	kolom4	kolom5	kolom6
#sorttag	#sorttag-subtag	#sorttag-subtag-subtag	key	content	#contenttag

Sorting tags nemen de eerste 3 kolommen in beslag. Het nut van deze tags is voornamelijk voor ons, zodat wij content die met elkaar te maken heeft kunnen groeperen en collapsen. Content voor #quest-main ligt bijvoorbeeld behoorlijk verspreid, en dit kunnen samenvoegen op deze manier helpt enorm met het voorkomen van tegenstrijdige entries.

```
≡ taggingProposal.tsv X
C: > Users > thoma > Desktop > sortTest > DIALOGUE > ≡ taggingProposal.tsv
1 > #clan ...
787 > #localLeader ...
1028 > #travelEncounter ...
1486 > #haven ...
1676 > #combat101 ...
1701 > #tameWolf ...
1718 > #quest ...
1925 > #exposition ...
1971 > #greetings ...
2018 > #imperials ...
2134 > #intro ...
2190 > #muckmucks ...
2526 > #spirits ...
2595 > #tradeWindow ...
2620 > #trainer ...
2692 > #snippets ...
2976 > #untagged ...
```

Deze tags gaan maximaal 2 subtags diep en starten altijd met een #, waardoor de content altijd op kolom 4 en 5 zal staan en fouten in de tagging makkelijk te spotten zijn.

Content tags bevinden zich op kolom 6, en zijn meer generiek in hun gebruik. Als er bijvoorbeeld een sweeping aanpassing komt voor sigil-gerelateerde content kan er binnen iedere master file makkelijk naar de relevante content gezocht worden met de #sigil tag. Dit voorkomt dat entries die wel over sigils gaan maar niet expliciet het woord 'sigil' gebruiken gemist worden. Voor deze tags zullen wij een directory bijhouden op de drive. Met deze tags is het ook mogelijk om entries meer dan 1 tag te geven, wanneer dat nodig gevonden wordt.

column 5	column 6
h doesn't appreciate that.	
ntly [REPUTATION].	
What brings you to me and my town? Are you here to assist us by any chance?"	
lcome, we are honored by your presence. Henceforth, you may address me as	
e this pleasure?"	
ader acknowledges your presence. "We bid you welcome to our settlement. From	
der of [CLAN]. Are you here to offer us your sword?"	
g. "Greetings, Wayfarer. What brought you to our town? There's always a couple	
lap on the shoulder. "Well hello there, you've come a long way to see us! I'm	
hese parts. Are you here to offer us your services?"	
edge your presence. "I am [NAME], leader of [CLAN]. What brings you to my clan?	
we assist you?"	
assist you this time?"	
ne?"	
h?"	
What brings you to me and my town? Are you here to assist us by any chance?	
not need any assistance right now."	

CLAN RELATIONS

Small Playtest Finds

Currently there are 5 relation states a wayfarer can have with a clan: hostile, angry, neutral, friendly, and allied.

Getting the allied relation is either impossible or very easy, depending on something unclear to me. When it's easy it is a standard fortune event unlocked right after attaining friendly. When it's impossible there is simply no option to go beyond the friendly state, without indication of how to become allied.

Clan assignments are broken, not once when returning from clearing out a bandit or monster node did I get rewarded or did the prompt when talking to the clan leader disappear. This bug breaks not only clan progression but clan interaction in general, torpedoing any desire to help these clans out.



Bandits were already cleared from the node, clicking the bandits button just shows the mission info.

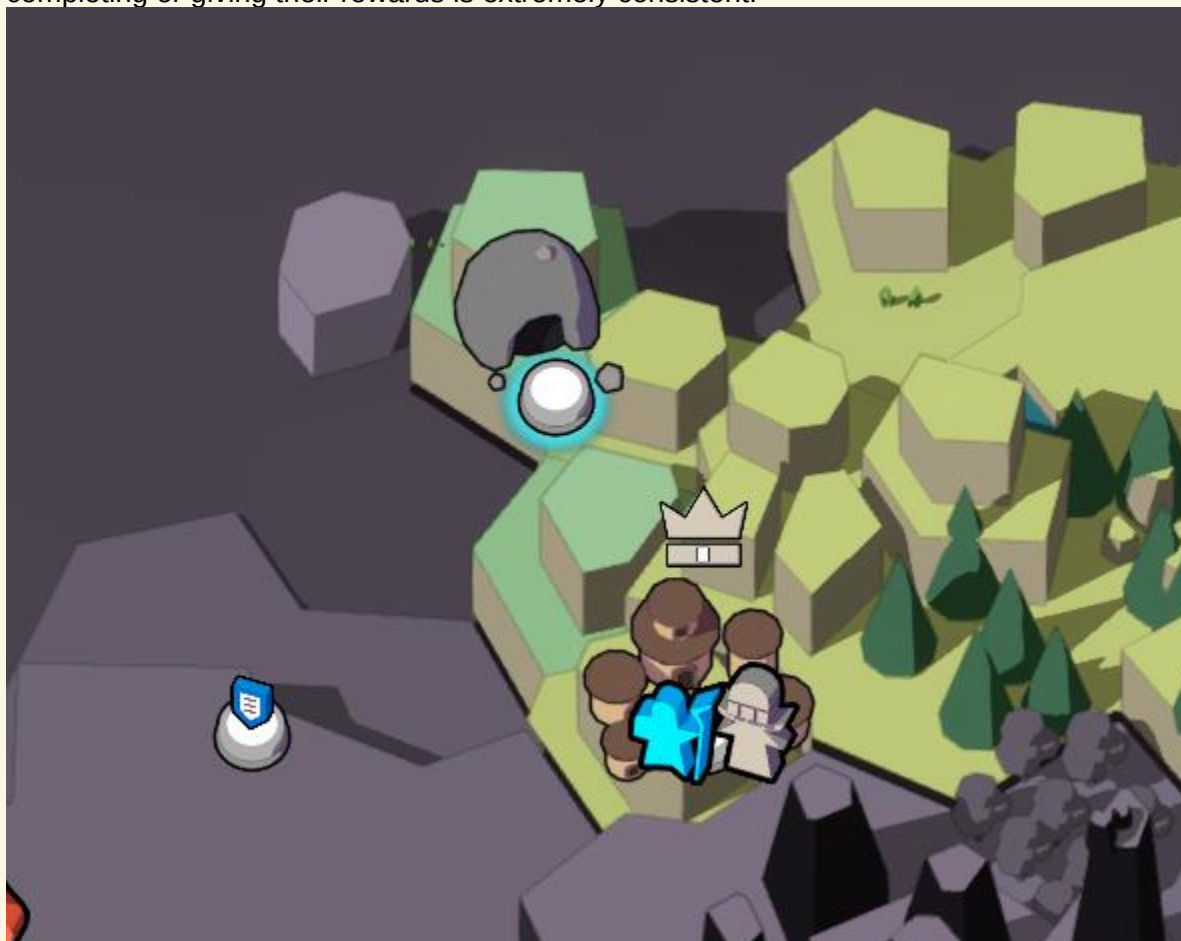
Pairing relation progression more with the exchange of gifts. Still keeping fortune events but making them extremely hard to succeed in, with gifts making it easier. Would also make relation-raising more consistent between clans, and as such more understandable for new players.

Can still keep things like the mercy questline, but keep that separate from clan relation, or make it a clearly communicated alternative, or tie them together by putting mercadian gifts in the quest nodes.

Always having a grayed-out dialogue option to become friends/become allies, and signaling what can unlock this in the dialogue, could be a solution for the lack of clarity.



In the QA build I took care of a kobold node that the clan wanted me to clear out. It's described as a 'big deal' (unlocks alliance), but it didn't pop either way. This issue of clan quests not completing or giving their rewards is extremely consistent.



Node they wanted me to clear, the kobold meeple got removed when I routed the kobolds.



Quest description

Proposal

angry>neutral

Gift the clan one gift item to mend the relation between them and the Raafi

neutral>friendly

Moderately difficult social fortune that's unlocked after giving one gift item. Every gift item adds a success token.

friendly>allied

Very difficult social fortune. Immediately unlocked but challenging enough to not be easily forced through sparks and free redraws. Every gift (counting total) adds a 'Push Your Luck' fortune to the pool (blue one with the plus that adds one success fortune).

Alternatively the system of doing stuff to get their alliance would also work in a fulfilling way, but it isn't functional currently.

It would add alot if the player has options to get allied, and a interesting split seems to be fortunes, gifts, and quests



Neutral>friendly before giving a gift or fulfilling a quest

ACHIEVEMENT SPEC

Over het algemeen hebben spelers geen bugreports bij deze issues geplaatst

Steam Global Achievement Overview

Raafi Scholar achievement lijkt niet te werken, heeft een 0% global unlock en veel spelers reporten dat ze wel alle parts hebben. Zou het kunnen dat de achievement nog geschrapte entries telt?

Slechts 1 speler heeft een bugreport erbij gelinkt, deze is [hier](#) te vinden.

Know Thy Enemy achievement lijkt niet te werken, heeft een 0% global unlock maar er zijn geen reports hiervan te vinden in de server. Zou het kunnen dat de achievement nog geschrapte entries telt?

Kindle The Flame en **Kernel of Truth** hebben ook een 0% global unlock. Eerste is vanzelfsprekend waarom maar de tweede zat wel in de game dacht ik?

Peligrimm#6646

Sommige spelers krijgen niet de **Savior** achievement, onduidelijk of ze in aanmerking kwamen voor de **Stuff of Legends** achievement. Deze report kwam vandaag (16/06/22) binnen, dus na de fix in 1.0.8

Een speler kreeg niet de **Secret Route** achievement. Deze speler kwam de secret tunnel toevallig tegen, zonder dat er hints voor waren gevonden.

shoebby#1212

Ik kreeg zelf niet de **Final Gambit** achievement, maar wel de **Secret Route** achievement. Moet het anders verwoord worden naar iets van 'pass through the First Valley's Entrance'?

ulee-bunny#5258

Een xbox speler report dat **The Serpent Road**, **Top of the World**, **Friends**, en **A Large Alliance** niet voor hun unlockten, maar wel **Wayfarer** en **Grit**.

Denkt dat **Ancient Machinery** misschien ook niet werkte, maar wist het niet zeker.

Lord of Quasars#4525

Spelers die zelfs screenshots sturen dat ze naast een Kelkos staan reporten dat ze niet de **A Majestic Being** achievement krijgen.



Emong#6579

Een speler report dat ze niet de **Friends** achievement kregen, ze sprongen van neutral direct naar allied.

sporgory#8480

Een speler report dat Valker killen niet de **Nemesis** achievement unlockt

Unity Build Test Run

Achievement	Able to Trigger?	Times Attempted	Notes
Let it Flow	Yes	1	
Top of the World	Yes	1	
Wayfarer	Yes	1	
Breath of Fresh Air	Yes	1	
Friends	Yes	1	
Final Gambit	Yes	1	Triggert wanneer je naar een random node binnen de First Valley teleport, moet nog legitimate route en secret tunnel route testen.
Savior	Yes	2	
Bathing with Giants	Yes	1	
Secret Route	No	2	Secret tunnel generation acted very strange, there were encounters and hazards between the nodes for example. At the valley-side exit the player can advance through the valley without first exiting the tunnel to the outside. What was changed? Before it worked without issue and now I've seen the same issue manifest itself twice in different worlds.
Stuff of Legends	Yes	1	

CLAN ROBBERY TEKSTEN

#clan-robbery-formalaloof (Mercadians)

clanrobbery.greeting.formalaloof

Halt traveler!

clanrobbery.line.start.formalaloof

-"Halt traveler!" || "Our noble house has fallen on hard times, and oh my, are we hungry. Would you care to... make a donation?" || As they say this they brandish their weaponry; it clearly isn't a question, but rather a threat.

clanrobbery.line.startnofood.formalaloof

-"You are lacking in food as well?" || "What were you planning to live on, my friend?" || "Best be on your way, friend. It can be dangerous around these parts..."

clanrobbery.line.heroscores.formalaloof

-"You are a fine opponent, traveller. Let's call it a draw and go our separate ways. We shall forget this ever happened, and you will remain welcome to our clan." || "For the time being."

clanrobbery.line.actorscores.formalaloof

-"You seem to have tripped and hurt yourself, traveler. Perhaps donating some food to us would be best for your health."

clanrobbery.failure.formalaloof

[CRITICALFAILURE] | "Wait, do I see you brandishing your weapon at us? Defensive positions!"

clanrobbery.failure.formalaloof

[CRITICALFAILURE] | "Oh my how hungry we are, and how intimidating you look... Defensive positions!"

clanrobbery.failure.formalaloof

[FAILURE] | "Your demeanor strikes me as... Hostile. Defensive positions!"

clanrobbery.success.formalaloof

[SUCCESS] | "Right, right... We will be on our way. Let's forget this ever happened."

clanrobbery.greatsuccess.formalaloof

[GREATSUCCESS] | "My apologies, traveler. We shouldn't have been so brazen. Let me offer you this keepsake, then we shall be on our way."

clanrobbery.line.cancel.formalaloof

-"You have our thanks, traveler." || They put away their weapons. || "Let's be on our way, lest rumors may run amok. Wouldn't you agree, traveler?"



clanrobbery.line.refuse.formalaloof

-"Was that a threat? Oh my, and you are brandishing your weapon as well!" || "Defensive positions!"

#clan-robbery-formalcordial (Daivaronians)

clanrobbery.greeting.formalcordial

Do you have a moment?

clanrobbery.line.start.formalcordial

-"Do you have a moment?" || "We are terribly sorry to inconvenience you, but we have found ourselves lacking in food." || "Come here, let us partake in your rations..." || They shoot a sly smile at you, is that the gleam of a dagger?

clanrobbery.line.startnofood.formalcordial

-"Oh, you are lacking in food as well?" || "What were you planning to live on, my friend?" || "Well, if you find any food be sure to visit us, okay? We are so terribly hungry..."

clanrobbery.line.heroscores.formalcordial

-"Hah, formidable technique. A draw it is. Please friend, be on your way; we shall let this go as well."

clanrobbery.line.actorscores.formalcordial

-"Oh my, it seems you were outperformed. Let me rephrase our request: give us your food, now."

clanrobbery.failure.formalcordial

[CRITICALFAILURE] | "Let me cut you off there, so you will not share your food with us?" | "Then we shall... fight for it."

clanrobbery.failure.formalcordial

[CRITICALFAILURE] | "So nothing?" | "How disappointing... and I thought we could've been great fellows."

clanrobbery.failure.formalcordial

[FAILURE] | "You seem to have misspoke, did I hear that right?" | "Well then, let us draw our weapons so we might settle this as honorable fellows."

clanrobbery.success.formalcordial

[SUCCESS] | "A-ah... noted. Perhaps we judged you wrongly, maybe we started off on the wrong foot." | "You may go, we will not pursue you, our apologies."

clanrobbery.greatsuccess.formalcordial

[GREATSUCCESS] | "Our apologies, we seem to have... misjudged... your character." | "Please, take this sign of goodwill. We ensure you we wish you no harm."



clanrobbery.line.cancel.formalcordial

-"Why, thank you my fellow! Your kindness will be dearly remembered." || "Oh, share with you? No, I don't think we will. This is our food!" || "Best make yourself scarce, my dear fellow."

clanrobbery.line.refuse.formalcordial

-"So that's a no? What a shame..." || "And here I thought we could be great fellows, thick as thieves, if you will."

#clan-robbery-informalaloof (Eclipsis)

clanrobbery.greeting.informalaloof

My friend, a moment of your time.

clanrobbery.line.start.informalaloof

-"My friend, a moment of your time." || "If you fear death, it's best for you to give us your food." || "You don't mind, do you? It'd be a great kindness!"

clanrobbery.line.startnofood.informalaloof

-"What, you have no food as well?" || "What were you planning to live on, my friend?" || "Please, begone. Don't bother us with your whinings."

clanrobbery.line.heroscores.informalaloof

-"Wow, you pack a mean punch I'll give you that. Why don't we stop this violence and go our separate ways? All will be forgotten!"

clanrobbery.line.actorscores.informalaloof

-"Wow, you really are weak, almost makes me feel bad." || "You know what, if you stand down we will take your food and leave you alone, deal?"

clanrobbery.failure.informalaloof

[CRITICALFAILURE] | "Hah! We remain unconvinced." | "Now be a good sport and draw your weapon, that'll make our bounty all the sweeter."

clanrobbery.failure.informalaloof

[CRITICALFAILURE] | "Really, you don't want to give us anything?" | "So be it, time for a fight!"

clanrobbery.failure.informalaloof

[FAILURE] | "Friend, c'mon now, you know this isn't in your best interest." | "Maybe a good roughing up will clear your head, draw your weapon!"

clanrobbery.success.informalaloof

[SUCCESS] | "Alright, well, you make a good point. Perhaps we could share?" | "No?" | "Alright, our apologies. We shall let you be on your way."

clanrobbery.greatsuccess.informalaloof



[GREATSUCCESS] | "Oh my, it seems we've made a terrible mistake. Yes I mistook you for someone else!" | "Please, let's forget this ever happened. Perhaps this boon will ease your mind?"

clanrobbery.line.cancel.informalaloof

- "You are a wise friend, thank you dearly." || "Drop by [CLAN] anytime, you will always be a welcome sight..."

clanrobbery.line.refuse.informalaloof

- "What a terrible mistake you're making." || "Let's clear up that mind of yours, maybe you'll reconsider..."

#clan-robbery-informalcordial (Haiboreans)

clanrobbery.greeting.informalcordial

Hey there fellow traveller!

clanrobbery.line.start.informalcordial

- "Hey there fellow traveller!" || "We're all mates here, aren't we? And mates share their stuff, wouldn't you agree?" || "Well, we just so happen to be quite hungry, got kicked out of [CLAN] you see, so it's your chance to shine!" || Their request doesn't seem to be as kind as it's worded, their true intent betrayed by the hands resting on their weaponry.

clanrobbery.line.startnofood.informalcordial

- "Ah mate, no food?" || "What were you planning to live on, dirt?" || "Get outta here mate, come back when you've got something edible on you."

clanrobbery.line.heroscores.informalcordial

- "Ow mate, calm down will ya? Let's call it a draw and go our own ways. We'll be on our way and you will remain welcome to the settlements of [CLAN], deal?"

clanrobbery.line.actorscores.informalcordial

- "Aha! You really suck at this don't you? You can still call it quits you know, just lay down your arms, give us the food, and we'll be on our merry way!"

clanrobbery.failure.informalcordial

[CRITICALFAILURE] | "Wow, I've never been so confident in my ability to beat someone up." | "Come at me!"

clanrobbery.failure.informalcordial

[CRITICALFAILURE] | "Phew, yeah you definitely are one of the easy targets." | "Come on folks, it's dinner time!"

clanrobbery.failure.informalcordial

[FAILURE] | "C'mon mate you've got nothing better? I'm disappointed..." | "Well then, lets make this fight quick!"



clanrobbery.success.informalcordial

[SUCCESS] | "Whoa whoa whoa, you thought we wanted to rob you? Nah, you're completely mistaken!" | "You see, we thought we could share, but you can just go if you want. Let's forgive and forget! | Please?"

clanrobbery.greatsuccess.informalcordial

[GREATSUCCESS] | "Hey come on we thought we could share!" | "Alright alright, look, here's a gift from us to you!" | "We'll go our way, you go yours, simple as that!"

clanrobbery.line.cancel.informalcordial

-"What a feast, thanks mate!" || "I think you know what we would've done if you said no, so you better leave now before we change our minds."

clanrobbery.line.refuse.informalcordial

-"No? What does that mean? Sounds a bit like a threat to me, don't you agree?" || "Ah, who am I kidding, I'm aching for a good fight. Draw!"

MAP MARKER PROPOSAL

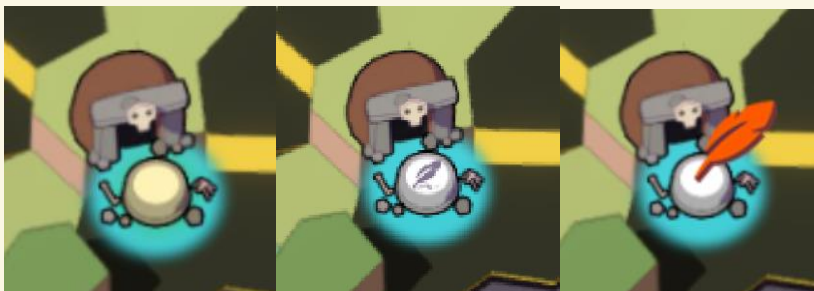
Requirements

- Meteen zichtbaar welke nodes notities hebben
- Manier om aan te geven dat je een node al hebt gecleared
- Manier om aan te geven dat er iets te vinden is in de node
- Meerdere notities per node mogelijk
- color-coding voor nodes en/of notities
- Kan niet zelf schrijven (controller compatibility), maar pre-written dingen zoals "Cleared" of "Contains ____" zouden kunnen werken
- Map nodes recoloren, misschien automatisch als ze een node al hebben gevisit of geexplored. Weet niet of dat de juiste oplossing is, maar wordt wel vaak naar gevraagd.
- *Notities overview in de journal*

Eerste Proposal



Eerste iteratie, te bulky naar mijn idee



Nodes met minstens 1 note kunnen een kleurtje krijgen, een icoontje, of een 3D icoon zoals de meeples, echter zal Hendrik daar een beslissing over moeten maken denk ik. Qua iconografie gebruik ik op het moment vooral een veer pen.



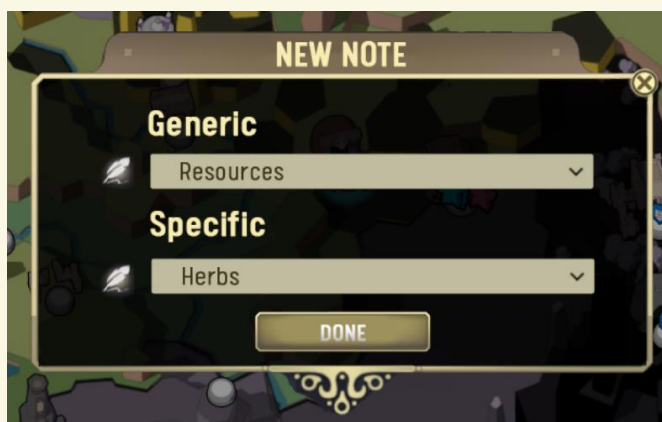
Tweede iteratie, gebruikt de objectives layout waar de 'new note' en 'edit notes' buttons beter geïntegreerd zijn en de notities compacter zijn.

Hoe veel notes laten we toe op 1 node, zelf zie ik weinig reden om meer dan 4 te doen (mushrooms, copper ore, cleared, something strange, bijvoorbeeld)



Alfabetische volgorde of judgement calls over wat vaker gebruikt wordt?

dropdowns voelen te systematisch, een diëgetische oplossing?

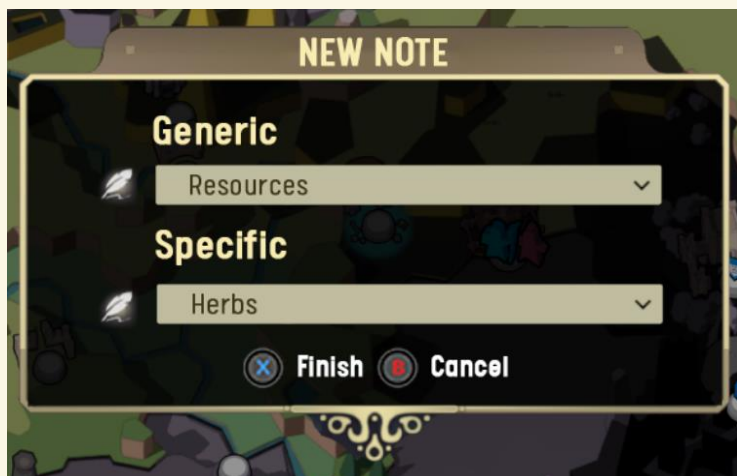


'Specific' field is altijd optioneel, de volledige lijst van generic en specific opties moeten makkelijk uit te breiden zijn met nieuwe content of bestaande content die we vergeten waren.

Generic en specific kunnen ook anders verwoord zodat ze wat minder droog zijn, kan bijvoorbeeld specific weglaten en “What did I see?” neerzetten ipv generic.

Niet iedere generic optie heeft specific opties, in die gevallen is ‘-’ de enige optie.

X rechtsboven cancelt de note, done knop voegt de note toe.



X to finish is nodig omdat je met A de dropdowns opent. X lijkt een betere optie te zijn dan Y omdat er precedent is voor X to finish (zoals in de character creator)



Knoppen van links naar rechts zijn Edit en Remove. Edit opent de editing note window, remove haalt m uit de overview maar nog niet uit de node summary.

X rechtsboven cancelt gemaakte veranderingen, done knop voert ze door



Zelfde als new note, maar het begint op de ingestelde note en de window title is anders

Interactive prototype: <https://xd.adobe.com/view/e93d4618-f20f-40b5-9538-5362dc085659-bc6e/>

Generic

Cleared
 Halfway Cleared
 Uncleared
 Missing Key Item
 Locked Treasure
 Stored Treasure
Stash of Treasure
 Failed Inscription
 Healing
Safehaven (alleen als het goude sterretje ding voor shelter wegkan)
Creature(s)
Resources
Place of Wonder

Specific

Stash of Treasure

- Weaponry
- Armor
- Travel Gear
- Knowledge Items

 Creature(s)

- Weak
- Powerful
- Annoying
- Useful

 Resources

- Herbs
- Food
- Ore
- Drybush Firewood

 Place of Wonder

- Compelling Machinery
- Beautiful Sights
- Unsolved Mysteries
- Strange Magic

Tweede Proposal

Step-by-step

Stamps bekijken

1. Stamps zijn meteen zichtbaar in de map overview in de vorm van meeples, maar niet hun descriptions
2. Selecteer een map node zonder notitie erop met LMB/A
3. In de destination dropdown is een permanent veld weggelegd voor stamps, hier is de description samen met het gekozen icoon te zien.

Stamps aanmaken

1. Selecteer een map node zonder notitie erop met LMB/A
2. Druk op LMB/X om een stamp aan te maken
3. Selecteer een van de iconen in de radial/inventory pop-up
4. On icon select verschijnt de stamp description pop-up. Deze kan ingevuld of leeggelaten worden
5. Op console kan je selecteren uit een aantal pre-written opties

Stamps verwijderen

1. Selecteer een map node met een notitie erop met LMB/A
2. druk op LMB/X om de bestaande stamp te verwijderen
3. Hierna volgt een confirmation pop-up, hierin op confir/A drukken verwijdert de stamp

Stamps aanpassen

- Stamps kunnen niet aangepast worden, de oude stamp moet verwijderd worden zodat een aangepaste versie aangemaakt kan worden

Mockups



Stamp veld in de destination dropdown wanneer er nog geen stamp aangemaakt is



Stamp veld in de destination dropdown wanneer er wel een stamp aangemaakt is



Een radial menu of een inventory-achtig systeem zoals hoe content options worden toegevoegd aan een world.

Schedel - enemies, dodelijk gevaar

Slot - ontbrekend key item, locked chest

plantje - herbs, food, natuurlijke resources

Oog - beautiful sights, empire influence

Kistje - treasure in al zijn vormen

uitroepteken - opmerkelijkheid

kruisje - niks te vinden, doorgenomen

vinkje - geleared, geloot



Door op het veld te klikken kan de speler een eigen description invullen. Character limit van ongeveer 25 (incl. spaties).



Pre-written description options zijn beschikbaar voor consoles ipv eentje die ingevuld kan worden met keyboard.

Pre-written Description Options

Cleared

Missing Key

Stored Treasure

Safehaven

Stash of Treasure

- Weaponry
- Armor
- Travel Gear
- Knowledge Items

Creature(s)

- Weak
- Powerful
- Annoying
- Useful

Resources

- Herbs
- Food
- Ore
- Drybush Firewood

Place of Wonder

- Compelling Machinery
- Beautiful Sights
- Unsolved Mysteries
- Strange Magic

SOOSGJR BUGS

Unintended/QoL

Bug

Fixed

Not a bug

This Spirit Forge level generate with 2 teleporters that both leaves you stranded on the same isolated island with no way to proceed. Praying doesn't work either.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-17-172558.zip

908.00 KB

Level generator error, fixt zichzelf als je het level hergenereert.

Quickness combined with haste (and maybe ferocious) lets you run fast enough to get trapped within the walls of the Labyrinth.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-18-173958.zip

1.09 MB

Je rent sneller dan dat de muren omhoog kunnen komen, maar je kant altijd prayer of escape gebruiken om jezelf te unstucken.

Kan de speed van de muren verbonden worden aan de speed van de player?

I got a duplicate "Find Secret Tunnel" quest, neither did complete when entering, nor did I get the achievement. The "Wake Form", "Wake Sky", "Serpent Gates", "Find Prime Elemental Forge", "Enter First Valley" quests don't get marked as completed either.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-154246.zip

1.13 MB

De secret tunnel issue is makkelijk te reproduceren in de Unity build, lijkt erg wonky te zijn. Quests zijn niet correct afgestreept zoals ze zeggen.

The "Assemble Triple Key" quest doesn't cross out the keys that I've found, so I have no idea which is the third one I'm missing.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-154307.zip

1.20 MB

Correct, ook zichtbaar in de vorige bugreport.

Drinking a spiced tonic then equipping and unequipping a sigilled Root Mask will negate the tonic. Seems to be doable with other status effects as well.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-154542.zip

1.24 MB

Is niet een probleem. Zowel de tonic als de root mask geven strength, en als je de root mask equipt terwijl het effect van de tonic actief is wordt de source van de strength buff overschreven. Dit werkt naar toebehoren.

Andere effecten, zoals de heat immunity van de skider potion, worden niet overschreven door de root mask.



This might be intentional, but adding a 3rd form sigil to a spear changes names of the effects, while their description remains the same, Vibrating Edge becomes Sharpness, Shifting Mass becomes Cutting.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-155338.zip

1.22 MB

Sharpness moet Harmonic zijn, cutting moet Shifting Mass zijn en mastery moet Perfect Form zijn. De namen stonden verkeerd in de magicitem.mastery.info key, deze waren niet meegenomen toen we de enchantments hadden gerenamed.

Ik zie nu ook op een cursory glance dat magicitem.impact Titanic Impact heet, en dat het effect in de description Unstoppable heet. Dit is erg verwarrend en lijkt een error te zijn, ik denk dat de enchantments opnieuw doorgenomen moeten worden.

The flow command enchantment on an L-Staff doesn't add a charge counter to the description.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-155809.zip

1.22 MB

Foutje in de key, gecorrigeerd.

This might be also intentional, but flame sigils on a rare resonance elemental rod will result in ice enchantment.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-161007.zip

1.18 MB

Dit is geen probleem aangezien flame sigils ook ice enchantments geven.

Adding two 2 or 3 flow sigils to a rare resonance elemental rod will remove the enchantment added by the first flow sigil without adding anything else.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-161021.zip

1.16 MB

Getest en het voegt charges toe (12>24>36). Werkt naar toebehoren.

Near the end of the game, adding any sigils to my rare resonance rod will downgrade it to a well-made one.

Attachment file type: archive

bugreportfiles_2022-06-20-162410.zip

1.22 MB

Kreeg dit bij 1 rare resonance staff voor elkaar, waarbij de rare resonance quality verdween na deze geechant te hebben met 3 flame sigils. Dit reproduceren bij 3 andere rare resonance staves lukte echter niet.

XBOX BUGS AND ISSUES COMPILATION

EC#5421

I just picked this up on Xbox and was wondering if there's anything I can do to prevent the stuttering when exploring areas? Sometimes it's very nice and smooth and other times it's like the frame rate drops and the game hitches a bit.

I'm enjoying the game a lot 😊

Lijkt dezelfde issue te zijn als op PC, als het daar opgelost wordt lost het misschien ook zichzelf op op XBOX.

MisterCrow#9803

hey everyone! i'm on Series X and am also seeing the stuttering / jerky framerates in many outside areas, plus the big hitches / jumps when traveling on the map.

haven't had the time to play much at all though. will try a system reboot & see if that improves it at all.

Outside areas is vergelijkbaar met issues ervaren door spelers met een mid- of lower-end PC, waarschijnlijk performance-related. Travel hitches zijn ook het geval op PC.

Renzu#8511

Hello, I've been playing on Series S and what I noticed was long loading times as well as massive drops in FPS on a lot of occasions. It's not the console's fault either, since all the troubleshooting had been done (reinstallation, clearing cache, hard reset, etc.)

I mean, these drops are so big it's just not possible to play, at times and a lot of deaths could've been averted easily -- not to mention overall lack of fluidity in experiencing your game. :C

Performance issues en loadtime zijn ook aanwezig op PC, deze op PC oplossen lost het waarschijnlijk ook op op XBOX.

ulee-bunny#5258

When I try to trade small items and scroll to the bottom few rows the icons get covered up so I can't see them.

[Video](#)

UI issue die niet op PC voorkomt naar mijn ervaring. Getest met mijn eigen XBOX controller en kon het niet reproduceren.

I have series S and sometimes my character moves like it is going through molasses.

Onduidelijk wat dit veroorzaakt, had geen condition zoals winded

There is no clue to the third machine in the node where it is supposed to be in and no clue to the alternate pathway into the third valley in the node it is supposed to be in (Xbox).

Third machine clue is gefixt in 1.0.7 en de secret tunnel issue in 1.0.9

There is no Southern Serpent Gate where it is supposed to be located! I'm stuck surrounded by Imperial forces with very little hope left on the opposite side of the map from Haven! [Xbox]

Er was een 1.0.10 fix voor serpent gates, die zou dit probleem kunnen verhelpen?

Another level with no way down. Can Xbox please get the "pray" function to deal with these levels?



Zou een time of day-bound climb fortune kunnen zijn, maar de pray function zal natuurlijk veel helpen met ditsoort issues.

| This is the path directly from the entrance. There are no stairs or other methods to go forward in this knife. It looks like there is something pretty important here. Is there someway to force the game to generate the level differently? (Xbox)



Lijkt erop dat er geen stairs zijn gegenereerd, pray for help zou dit fixen

| Xbox - in the Mercy Tomb the character gets jittery in the hallway leading up to the room with all the tombs [Xbox].

Onduidelijk wat er met jittery wordt bedoeld maar klinkt iig niet als gewild gedrag

|

My game is so buggy it is crazy. Spells don't work. My items to counter cold, wet, fatigue, etc don't work anymore - I can't travel anywhere without losing hope! None of the achievements are unlocking. Why was this released as a full game? Shouldn't these things have been worked out in the beta phase? [Xbox]

Naar om te horen, deze speler ervaart een opsomming van issues die veel gamebrekende gevolgen hebben. Deze issues lijken grotendeels ook uniek voor XBOX

I started to hold down "A" Xbox) to travel to a node. I realized that I was not wearing my cloak to counter wet and released. My character ended up directly inside a magic hearth room in the node.

Vreemde bug, niet te reproduceren op PC met een XBOX controller, en naar mijn heugen ook niet hiervoor gemeld door PC spelers.

I'm not sure if my level was bugged [xbox]. I tried (unsuccessfully) to turn off the earth shaker, pulling the handle first - breaking it - then being unable to remove the sigils as it was overcharging. A person on this discord said if you don't turn it off (remove the sigils I suppose) you are supposed to get a boon. I didn't receive a boon and now I'm stuck with earthquakes.

Krijg je een boon van de earthshaker overchargen? Volgensmij kreeg ik die op PC ook niet

None of my spells are working except put the dead to rest. (Xbox)

Opmerkelijk, komt dit vaker voor op XBOX?

Xbox achievements I should have unlocked are not unlocking (except Wayfarer and Grit so far).. I should have gotten The Serpent Road, Top of the World, Friends, and a Large Alliance. Im really upset about the last one as I put a lot of effort into befriending clans so I will have more choices after this character dies :(I think I should have gotten Ancient machinery from the last world, but maybe it was possible to boost the thing more and I was not aware.

Achievements lijken problematischer op de XBOX dan op PC. Kan er op een of andere manier global achievement stats ingezien worden zoals op steam?

I failed the test with the giant eyeball in the tower and ran past it up into the tower. Now when I try to get back down to leave during the loading screen (black) it's attacking me, I am not sure if I'm attacking back but my shield is doing something, and the next area will not finish loading. I can't get out of the tower! [Xbox] Edit: I was pressing random controller buttons and the menu with continue game showed up. I pressed this and it took me to the other side of the room the eyeball was in. It appeared to be empty. I left for outside.

Kan niet naar outside vanuit de warden tower, niet te reproduceren op PC met een XBOX controller en weet niet zeker of dit in een latere update gefixt zou zijn.

Not sure if this belongs here or in the regular bugs thread. I just gave a clan a map, and 2 books, one was supposed to unlock tinkerer and the other use of pole arms. The clans description does not state that they have the map, the 2 new things that should have been added are not, and it states I gave them the Charm of mercy when in fact I gave the book on machinery (I think that was the name), the paper is still at 1/5. I wasted a ton of items, time and hood to get to the clan and got nothing for it except that they will have a the Treatise Kwinitat and Charmmic Mercy as legacy items. (Xbox).

Tinkerer issue is gefixt in 1.0.9, treatise kwintat en polearm unlock werken wel op PC.

My disable turrets spells says I can't use it here when I am next to turrets. My open locks spells say I can't use it here when I'm trying to open locked doors (it worked last world). The only spell I got to work in this world is put the dead to rest. [Xbox]

Meerendeel van scrolls lijken niet te werken op XBOX, deze issue is naar mijn idee nog nooit voorgekomen op PC en ook niet te reproduceren.

When I try to leave the temple with the library in Haven the screen cuts to the exit of Haven. My character is not in sight. If I press A (on Xbox) again I end up back in the temple and the next time I pre A I get to leave properly.

Onbekend probleem, niet te reproduceren op PC.

I got stuck when talking to a trader again with exiting without making a trade not working ("B" on Xbox). I can't quit within the game, I needed to goto the Xbox Home Screen and quit the game that way. Edit: this has happened 5x to me now!

Niet te reproduceren met een XBOX controller op PC.

When trading for the amulet of L, if you offer tons of stuff and get the message that you will be well liked or are offering too much you can remove all the items and the message doesn't change. The first time this happened I left a few items and clicked "x" to trade (Xbox) and the trader took my items but did not give me the amulet. I killed the trader, saved and quit the game and when I returned they were alive again. I repeated the offer and removing items. The message didn't change again (this time I cancelled and let them live).

Lijkt uniek te zijn voor XBOX, kwam deze issue niet tegen tijdens het speccen van de blingbling trader en heb het niet kunnen reproduceren op PC met een XBOX controller.

My hope traits are messed up I no longer have the first hope trait. I think the issue started when I got the confidence one (5) as a boon during the game. It has a partially filled hope level, however 4, then 2 are being depleted in turn while 5 remains untouched. Update - I still appear to be getting back health with eating food.





Unieke issue voor XBOX, niet te reproduceren op PC.

sporgory#8480

I'm on Xbox - I just made a new wayfarer and none of my legacy items carried over ...

This is after a clan aggro'd me and called me the aggressor after defending myself, making them hostile and removing them from my wayfarer pools.

I've been using a lot of Xbox network streaming if that helps diagnose

Was ook een probleem op PC naar mijn weten, is deze gefixt in een update na 1.0.5?

|

Also have some frame rate issues in levels. The loading times are a bit longish, but I don't mind that as much as the janky jumps and lost frames whilst traveling

Is ook het geval op PC, en is op het moment simpelweg hoe het werkt. Frontloading zou misschien kunnen, maar is de vraag of dat beter is.

Vis#7067

Both me and @ulee-bunny have encountered a bug which makes it so that you can use B on an xbox controller to exit menus. This occurs both on PC and Xbox. On PC, you can still switch to mouse to exit, but on Xbox it's effectively a softlock, which is why I put it in critical-bugs.

At least in my experience, I could still use B to exit from the pause menu, but I couldn't use it to exit trades or menus like character/inventory and such.

Kan niet reproduceren, maar het feit dat dit een probleem op beide platformen is maakt het hopelijk makkelijker te fixen.

BARBARIAN DIALOGUE REVAMP PROPOSAL

Current Case

The current implementation of barbarian dialogue follows a caveman-esque barbarian trope that sticks out like a sore thumb.

Instead of reaching the assumed goal of creating a clan/culture that can be considered more foreign than the others, it instead evokes an assumption of stupidity. Communicative barriers are an extremely interesting narrative device, and using these to our advantage can make for memorable and fulfilling player experiences with clans and folk in general.

An example of a simple communicative barrier is the popular case of 'gezellig', a dutch word with little to no solid translations. Some words come close, like the English 'cozy', the German 'gemütlichkeit', or the Danish 'hygge'. Each translation comes close, some more than others, but none fully match the word. This is a pretty common occurrence since languages, though in some cases derived from one another, are not a perfect 1:1 redesign of one another. Language instead gradually forms and changes based on the culture it is meant to bring into words, which is something worth considering when writing our barbarian entries.

For our barbarian entries there are a few options we can consider if we want to make their entries interestingly foreign:

- Phonetic difference, like the Khoisan languages
- Script difference, like written Chinese or logosyllabic language in general
- Syntax difference, which varies highly from language to language (SVO variation)
 - Rodriguez is writing a letter/Rodriguez is schrijven een brief
 - Rodriguez is een brief aan het schrijven/Rodriguez is a letter (being) writing
- Words with no direct equivalences, like the previously described 'gezellig' example
 - Done a lot with the Orz with words like *campers*, *parties*, and *frumple* that are closest equivalence rather than a direct translation.

The task at hand for now will be determining a ruleset for the barbarian entries, after which we can start implementing it and see how it shapes up.



Barbarian Style Proposal

To me the more interesting and scalable option is to maintain a syntax difference. Through this method sentences can simply be 'converted' by reordering the sentence and mixing in other small quirks after the reordering has been done. Maintaining one of the variations is instrumental though, as this would enable the player to understand and 'translate' this culture's words the more they come into contact with them.

Sam ate oranges - SVO.

Sam oranges ate - SOV, slightly more common than SVO.

Ate sam oranges - VSO, relatively understandable.

Ate oranges sam - VOS, relatively confusing due to potential perceived role-reversal.

Oranges ate sam - OVS, potential perceived role-reversal. Is also used for Klingon!

Oranges sam ate - OSV, least common variation in the world (<1%) but also used for Yoda.

SVO: You're the wayfarer? Welcome! You should enjoy our hospitality.

SOV: You the wayfarer are? Welcome! You our hospitality should enjoy.

OSV: The Wayfarer you are? Welcome! Our hospitality you should enjoy.

The Wayfarer you are? Welcome! Our hospitality you should enjoy.

"The Wayfarer you are? Welcome! Our embrace you should enjoy." They make no actual move to hug you, so you choose to remain in place as well. Just in case.

"The wayfarer coming here we never expected, the business of the Raafi to us remains strange often. The mind of your loremaster, tell me, what might've changed?"

General Dialogue Proposal

Another separate but related proposal is to link the personality types (informal cordial, etc.) to individuals instead of whole clans.

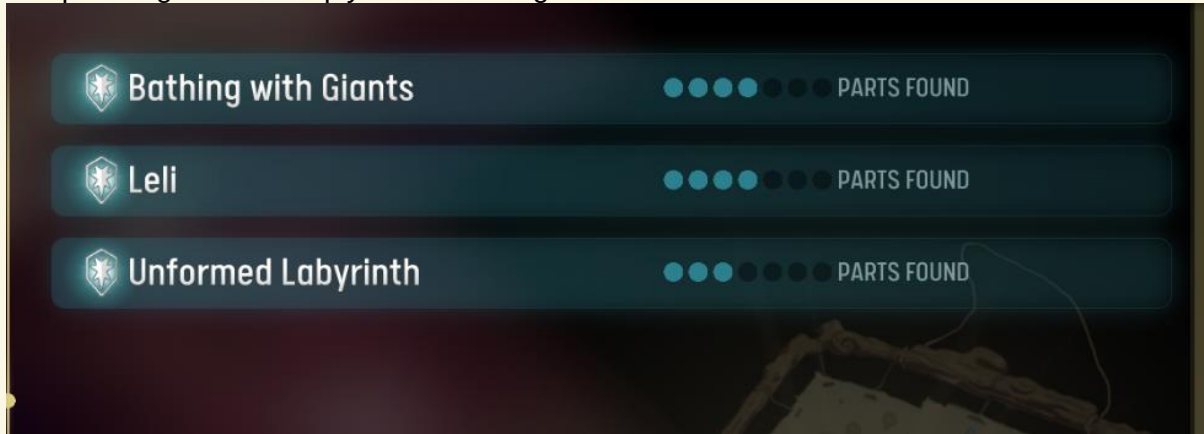
Part of the reasoning for this is to evoke the passage of time, with clan leaders changing and in turn each being able to have a new personality. This extends to the clan, where making them seem monolithic even in their way of speech seems excessive and hard to feel for.

The barbarian variation would be an exception to the rule, since we want to shape this to be a culture instead of a personality. Making people with this variant findable throughout the world wouldn't be an issue though, and having a single hub/clan where it is the predominant manner of speech is fine as well.

LEGENDS - CURRENT STATE

General

Legends function as a story that you complete over time, with the storyteller revealing only 3-4 parts of the 7-part legend. Though these parts are not revealed according to their place in the complete legend but simply from left to right.



After a bit of playing and searching for the legend entries I noticed that the parts for Raaf's sacrifice and the Empire have been jumping around. Opening and closing the tab menu shifts the discovered entries one to the left like so. This bug is not present for the other legends.

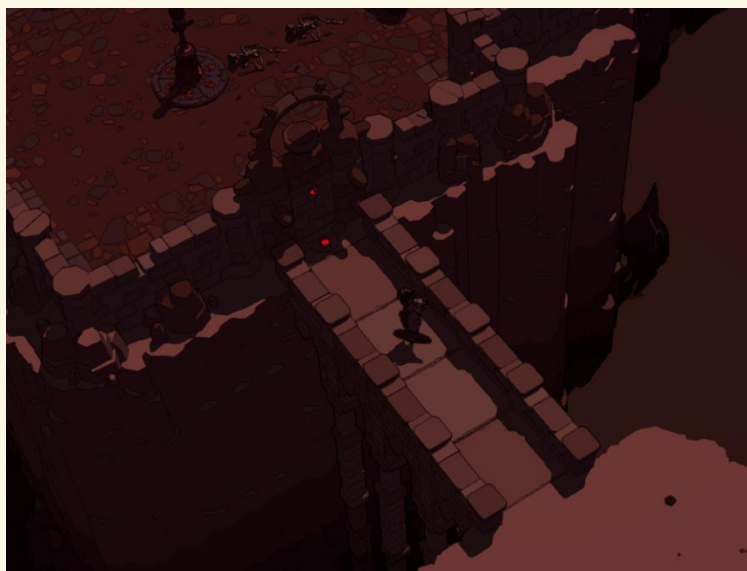


Bernhilde

The clan leader lead-in for this questline has become unavailable. The storyteller unlocks 7 of the 13 entries (1, 2, 3, 4, 6, 8, 12), and gives lead-outs to a few of the rest.

- 5: x
- 7: found at the keep
- 9: x
- 10: found at the mercy shrine, uncovers the location of a keep
- 11: x
- 13: found at the keep, uncovers the location of the Mercy Mausoleum

I found that almost every location of the questline has a ton of inscription walls (that don't need to be translated), and a lot of them overlap with the inscriptions offered by the other locations. At most one of these inscriptions is actually new.



At the end I reached the Mausoleum where there's a closed door. This door opens when the player uses a scroll of mercy light, but how a player is supposed to deduce that is unclear to me. The reward was a unique-looking sword, seemingly themed after Mercy, and an inscription fortune that when solved reads "thou shalt not steal". Having this at the end instead of the start feels like a wash, since caves usually are perfectly lootable.

With a new wayfarer on the same world I revisited the Mausoleum but nothing seemed different. I expected the inscription to change based on whether or not the character has the thief condition, but this wasn't the case.

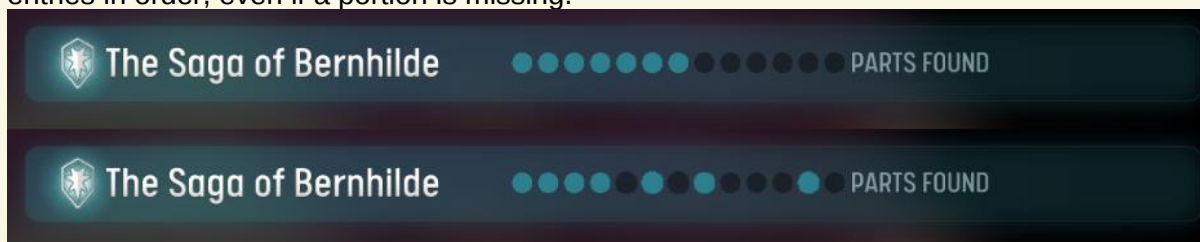
After running it through in a completely new save it seems to be the case that the mausoleum is the current endpoint for the quest.

A complete runthrough of the Mercy Mausoleum can be found [here](#)

The battlefield is weird. The only thing that seems to be findable there is a lore entry that refers to the battlefield itself, and a ton of trade stuff from the lootable skeletons.

Mercy tomb with the statue of Mercy didn't give a lead-out to the mausoleum or any other location related to the Bernhilde questline.

Something that could enhance the sense of unraveling the legend would be displaying the entries in order, even if a portion is missing.



Fixes

- Sword needs to be specced special
 - summon bernhilde (red mercy skeleton)
 - flame
 - gift item for mercians
- Reduce initial legend entries to 2
- End location
 - Mark Bernhilde's tomb
 - glow on tomb
 - her name "here rests Judge Bernhilde, Immortal Champion of the Crusade"
 - Have an effect that signals the end of the quest
 - glow on the tomb vanishes

Raaf's Sacrifice

Two parts of the legend can be found by speaking with the loremaster, and one part of the legend can be found in the Haven library.

Thinking as a new player, intuition would tell me that the legend can be completed at the Raaf temples and/or the garden of Yendor, which is good because the player should go to those locations and the final entries can in fact be found at the Raaf temples.

Unfortunately, void pylons had made me unable to retrieve the Raaf key, and a bug made me unable to pick the Raaf lock. Luckily the inscriptions are accessible without use of the Raaf key and I was able to complete the legend.



Empire

Three parts of the legend can be found by speaking with the loremaster, and one part of the legend can be found in the Haven library.

- loremaster: 2, 4, 6
- library: 1

Thinking as a new player, I have no clue where to find the other entries. Looking at the game's files I've deduced that the two hidden entries can either be found at the Garden of Yendor, a Mercy Tomb, or the Raaf Temples.

- Unable to find an entry at the Garden of Yendor
- Unable to find an entry at any of the three raaf temples
- Unable to find an entry at any of the three mercy tombs
 - Mercy tombs are very crash-prone, and require 1-2 full restarts to fix themselves (specified in bug report channel).

Failure to find the last two entries makes me think that their location is generated randomly, but something is going wrong with the generation itself. Maybe it's supposed to be in one of the empty chests?

A bug found during the first runthrough was that the UI showed 7 possible lore entries, while in truth there are 6. This was present in both the Empire and the Raaf's Sacrifice legend, with a current theory that this is caused by the presence of other, longer legends like the ones around the elementals.

VALKER ENCOUNTER PROPOSAL

Valker is een rare travel encounter die van regio naar regio springt, samen met 2 voidTrappingSphereBig enemies.

Deze encounter is hierdoor enigszins random, Valker dwaalt rond in een regio totdat de speler op ze stuit, en Valker transporteert naar een andere regio na deze encounter. Rumors zouden indicatie kunnen zijn voor in welke regio Valker op het moment actief is.

Deze encounter is vooral storend omdat ze snel hope van de speler kunnen afnemen met hun projectiles. Valker doet echter niet bijzonder veel damage met z'n attacks: 5 per hit.

Valker's Touch: Valker's projectiles drain 1 hope. First attack that hits the player inflicts the Miserable condition.

<https://drive.google.com/file/d/1T-hjq0xyQQGJqURQijKYFaVAIZz0B-oP/view?usp=sharing>

Wanneer de speler de encounter verlaat of wanneer Valker de 50% HP threshold bereikt teleporteert Valker weg naar een nieuwe regio.

Om Valker permanent te verslaan moet de speler een key item vinden die Valker in de wereld tethered, de **Primordial Shackle**. Hierdoor kan Valker niet meer weg teleporteren en kan de speler hem permanent uitschakelen.

Als Valker is uitgeschakeld verschijnt er een arcane rift op de grond die leidt naar Valker's rift shard. *Hieruit zou een reward kunnen komen, als dat maken nog haalbaar is.*

Wanneer deze destroyed is is Valker permanent verslagen in deze wereld. Als deze rift shard niet kapot wordt gemaakt komt Valker terug na een timelapse.

Name	Traits	Description	Location
Primordial Shackle	Small item no trade value Grenade Binds (teleporting) enemies into place	A throwable bind of Imperial make that puts its target into stasis. Perhaps the Empire's transformation process leaves much to be desired, requiring subjects to be restrained both physically and mentally.	Marang ruins (potentieel ook een erg zeldzaam item voor merchants)

Dit item functioneert als een grenade, en moet op Valker gegooid worden om ze te tetheren in de fysieke wereld. Dit zou een soort void cage kunnen vormen. Dit kan gemaakt worden met de bestaande void assets, de void bushes lijken mij best bruikbaar hiervoor.



Een tethered Valker kan projectiles schieten en draaien, maar is niet in staat om rond te bewegen of te teleporteren.

Grenade effect kan het model van de webbed condition hergebruiken, maar dan recoloured of met kleine aanpassingen om overeen te komen met de void aesthetic.

Valker heeft een basis in de wereld,
die basis beweegt tussen runs
Die basis is een anker voor random valker harass encounters
In de basis kan je valker aanvallen
In de basis is een link naar een rifts shard
Als je valker verslaat, dan opent een special rift naar een arena
In die arena kan je valker als humanoid verslaan, en zijn wapen winnen

Primordial Shackle = grenade die teleportation denier. This is a long effect
Wat is de granaat precies?
Waar komt het vandaan?
Waar kun je het krijgen?

Valker's sword/falx

Boekje Valker?

Edge reveal.

JOURNEY ENCOUNTERS WORK DOC

Wolf Encounter met impalas

[09:59:35] **Encounter:** enemy baseline used: enemyPresence

Een baseline wordt vastgesteld, in dit geval dat de encounter enemies behelst die meteen hostile zijn. Hier, alternatief is de folk baseline die alleen ruffian als optie geeft (encounter.cs)

[09:59:35] Adding complication complication(type="Enemy", story="ENEMYBASELINE", complication="none[wildLife|critters]infested", once=true, used=true) (dest.encounter)

Voegt extra complications toe, dit zet de limieten voor welke enemies toegewezen kunnen worden (encounter.cs)

[09:59:41] **Actors:** Finding actor, class: 'Group', role: 'WildLife', fortune 'Enemy', family: 'wild'

[09:59:41] **Actors:** Result: 'wolfPack', family: 'Wolves'

[09:59:41] **Actors:** Finding actor, class: 'Group', role: 'Guard', fortune 'Enemy', family: 'wild'

[09:59:41] **Actors:** Result: 'plainImpalas', family: 'PlainImpalas'

Stelt actors vast binnen de gezette complications, deze staan gespecificeerd in het csv bestand ActorTable - Enemies en ActorTable - Baseline (Resources/Tables). Welke gebruikt wordt voor encounters is echter onduidelijk. (encounter.cs)

Traveling Loremaster Folk Encounter

[10:15:07] Global encounter option for Folk: travellingLoremaster
UnityEngine.Debug.LogError (object)

Onzeker wat dit betekent, lijkt vanuit het script dat dit betekent dat er maar een global encounter optie is voor een folk encounter? (for-loop in world.cs)

Adding complication complication(type="Folk", story="REGIONAL", once=true, used=true) (dest.encounter)

Complication wordt vastgesteld, dat de encounter een regional folk-type encounter is. Maar de debug entry hiervoor geeft aan dat de encounter een global encounter is?

Hij had ook geen informatie om te geven, ookal heeft deze nieuwe karakter nog helemaal geen leads binnen de region gevonden.

Meeting Notes

- meer variatie in de bestaande encounter plaatsen (folk/enemy/hazard)
- pipeline vaststellen voor onszelf
- hazards leunen op grotere levels, kan interessant zijn om een kleinschaligere hazard encounter te maken of om de hazard (deels) optioneel te maken
- lineariteit als afwisseling voor hazards
- toevoeging van nieuwe hazards ter afwisseling
- hazards moeten interessanter kunnen zijn
- skills zoals forest/desert lore om hazards (zonder rewards) over te slaan
- forest hazards als startcasus
- meer folk encounters!
- encounter bandits/folk aligned met clans laten zijn om relation gevolgen in spel te brengen
- meer variatie binnen de bestaande encounters, omdat ze altijd op dezelfde manier ontvouwen (vb: er rennen opeens 4 extra bandits uit de bosjes, allies komen langs)
- variatie in fortune tests, met rare opportunity-achtige constructies en great successes (vb: kans op informatie of treasure)
- opportuniteiten gelinkt aan de elementals; bij wakkermaken zie je de invloed van de elemental terug in gerelateerde fortune tests (zoals speciale root-tokens)
- hope loss idee: elke fortune test een gloom token laten hebben
- nieuwe token ideeën (devil's bargain: lose x hope for x success tokens)
- skills die tokens toevoegen of modifyen in de token pool (gloomwalker: gloom also grants one success token)
- baseline is suboptimaal, dus er is reden om te investeren in skills die token pools aanpassen
- casussen bedenken voor deze fortune-modifying skills
- kunnen enemies dingen aan de fortune pool toevoegen?
- **voor vandaag: longlist maken van nieuwe encounters en variaties op bestaande encounters**
- **voor woensdag: uitwerken van de inhoud van de geselecteerde encounters en variaties**

New Encounters Longlist

Quest Encounters

- ~~skelet met backpack~~
- ~~wilde dieren pacified en entranced door spirit pearls in een backpack~~
- ~~verzadigde wolven, omringd door bloed en skeletal remains. Worden hostile als de speler te dichtbij komt~~
- ~~lost spirit, weg terugwijzen dmv een spiritual fortune~~
- ~~offering shrines die conditions geven voor de rest van de journey~~
- ~~offering shrines die je de volgende hardship van de journey laten negeren~~
- ~~offering shrines die negatieve conditions wegnemen~~
- ~~kleine marang ruine met werkende turrets en een klein kistje~~
- ~~een shadowfade waarmee gesproken worden. Het vertelt iets super vaags en cryptisch wat eigenlijk niks betekent. Laat een zakje achter met een cadeautje (herbs, potion, food)~~
- ~~hermit die overtuigd kan worden om naar de dichtstbijzijnde clan te reizen, geeft als dank een trade item van ~100 value.~~
- ~~Normaal ogende encampment van travellers. Een van de travellers is een mindcontroller die de rest bestuurt, dit wordt duidelijk uit dialogue.~~

- ~~Mercenaries die je kunt sturen naar een clan om deze te versterken (creeert een meeple?)~~
- ~~Een patrouille met red skeletons die op zoek zijn naar imperials~~
- ~~Een patrouille met red skeletons als je genoeg valor hebt geven je een token waarmee je ze kunt summonen.~~
- ~~Clansman onderweg naar een andere clan om familie te bezoeken, draagt een waardevol cadeau met zich mee (trade item van 100+ value)~~
- ~~Een groep clan guards op training expeditie, agility fortune waarin je met ze gaat sparren~~
- ~~Reiziger die je een threadbare stuk gear aanbiedt omdat ze het zelf niet meer nodig hebben. Travel gear zoals tents, rope, etc.~~
- ~~hongerige clansmen van de lokale clan die je vragen om eten. Ze kunnen iets geven als dank, maar dat is niet gegarandeerd.~~
- Een mystic in een kamp die potions en trinkets wilt ruilen. Wordt agressief wanneer je veel sigils (+3) hebt. Valt aan met een entourage headless die in de grond verscholen zitten.

Main Encounters

- ~~Een pad met een wild portal. Covid beesten spawnen eenmalig uit de portal.~~
- ~~opgejaagde elebeck~~
- ~~kudde elebecks~~
- ~~Lure ambush~~
- ~~Bottleneck ambush~~
- ~~Bandits met een tovenaars~~
- ~~Bandits die een handelaar aan het beroven zijn~~
- ~~Berovende clansmen~~
- ~~Een wild mage met twee wands~~
- ~~Een corrupte clansman patrol, overtuigd door de Empire~~
- ~~Een clansman patrol, gedrag gebaseerd op clan relations~~
- ~~Clansmen die een tol eisen, gedrag gebaseerd op clan relations~~
- ~~Jabberlings meer laten voorkomen dan alleen mountain, omdat hun manier van ambushen erg leuk is en dat is zonde om uitgesloten in mountain terrain te laten gebeuren; terrein dat door de meeste spelers vermeden wordt.~~
- een rijke clansman die een groep mercenaries heeft ingehuurd ter bescherming, fortune event om de mercenaries tegen de clansman te keren ipv tegen jou
- Je betrapt Jabberlings tijdens het opzetten van een trap, wat ze best nerveus maakt omdat ze niet gewend zijn zo een-op-een met een target te communiceren.
- bat variaties naast stock en flow (root, flame, form, poisonous)
- angry birds, swarms je als je op ze afrent
- boars, gekkebeck en elebeck encounters in forest

Level Templates

- ~~pad dat langs ondiep water loopt~~
- ~~pad die leidt tot een clearing. Tussen de clearing en exit is een barrier. In de clearing zijn er 1 tot 2 extra barriers waarachter quest encounters kunnen zitten~~
- ~~pad dat langs en door een aantal nauwelijks staande ruines loopt~~

Barriers

- ~~Dormant snap trees die alleen wakker worden met forest friend, kan gepaard worden met een forest friend offering shrine als 'key' of een root spirit~~

JOURNEY ENCOUNTER PROPOSALS

Main Encounters

Lure Ambush

Enemy Encounters

Waar

Road templates waarlangs ambushers zich kunnen verstoppen.

Main Encounter

Een lure bevindt zich op of langs het pad. Wanneer de speler hier dichtbij genoeg staat wordt de ambush getriggered.

Bottleneck Ambush

Enemy Encounters

Waar

Templates die nauw zijn of een vernauwing hebben, zoals bridges.

Main Encounter

Wanneer de speler ruwweg het midden van een vernauwing bereikt wordt de ambush getriggered, en komen de ambushers van beide kanten.

Mage-Led Bandits

Enemy Encounters

Waar

Een template waar bandit-type enemies kunnen voorkomen.

Main Encounter

Een actor groep die bestaat uit 3x bandit.fighter en 1x bandit.mage, die beschikt over een staf, een schild en weinig

tot geen armor. Deze mage is het leiderfiguur van de groep.

Wild Mage

Enemy Encounters

Waar

Een template waar enemies kunnen voorkomen.
Voorkeur voor elemental-aligned locaties zoals dandelion, boilingmud en detona.

Main Encounter

Actor die bestaat uit 1 enemy die twee randomized wands wieldt. Preferably draagt deze enemy robes, kan iedere species zijn.

Sated Predators

Enemy Encounters

Waar

Templates waar predators kunnen voorkomen.

Main Encounter

Een groep roofdieren, zoals wolven, lopen rond in een area, omringd door bloed en skeletal remains. Ze worden pas hostile wanneer de speler erg dichtbij komt.



Stray Portal

Enemy Encounters

Waar

Road templates in regions waar spirit portals kunnen voorkomen..

Main Encounter

Een wild spirit portal heeft zich gemanifesteerd op een road. Covid beesten spawnen eenmalig uit de portal zodra de speler dichtbij komt, waarna de portal zich sluit.

Crossing Herd

Enemy Encounters

Waar

Road templates waar wilde dieren kunnen voorkomen.

Main Encounter

Een grote groep wilde dieren komt aangerend vanaf de level exit richting de level entrance. Dit triggert wanneer de speler ruwweg halverwege het level is. Dit zijn forse beesten, zoals elebecks, gekkebecken of (elder) impalas

Als de speler ze wilt laten passeren kan dat door stil te blijven staan wanneer ze langslopen; rondrennen zorgt ervoor dat ze hostile kunnen worden.

Enraged Prey

Enemy Encounters

Waar

Templates waar wilde dieren kunnen voorkomen.

Main Encounter

Een extreem hostiel prooidier is aanwezig in het level. Kan ieder prooidier zijn, dus ook een rabbit of een deer.

Trader Robbery

Enemy/Folk Encounters

Waar

Road Templates waar traders en bandits kunnen voorkomen

Main Encounter

Een groep bandits is in het proces een trader te overvallen. Je kan de situatie kalmeren door middel van een social fortune, of je kan ze in combat verslaan.

Succesvol met de bandits dealen geeft je toegang tot de trader, die als reward je een discount geeft.

Bandit Clansmen

Enemy/Folk Encounters

Waar

Road templates waar bandits kunnen voorkomen.

Main Encounter

Een groep clansmen, aligned met de clan van de region. Kunnen mee gedealt worden met een social fortune. Combat zorgt voor een negatief effect op clan relations met de relevante clan.

Clan Toll Keepers

Folk Encounters

Waar

Road templates in regions waar een clan actief is.

Main Encounter

4 clansmen eisen een tol van iedereen die langs hun wil, wat een stuk eten behelst.

De speler kan zich onder deze tol uitpraten door middel van een social fortune. Friendly of allied zijn met de clan maakt de fortune test een stuk makkelijker. De clan toll keepers aanvallen en/of vermoorden heeft een negatief effect op relations met de gerelateerde clan.

Clan Patrol

Folk Encounters

Waar

Road templates in regions waar een clan actief is.

Main Encounter

Een patrouille van 4 clansmen loopt vanuit de exit naar de entrance. Ze reageren op de speler gebaseerd op clan relations.

Angry/Neutral: Ze zeggen niks en lopen door.

Hostile: Ze worden hostile on sight.

Friendly/Allied: De leider spreekt de speler vriendelijk aan en geeft ze stuk eten voor onderweg.

De clan patrol aanvallen en/of vermoorden heeft een negatief effect op relations met de gerelateerde clan.

Corrupt Clan Patrol

Folk Encounters

Waar

Road templates in regions waar een clan actief is.

Main Encounter

Een patrouille van 4 clansmen loopt vanuit de exit naar de entrance. Een social fortune triggert on sight waar ze duidelijk maken dat ze de staff of Yendor willen om aan de Empire te geven, in de hoop voor vrede.

Success zorgt ervoor dat ze hun fout inzien en hun excuses aanbieden. Failure of wegrekken maakt ze hostile.

Combat met deze clan patrol heeft geen negatief effect op relations met de gerelateerde clan.

Jabberling Scouting Party

Enemy Encounters

Waar

Templates in non-mountain regions.

Main Encounter

Jabberlings zijn erg leuk en worden naar mijn mening te weinig gebruikt. Ze passen prima in allerlei biomes, en je zou ze kunnen casten als scouts om dit in overeenstemming te laten zijn met hun established home regions.

Deze actor template bevat 2 lobbers en 1 mage, die uit de grond burrowen wanneer de speler in de buurt komt.



Quest Encounters

Wildlife Congregation

Hazard Encounters

Waar

Hazard templates waar wilde dieren kunnen voorkomen.

Quest Encounter

Een groep wilde dieren loopt vredig rond in de buurt van een backpack.

In de backpack zitten spirit pearls die een kalmerend effect hebben. Als deze geloot wordt worden de dieren hostile tegen de speler.

Traveller's Remains

Hazard Encounters

Waar

Hazard templates die dodelijk zijn voor de gemiddelde traveller, zoals detona, desert of boilingmud.

Quest Encounter

Een backpack met treasure ligt op de grond naast een skelet.

Lost Sprite

Hazard Encounters

Waar

Hazard templates waar sprites kunnen voorkomen

Quest Encounter

Een sprite is de weg naar hun thuis kwijtgeraakt. Wijs ze terug door middel van

een spiritual fortune en ontvang sparks met een success.

Blessing Shrine

Hazard Encounters

Waar

Alle non-barren hazard templates.

Quest Encounter

Voor een offering, geef een voordelige condition aan de speler gedurende deze encounter; zoals heat resistance in detona fields of forest friend in forests.

Negating Shrine

Hazard Encounters

Waar

Alle non-barren hazard templates.

Quest Encounter

Voor een offering, negate de eerstvolgende hardship in deze journey.

Curing Shrine

Hazard Encounters

Waar

Alle non-barren hazard templates

Quest Encounter

Voor een offering, genees een negatieve condition.



Clan Expedition

Folk/Hazard Encounters

Waar

Road templates of hazard templates die relatief veilig zijn.

Quest Encounter

Een groep clan guards is op een trainingsexpeditie. Door middel van een agility fortune kan je met ze sparren, en bij een great success verdient de speler een minor valorous deed.

Marang Shed

Hazard Encounters

Waar

Hazard templates waar Marang ruïns verklaarbaar zijn.

Quest Encounter

Een kleine Marang ruïne met twee werkende turrets en een klein kistje, met daarin een small knowledge item.

Wandering Shadowfade

Hazard Encounters

Waar

Hazard templates in de regio waar shadowglade is.

Quest Encounter

Een shadowfade waarmee gesproken kan worden. Het vertelt iets super vaags en cryptisch, en laat een zakje achter met een cadeautje (herbs, potion of food).



Hermit Camp

Folk/Hazard Encounters

Waar

Road templates of hazard templates die relatief veilig zijn.

Quest Encounter

Een persoon zit bij een kampvuur, met een rugzak en tent ernaast. Deze persoon is een hermit en wilt niet terug naar de bewoonde wereld.

Speler kan de hermit door middel van een social fortune overtuigen om de dichtstbijzijnde clan te bezoeken. Bij een great success verdient de speler een minor wise deed.

Possessor Camp

Folk Encounters

Waar

Templates waar normale camping travellers kunnen voorkomen.

Quest Encounter

4 personen zitten om een kampvuur, en een rugzakje ligt op de grond in de buurt. De speler kan met een van de vier praten, en uit deze dialogue blijkt dit persoon een possessor te zijn die de andere 3 personen in hun greep heeft. Tijdens combat vechten de possessed mee met de possessor. Als de possessor doodgaat worden de possessed bevrijd van hun greep en bedanken ze de speler voor hun hulp, waarna ze wegvluchten naar de exit/entrance.



Red Skeleton Patrol

Folk Encounters

Waar

Road Templates in regions waar mercy shrines zijn of de mercy mausoleum aanwezig is.

Quest Encounter

Een groep van 3 red skeletons is op jacht naar Imperials, en ze sensen Imperial influence aan de staff of Yendor. Dit kan je vredig oplossen door middel van een social fortune.

Red Skeleton Token Carriers

Folk Encounters

Waar

Road Templates in regions waar mercy shrines zijn of de mercy mausoleum aanwezig is.

Quest Encounter

Een groep van 3 red skeletons zit om een gedooft kampvuur; ze spreken alleen met de speler als deze een hoog genoeg valor heeft.

Als dit het geval is geven ze de speler een token waarmee de speler hun kan summonen. Deze token kan maar 1 keer gebruikt worden.

Recruitable Mercs

Folk Encounters

Waar

Templates waar normale camping travellers kunnen voorkomen.

Quest Encounter

Een groep van 4 mercenaries zit rondom een kampvuur, en de speler kan met de leider van de groep spreken.

Door middel van een social fortune kan de speler de mercenaries overtuigen om naar de dichtstbijzijnde clan te gaan om die te helpen.

Een success levert de geholpen clan +1 power op.

Een great success geeft ook een minor wise deed aan de speler.

Giftgiving Clansmen

Folk Encounters

Waar

Road templates in regions waar een clan actief is.

Quest Encounter

Een clansman is onderweg naar een andere clan om zijn familie te bezoeken. Voor zijn bezoek heeft hij een cadeau meegenomen; een 100+ value trade item.

De speler kan de clansman overtuigen om het aan hun te geven met een great success social fortune.

Bij een standaard success geeft de clansmen een trade item van een lager value als zoetmakertje.

Bij een failure wordt de clansman hostile.

De clansman vermoorden heeft een negatieve impact op de relations met de region clan.



Hungry Clansmen

Folk Encounters

Waar

Road templates in regions waar een clan actief is.

Quest Encounter

2 clansmen zitten om een kampvuur. De speler kan met een van de twee praten, waarna de clansman om eten vraagt. De speler maakt kans op een trade item reward na het geven van eten, maar deze reward is niet gegarandeerd.

Threadbare Offer

Folk Encounters

Waar

Road templates.

Quest Encounter

Een traveller zit bij een kampvuur. Wanneer de speler voorbij loopt vraagt de traveller of de speler geïnteresseerd is in een van zijn oude stukken travel gear. Dit is altijd een item met de threadbare quality, en kan dingen zijn zoals ropes of tents. Deze krijgt de speler gratis als ze zeggen dat ze geïnteresseerd zijn.



Level Templates

Rough Road

Hazard Encounter Location

Waar

Een lineair pad. Tussen de entrance en exit is er een barrier. Tussen de barrier en exit is er een optionele barrier die leidt naar een open ruimte geschikt voor een quest encounter.

Water Bank Road

Enemy/Folk Encounter Location

Waar

Een lineair pad. Het pad loopt langs de bank van een rivier of meertje, het water is ondiep en er kan ingestaan worden. Het ondiepe water is ruim genoeg om bijvoorbeeld beesten in te plaatsen die aan het drinken zijn.

Ruin Road

Enemy/Folk Encounter Location

Waar

Een lineair pad dat langs en door nauwelijks staande marang ruïnes loopt, waar quest- en main encounter geplaatst kunnen worden.

Rough Clearing

Hazard Encounter Location

Waar

Een pad dat leidt tot een clearing. Tussen de clearing en exit is een barrier. In de clearing zijn er 1 tot 2 extra barriers waarachter quest encounters geplaatst kunnen worden.



Sidetrack Road

Enemy/Folk Encounter Location

Waar

Een lineair pad dat uitloopt tot een plek waar een quest- of main encounter geplaatst kan worden.

Het pad loopt langs een optionele barrier waarachter een quest encounter geplaatst kan worden.



Barriers

Slumbervine

Waar

Templates waar thickets en snaptrees voor kunnen komen.

Barrier

Dormant Rockroot wordt alleen wakker en opent zich wanneer de speler aankomt met de forest friend condition.

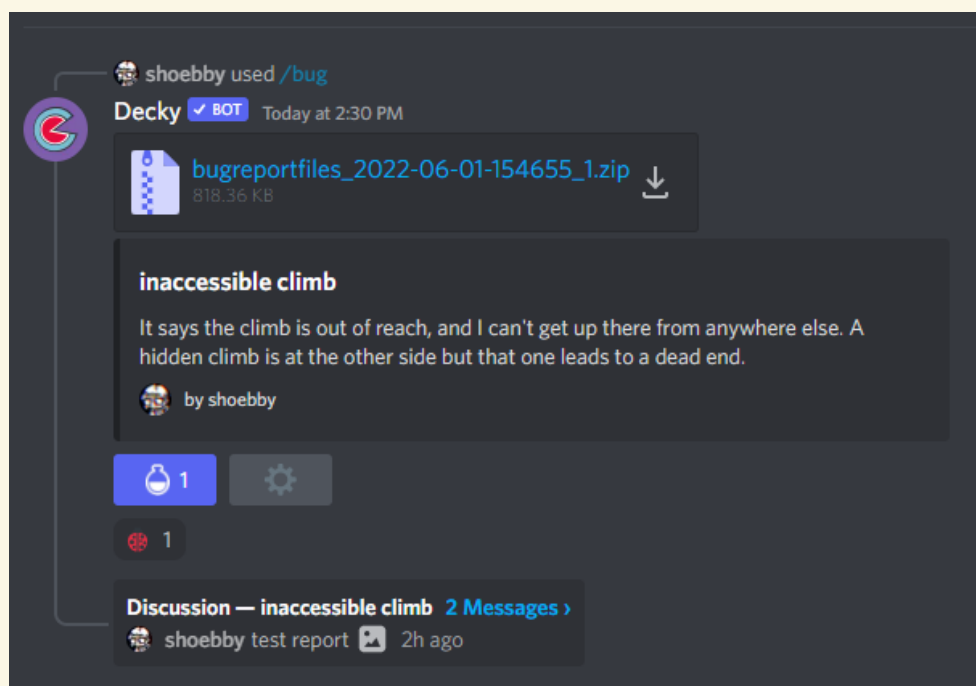
Key

Kan gepaard worden met een forest friend offering shrine of een (hidden) root spirit. bij het water. Het waait in het level.

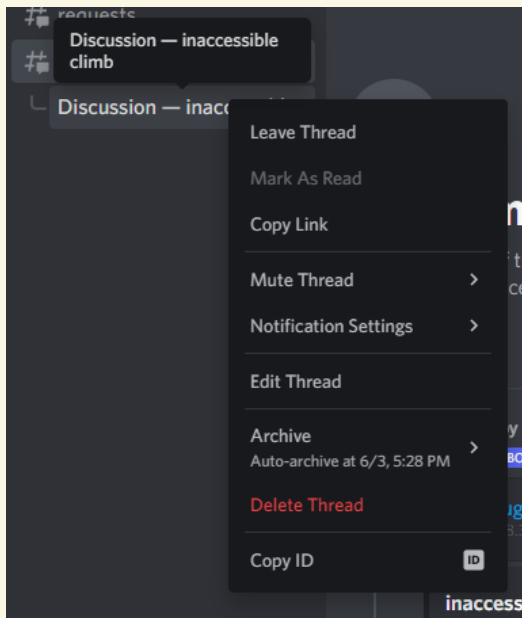
CODECKS-ASSISTED BUG REPORTING AND REQUEST SYSTEM

In Discord

In Discord kunnen spelers met de commands **/bug** en **/request** in de gerelateerde kanalen een bug report of een request indienen. Hoe dit moet en bijkomende regels zullen beschreven staan in de channel topic.

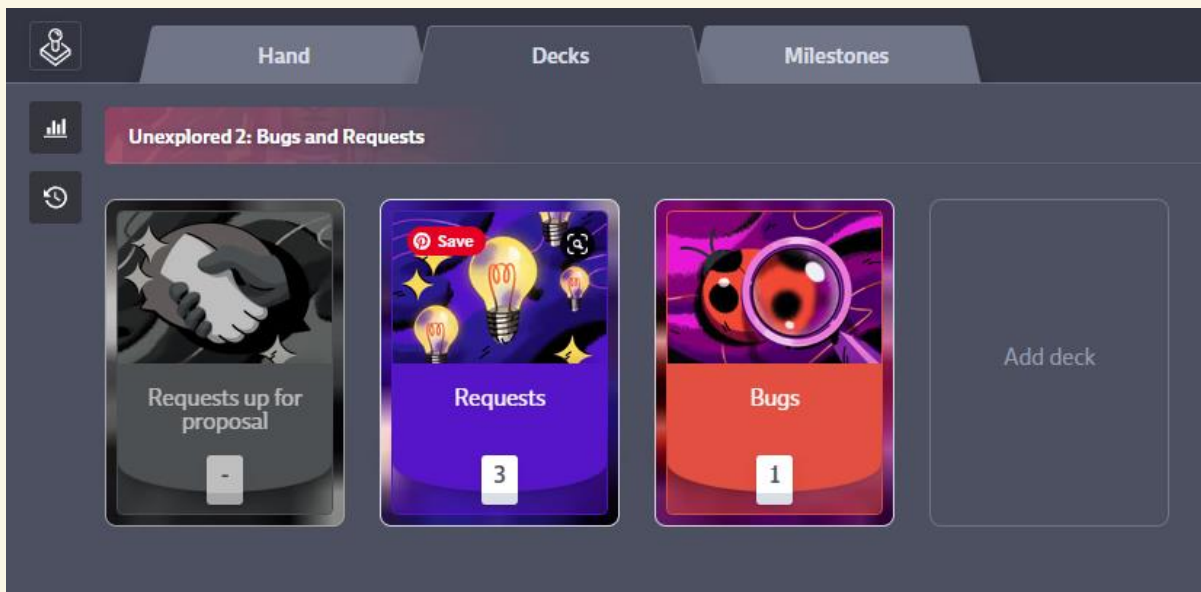


Als iemand de command /bug met een titel, attachment en description heeft ingevuld ziet het er zo uit. Er wordt een discussion thread aangemaakt waarin met de speler gecommuniceerd kan worden zonder dat de channel volloopt met messages. Berichten in deze thread sturen wel een mention naar de speler, veel berichten achter elkaar is dus waarschijnlijk ongewild.

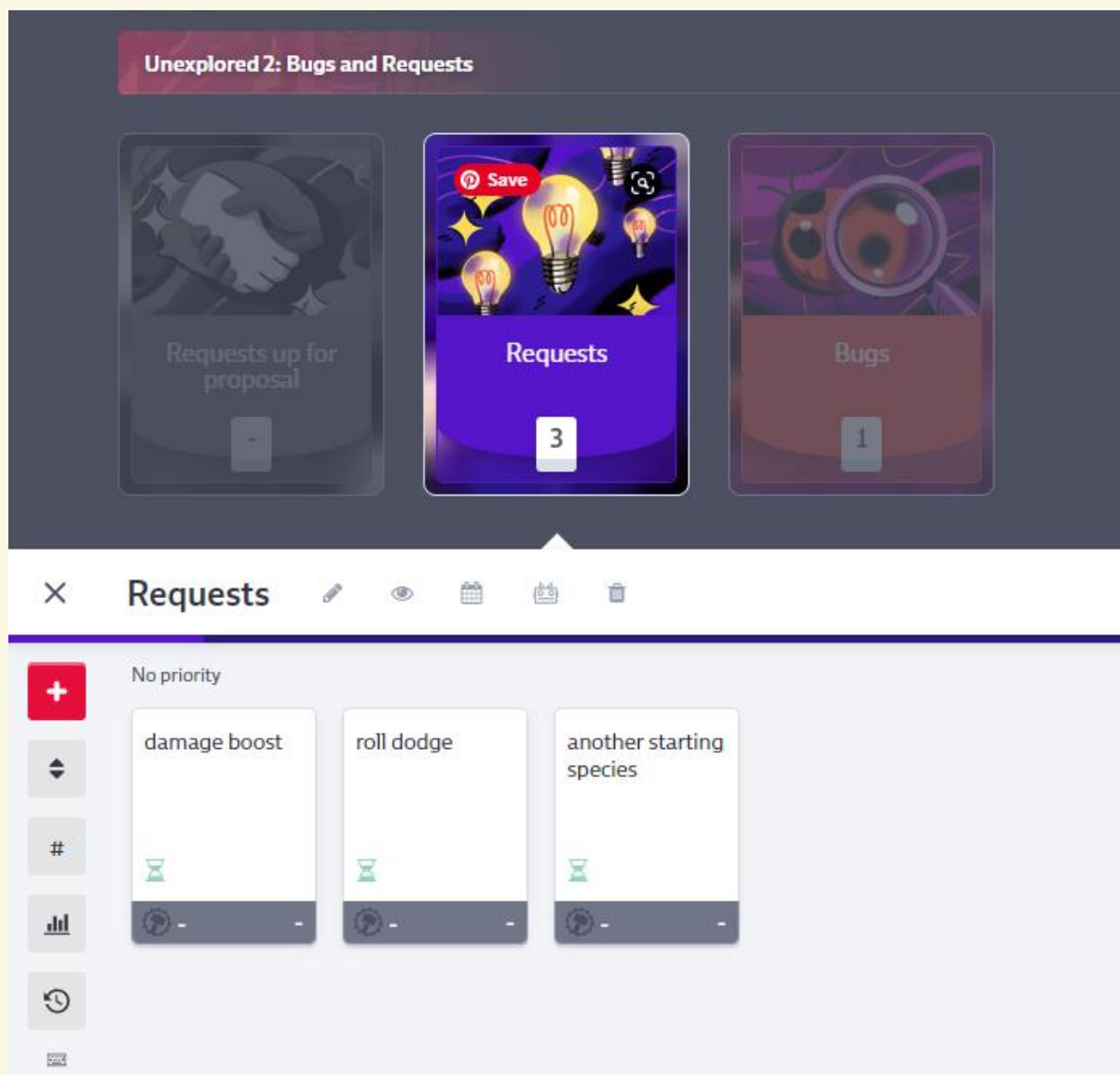


Threads kan je leaven door erop te right-clicken in het linker kader.

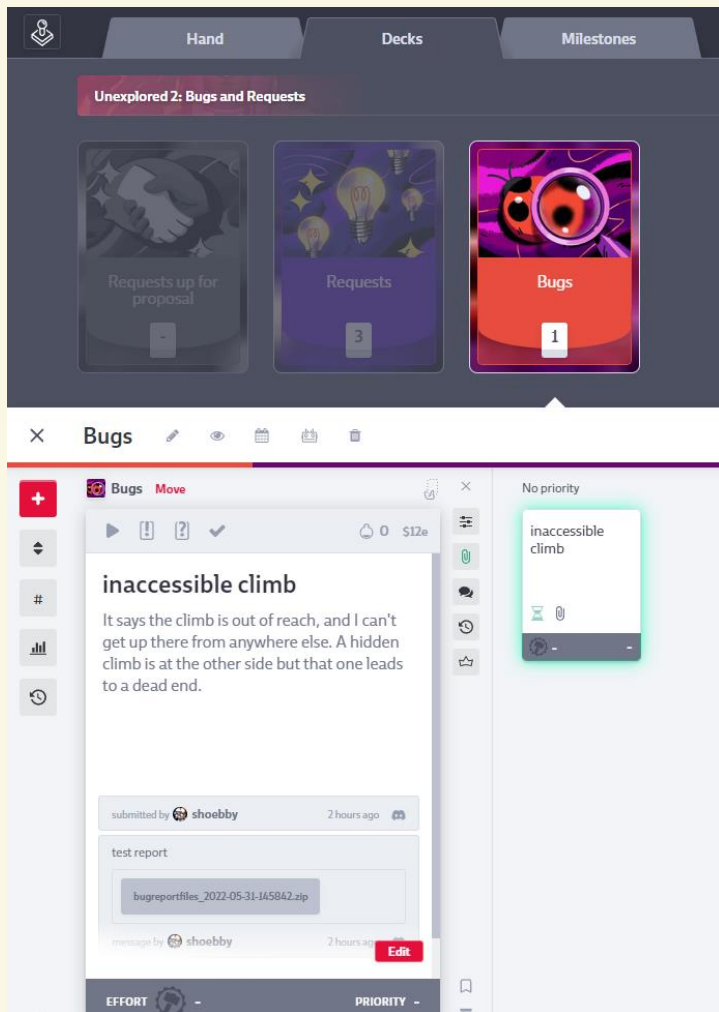
In Codecks.io



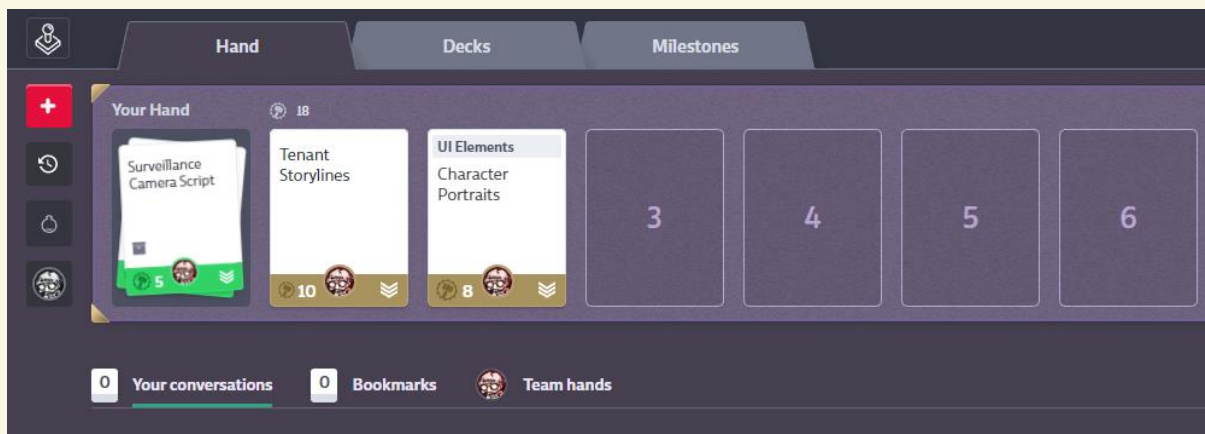
Decks zijn collecties van kaarten. Wanneer iemand een request of bug indient komt deze terecht in het deck waar de command aan gelinkt is. De command voor bug reports is dan bijvoorbeeld /bug



Zo ziet het overzicht binnen een deck eruit. Kaarten kunnen geschikt worden en op een oogopslag kan de titel van een card gezien worden en welke nieuw zijn (groene zandloper). Hiernaast verschijnt er ook een paperclip incoontje als de kaart een attachement heeft.



Als je op een kaart klikt worden de beschrijving en de discussion thread op de kaart zichtbaar. Rechts van de kaart kan op het paperclip icoontje geklikt worden om deze te kunnen zien en downloaden. Attachments in de discussion thread kunnen ook via de kaart bekeken en gedownload worden.



Je hand tabblad is waar je de kaarten kan plaatsen waar je op het moment mee bezig bent. Deze functie is echter optioneel, kaarten hoeven hier niet per se hier geplaatst te worden om ze af te kunnen vinken.

ADVENTURE SITE REWARDS

Probleemstelling

Op het moment zijn adventure sites en tikkeltje te rewarding. De items hieronder beschreven zijn geloot binnen een playthrough van 4-5 uur op een nieuwe save met de standard difficulty, met een randomized wayfarer.



Bow (Splitting, Piercing, ...)

This traditional ranged weapon is great for hunting man or beast.

Splitting Each arrow fired from this bow splits into three.

Piercing: Arrows fired from this bow ignore armor.

Shocking: Arrows fired from this bow deal +1 stunning, electricity damage.

Sigil Slots: 3 (used 3)

Excellent: +1 damage.

Legacy: returns to Haven when Wayfarer dies.

Normal Attack: 8 damage, Ignore Soft Armor, Ignore Hard Armor, Stunning

Power Attack: 10 damage, Ignore Soft Armor, Chance to Ignore Shields, Ignore Hard Armor, Stunning, Force Back

Bulk: +1 inventory slot.

Legacy: returns to Haven when Wayfarer dies.

Click & drag to move this item
Right click to see more options

Small Shield (Stunning, Light, ...)

Nomadic folk make this from wood and stinkweed making it light and sturdy.

Blocking: when held automatically blocks an attack.

Cover: when actively used blocks projectiles.

Stunning: Every third block with this shield stuns your opponent.

Sigil Slots: 1 (used 1)

Light: -1 bulk.

Defensive: no cooldown parrying heavy weapons.

Legendary: 1 free draw to social tests.

Crude: less valuable.

Click & drag to move this item
Right click to see more options

Mace (Frost, Flowing)

A sturdy haft with a weighted head, great for bruising enemies with and without armor.

Frost: Deals +2 frost damage.

Flowing: Does not go into cooldown after an attack.

Sigil Slots: 2 (used 2)

Normal Attack: 8 damage, Frost, Force Back

Power Attack: 12 damage, Frost, Ignore Soft Armor, Stunning, Force Back

Bulk: +2 inventory slots.

Click & drag to move this item
Right click to see more options





Loot distributie

Iedere adventuresite genereert treasure, maar hoe dit precies verloopt is voor mij niet duidelijk. In sommige .txt's van deze adventuresites staat specifiek beschreven wat er in een container spawn:

```
addLocation(container1="[MAJORTREASURE],MAJORTREASURE,MINORTREASURE,[MINORTREASURE],  
[MINORTREASURE]")
```

Maar dit is niet het geval voor iedere mogelijke treasure die te vinden is in deze adventure sites. Wat wel duidelijk is is dat *TradeTable - LootBase.csv* wordt gebruikt om treasures te semi-randomizeren, en hier valt ook wat te verbeteren.

Een voorbeeld hiervan is de treasure categorie MinorTreasure:

```
MinorTreasure,Valuable,Table,,,,,,,,,  
,Valuable,Table,q,,,,,,,,,  
,WeaponWellMade,UncommonTable,Nrqu,,,,,,,,,  
,Weapon,Table,Pn,,,,,,,,,  
,Armor,Table,Qq,,,,,,,,,  
,TravelGearAll,Table,Pq,,,,,,,,,  
,Scroll,UncommonTable,,,,,,,,,  
,Potion,Table,,,,,,,,,  
,Potion,Table,,,,,,,,,  
,KnowledgeTreasure,Table,,,,,,,,,
```

Deze categorie heeft veel treasures die niet bepaald minor aanvoelen. Armors, well-made weapons en (healing) potions hebben te aanzienlijke kansen om hier te genereren, aangezien minortreasure vaak gebruikt lijkt te worden in het opvullen van containers.

Een ander klein verbeterpunt is om trinkets te zien als minor valuables. Carvings zijn bijvoorbeeld een goeie chestvuller, en worden naar wat ik heb gevonden weinig gebruikt in adventure sites. Ik kreeg ze voornamelijk uit trades en specifiek boomstronken.

Er moet hier vooral wat tijd in gaan zitten om de lootbase table door te nemen. Dit zal al veel kunnen oplossen waarna er gekeken kan worden naar specifieke adventure sites om in te zien waar deze uit balans vallen met elkaar.

Vendor Goods				
Haven	Mercadian Capital	Daivaronian Capital	Haiborean Capital	Eclipsis Capital
Healing Potion	Healing Potion	Potion of Excellence		Lock Picks (practical)
Potion of Stamina	Puzzle Box Sigil Reward	Potion of Stamina		Lock Picks (practical, make-shift)
2 bandages	Healing Potion	Lock Picks (practical)		Healing Potion
2 healing herbs	Sphere of Storms	clan guard armor (strong)		Waybread
Clan Guard Armor (light, strong)	Shield (legendary, infamous, imperial marked)	short sword (witchwood)		Potion of Excellence
small shield (legendary, spiked)	Waybread	Waybread		
Potion of Resist Heat				

	Item	Type	Amount	Unit trade value	Expenses	Nearest Vendor Hub	Notes
Marang Keep	Layered garment (rigid, wrecked)	Gear	1	50	~7 minutes	Daivaronian Capital (2)	Alle knowledge items bij elkaar gaven in totaal +52 knowledge, en met de trade value van deze items in mind zou ik als speler nooit deze boeken inleveren bij de library master.
	Travel Cloak (furlined, brand-new)	Gear	1	15	5 sparks		
	Axe (well-made, balanced, excellent)	Gear	1	80			Na wat testen lijken knowledge items zoals de ancient Marang books waardevol te zijn voor iedere trader.
	Ancient Marang Tome	Knowledge	1	200			
	Advanced Curriculum	Raafi Gift	1	?			Erg rewarding, mag opzich wel omdat Marang Keeps vrij rare zijn. Omdat veel van de conflicts vermeden waren met social fortunes heb ik geen damage opgelopen.
	Ancient Marang Book	Knowledge	7	100			

	Ancient Marang Scroll	Knowledge	2	50			
	Ancient Marang Map	Knowledge	2	75			
	Gem	Trade	1	60			
	Magic Ring (well-made)	Gear/Trade	1	?			
	Magic Ring (well-made, amber inlaid, fortunate)	Gear/Trade	1	?			
Haven Vault	Rope	Gear	1	2	<1 minute	Haven (0)	Omdat je altijd een aantal wapens krijgt uit de vault en de Haven smith altijd armor aanbiedt is een hard armor voor de eerste wayfarer vrijwel gegarandeerd.
	Travel cloak (furlined)	Gear	1	15			
	Water Skin	Gear	1	5			
	Bow (legacy, silver alloy, well-made)	Gear	1	80			
	Axe (well-made, keen, durable)	Gear	1	80			
	Healing Potion	Gear	1	80			
Minor Ruin	Eclipse Carving	Trade	1	30	~3 minutes	Haven (2)	
	Small Silver Ring	Trade	1	25	8 HP		
	Lock Picks (make-shift)	Gear	1	20			
	Pick Axe	Gear	1	?			

	(fearsome, ancient)						
	Axe (well-made, fearsome, star-forged, shoddy, rusty)	Gear	1	80			
	Water Skin	Gear	1	5			
Minor Ruin	Eclipse Carving	Trade	1	30	~2:20 minutes	Daivaronian Capital (4)	There also were two inscriptions that, when successfully translated, revealed the locations for a Raaf temple and one of the serpent gates. Serpent gate only showed region, despite the text indicating that it would show the location.
	Mushrooms	Food	1	3	10 HP		
	Healing Potion	Gear	1	80			
	Gem	Trade	1	60			
	Sugar Root	Food	1	5			
	Cooking Gear	Gear	1	10			
	Water Skin	Gear	1	5			
Tower	Potion of Stamina	Gear	1	30	~1:30 minutes	Haiborean Capital (3)	Ignored the last rites deed.
	Rope (practical)	Gear	1	2	Healing potion		
					25+5 HP		
Barrow (died)							Set up camp, ate something and got trapped. Barrow.trapped.caption and barrow.trapped were missing, and my character was stuck in place next to the coffin. I was unable to find an instance of barrow.trapped even in

							the old .tsv backups
Kobold Cavern	Spirit Pearl	Gear/Trade	3	50	~8:30 minutes	Haven (5)	There were silver deposits, but after cheating in a pick axe they remained inaccessible. Exit also seemed blocked, forcing me to use the escape function.
	Exotic Shield (defensive)	Gear	1	?			
	Sparks	Other	9	N/A			
Temple Jetbeak	Ancient Marang Tome	Knowledge	3	200	~12:45 minutes	Haven (6)	
	Broken Wing	Raafi Gift	1	?	21+8 HP		
	Ancient Marang Map	Knowledge	2	75	Healing Potion		
	Ancient Marang Scroll	Knowledge	2	50	5 sparks		
	The First Valley	Knowledge	1	?	offered waybread		
	Small Silver Ring	Trade	3	25			
	Jewelery	Trade	2	100			
	Magic Ring (well-made)	Gear/Trade	1	?			
	Gem	Trade	1	60			
	Potion of Resist Heat	Gear	1	?			
	Map	Knowledge	1	?			
	Raaf Carving	Trade	1	30			
	Sparks	Other	3	N/A			

Hill-Top Ruin (died)							Tried my best but practically impossible while undergeared, which is good for this node! Especially since the few pieces of loot I did find were extremely good.
Temple Duskfeather	Sword (legendary, storm-forged)	Gear	1	100	~9 minutes	Mercadian capital (6)	Een chest met een rusted lock die ik dicht heb gelaten, en een chest die met niks erin genereerde.
	Ancient Marang Book	Knowledge	2	100	33+27 HP		
	Marang Puzzle Box	Gear/Trade	1	200	25 sparks		
	Small Silver Ring	Trade	2	25	Offered waybread		
	Raaf Carving	Trade	1	30	Healing potion		
	Journal	Knowledge	1	?			
	Helico	Knowledge	1	?			
	Lost Codex Chapter	Knowledge	1	?			

DROPTABLES REWORK

```

1 Table,Item,Condition,Quality,Notes,,,,,,,,RandomPotion
2 MajorTreasure,MagicTreasure,Table,,,,,,,,
3 ,Valuable,Table,Qq,,,,,,,,
4 ,Valuable,Table,Q,,,,,,,,
5 ,Potion,Table,,,,,,,,
6 ,Weapon,Table,QqN,,,,,,,,
7 ,Weapon,Table,rqnc,,,,,,,,
8 ,WeaponWellMade,Table,rnncuu,,,,,,,,
9 ,Armor,Table,Qqnc,,,,,,,,
10 ,ArmorWellMade,Table,rnncuu,,,,,,,,
11 ,marangTome,,,,,,,,
12
13 MinorTreasure,Valuable,Table,,,,,,,,
14 ,Valuable,Table,Q,,,,,,,,
15 ,WeaponWellMade,UncommonTable,Nrcqu,,,,,,,,
16 ,Weapon,Table,Pn,,,,,,,,
17 ,Armor,Table,Qq,,,,,,,,
18 ,TravelGearAll,Table,Pq,,,,,,,,
19 ,Scroll,UncommonTable,,,,,,,,
20 ,Potion,Table,,,,,,,,
21 ,Potion,Table,,,,,,,,
22 ,KnowledgeTreasure,Table,,,,,,,,
23
24 MagicTreasure,SpellItem,Table,rnuu,,,,,,,,
25 ,WeaponWellMade,UncommonTable,rquu,,,,,,,,
26 ,ArmorWellMade,RareTable,rquu,,,,,,,,
27
28 VeryMagicTreasure,SpellItem,Table,iiruu,,,,,,,,
29 ,WeaponWellMade,UncommonTable,iirquu,,,,,,,,
30 ,ArmorWellMade,RareTable,iirquu,,,,,,,,
31
32 WellMadeTreasure,WeaponWellMade,,,,,,,,
33 ,WeaponWellMade,,,,,,,,
34 ,WeaponWellMade,,,,,,,,
35 ,WeaponWellMade,,,,,,,,
36 ,WeaponWellMade,,,,,,,,
37 ,ArmorWellMade,,,,,,,,
38 ,staff,rare,,,,,,,,
39 ,wand,Uncommon,,,,,,,,
40 ,scepter,rare,,,,,,,,
41 ,ring,Rare,,,,,,,,
42 ,rod,Uncommon,,,,,,,,
43
44

```

- MagicTreasure should be replaced with spellItem
- Regular weapon drops should be consolidated to minorTreasure
- Double weaponWellMade
- Remove knowledge items from non-bookcase containers

- Remove one of the valuable drops
- Add trinket table
- Remove weaponWellMade and improve the weapon drop
- Remove chance of armor dropping
- Change potions to minorPotions, as to remove chance of health pots spawning
- Remove knowledge items from non-bookcase containers

- Only used in burriedTreasure.txt

- 5 out of the 11 options being a weapon seems to be weighted a bit too hard one side, especially considering it's only used for the startWithLegacyItem world gameplay option.
- Armor could be removed, not fun to play around with as a starting item, unlike the other options
- Could be weighted a bit more towards spellcasters

```

184
185 RandomPotion,Potion,Table,,,,,,,,
186
187 Potion,potionHealing,,,,,,,,
188 ,potionHealing,,,,,,,,
189 ,potionHealing,,,,,,,,
190 ,potionInvisibility,,,,,,,,
191 ,potionShapeChanging,Rare,,,,,,,,
192 ,potionBlindFury,,,,,,,,
193 ,potionClarity,,,,,,,,
194 ,potionCurePoison,,,,,,,,
195 ,potionStrength,,,,,,,,
196 ,potionResistHeat,,,,,,,,
197 ,potionExcellence,,,,,,,,
198 ,potionStamina,,,,,,,,
199 ,potionStamina,,,,,,,,
200 ,potionStamina,,,,,,,,
201
202
203 Trinket,carvingDaiVaro,,Value <50,,
204 ,carvingRaaf,,,,,,,,
205 ,carvingMercy,,,,,,,,
206 ,carvingHaibon,,,,,,,,
207 ,carvingEclipse,,,,,,,,
208 ,fur,,,,,,,,
209 ,ringSmall,,,,,,,,
210 ,ringSmall,,,,,,,,
211
212 Valuable,ring,,value 50-100,,

```

- Add a minorPotion table to be able to split off healing potions from the others
- Remove potionShapeChanging since it's a WIP entry

- Currently underutilized, could be put in the minorTreasure table

Meeting

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

• Should shields be grouped with armors? Could be seperated into a shields table

168

```

WeaponExceptional,axe,,,,,,,,,,,,,
,axe,,,,,,,,,,,,,
,axeThrowing,,,,,,,,,,,,,
,axeWar,Uncommon,,,,,,,,,,,,,
,bow,,,,,,,,,,,,,
,bow,,,,,,,,,,,,,
,club,,,,,,,,,,,,,
,club,,,,,,,,,,,,,
,clubSpiked,,,,,,,,,,,,,
,clubThrowing,,,,,,,,,,,,,
,dagger,,,,,,,,,,,,,
,dagger,,,,,,,,,,,,,
,falx,Rare,,,,,,,,,,,,,
,javelin,,,,,,,,,,,,,
,mace,,,,,,,,,,,,,
,quarterStaff,Uncommon,,,,,,,,,,,,,
,sword,,,,,,,,,,,,,
,sword,,,,,,,,,,,,,
,swordLong,,,,,,,,,,,,,
,swordShort,,,,,,,,,,,,,
,,,,,,,,,,,,,
ArmorExceptional,armorBraided,,,,,,,,,,,,,
,armorChain,Rare,,,,,,,,,,,,,
,armorCloth,,,,,,,,,,,,,
,armorCloth,,,,,,,,,,,,,
,armorLeatherScale,,,,,,,,,,,,,
,armorMetalBreastPlate,Uncommon,,,,,,,,,,,,,
,armorMetalLamellar,Rare,,,,,,,,,,,,,
,shield,,,,,,,,,,,,,
,shieldRare,Uncommon,,,,,,,,,,,,,
,shieldSmall,Uncommon,,,,,,,,,,,,,
,,,,,,,,,,,,,

```

- What makes this equipment exceptional?
- Could be given a few qualities to make them exceptional
- Don't seem to be used anywhere, could be culled or implemented with proper exceptionality

```

ExoticGood,everfrost,,,,,,,,,,,,,
,fallenstar,,,,,,,,,,,,,
,marangPuzzleBox,,,,,,,,,,,,,
,stormSphere,,,,,,,,,,,,,
,serpentSphere,,,,,,,,,,,,,
,KnowledgeTreasure,Table,,,,,,,,,,,,,
,Gear,Table,rq,,,,,,,,,,,,,
,Weapon,Table,rQqn,,,,,,,,,,,,,
,WeaponWellMade,Table,rQqn,,,,,,,,,,,,,
,Armor,Table,rQqn,,,,,,,,,,,,,
,ArmorWellMade,RareTable,rQqn,,,,,,,,,,,,,

```

- Used by merchant traders
- gear and weapon seem very underwhelming for such a low chance of spawning.
- Fallenstar?

```

Oddity,StimulantMystic,Table,,,,,,,,,,,,,
,StimulantCombat,Table,,,,,,,,,,,,,
,foodMushrooms,,,,,,,,,,,,,
,ExoticGood,RareTable,,,,,,,,,,,,,
,spiritPearl,,,,,,,,,,,,,
,KnowledgeTreasure,Table,,,,,,,,,,,,,
,MarangTreasure,RareTable,,,,,,,,,,,,,

```

- Used by trader and bathHouseTrader
- think it could be condensed to only knowledgeTreasure and marangTreasure, since the others are a bit uninteresting or doubled up with other entries for those trader types.

```

NiceTrinket,ringSmall,,,,,,,,,,,,,
,jewelry,,,,,,,,,,,,,
,ring,,,,,,,,,,,,,
,Valuable,Table,,,,,,,,,,,,,
,Sigil,RareTable,,,,,,,,,,,,,
,marangCoins,Uncommon,,,,,,,,,,,,,
,marangPuzzleBox,Rare,,,,,,,,,,,,,

```

- Used by TrinketTrader, could be much better since they only carry one item.

UI CONTROLLER MOCKUPS

