

LRES das Lightweight Roleplaying Experience System

1. Über das LRES:

Das LRES ist ein System das einem Spieler Erfahrungspunkte nach seiner Rollenspielaktivität verteilt. Dabei wird Rollenspielaktivität über die Anzahl der Gespräche/Emotes ermittelt, im Zusammenhang damit wie viele andere Spieler daran teilhaben. Ziel des System ist es nicht Charakteren Erfahrungspunkte zu geben, die alleine vor sich hinspielen und emoten/sprechen. Eines der Hauptziele ist es ein möglichst einfach zu installierendes System zu schaffen das sich möglichst problemlos in vorhandene Module und PWs einbauen läßt. Ein weiteres Ziel ist es die Ressourcen des Servers im Heartbeat nicht zu sehr zu belasten. Außerdem sollte das System von der SL während der Laufzeit des Moduls einstellbar sein.

2. Funktionsweise:

Jeder Spieler verfügt über ein Dialogpunktekonto. Für jeden anderen Spieler (oder entsprechend eingestelltes Objekt) das einen Text von diesem Spieler hören kann, erhält er einen Punkt auf seinem Konto gutgeschrieben. Wenn sein Punktekonto einen gewissen Betrag überschreitet und seine letzte XP Vergabe (oder sein Login) einen bestimmten Zeitraum zurück liegt, bekommt er aus einem Intervall zufällig ausgewählt XP gutgeschrieben. Dabei werden alle Dialogpunkte bis auf ein Residuum gelöscht und das Konto muß wieder aufgefüllt werden um wieder für eine Vergabe in Frage zu kommen. Ein Spieler kann von der SL auch für die Vergabe von Punkten geblockt werden, so das er keine weiteren XP über das Skript erhält. Wenn der Spieler dann wieder freigeschaltet wird, werde seine Werte so resettet, als wenn er gerade XP bekommen hätte. Er startet also bis auf sein Residuum von vorne. Für jeden Spieler der einloggt wird die Anzahl der Dialogpunkte die nötig sind um für eine Vergabe in Frage zu kommen um einen festen Wert erhöht. Alle diese Werte sind während des laufenden Spiels mittels eines SL Stabes anpassbar. Außerdem kann des LRES so geschaltet werden, daß jeder Spieler einen zufälligen Zeitraum zwischen zwei XP Vergaben warten muß, der zwischen der minimalen und der maximalen Zeit liegt. Des weiteren kann man einen Linearfaktor für die vergebenen EP einschalten, der bei (zufällige Wartezeit)/(minimale Wartezeit) liegt.

3. Einstellungen mittels des Stabes:

Wenn der Stab auf einen SL selber angewendet wird kommt man in das normale Einstellungsmenü:

3.1: Der minimale XP Wert:

Dieser Wert ist die Untergrenze an XP die ein Charakter während einer Vergabe bekommen kann.

3.2: Der maximale XP Wert:

Dieser Wert ist die Obergrenze an XP die ein Charakter während einer Vergabe bekommen kann.

3.3: Minimale Zeit zwischen zwei Vergaben:

Dies ist die Zeit die zwischen der letzten XP Vergabe, oder dem einloggen, und einer weiteren Vergabe mindestens vergangen sein muß.

3.4: Maximale Zeit zwischen zwei Vergaben:

Dies ist die Zeit die zwischen der letzten XP Vergabe, oder dem eiloggen und einer weiteren Vergabe maximal vergangen sein muß. Dies ist nur relevant, wenn die Zufallszeit eingeschaltet ist.

3.5: Der maximal übernommene Wert an Dialogpunkten:

Dies gibt die Maximalzahl an Dialogpunkten an, die nach einer Vergabe bei dem Spieler verbleiben. Sie repräsentieren also den Wert den ein Charakter maximal gutgeschrieben bekommt wenn er zur Vergabezeit mehr als die notwendigen Dialogpunkte hatte.

3.6: Alle wieviel Minuten überprüft werden soll:

Dies gibt die Granularität des Skriptes an. Alle eingestellte Anzahl an Minuten prüft das Skript ob ein Spieler für eine XP Vergabe in Frage kommt und vergibt dann XP. Diese Zahl ist fast unabhängig von der minimalen Zeit zwischen zwei Vergaben. Sollte aber deutlich niedriger als diese liegen, da sonst die Vergabe zu grobkörnig und gleichmäßig für alle Spieler wird. Ein Aufruf alle 2-3 Minuten sollte eigentlich genügen.

3.7: Die minimalen Dialogpunkte für eine Vergabe:

Dieser Wert gibt an wie viele Dialogpunkte ein Spieler braucht um für eine Vergabe in Frage zu kommen. In diesem Wert ist bereits die Erhöhung für die Anzahl der Spieler enthalten. Nach dem umsetzen des Wertes werden keine Punkte für die Anzahl der Spieler mehr addiert. Dieser Wert ist der Wert der tatsächlich erreicht werden muß. Sich nach der Änderung einloggende Spieler erhöhen diesen Wert jedoch wieder.

3.8: Erhöhung der Dialogpunkte pro Spieler:

Für jeden Spieler der sich einloggt wird die minimale Dialogpunktezahl um den angegebenen Wert erhöht.

3.9: Zurücksetzen auf die Defaultwerte.

Alle veränderlichen Werte des LRES werde auf die in mvd_02_const angegebenen Defaultwerte gesetzt. Dabei wird die Erhöhung der Dialogpunkte pro Spieler angewendet. Der zu erreichende Dialogpunkte Wert ist damit der in mvd_02_const angegebene Wert + (Anzahl Spieler) * (Dialogpunkteerhöhung pro Spieler nach mvd_02_const)

3.10: Die zufällige Minimalzeit zwischen zwei Vergaben ein-/ausschalten.

Ob die minimale Zeit zwischen zwei Vergaben für jeden Spieler einzeln zufällig zwischen der minimalen Zeit und maximalen Zeit ermittelt werden soll.

3.11: Den Linearfaktor anschalten/ausschalten:

Schaltet die Verwendung des Linearfaktors ein oder aus. Dieser Faktor spielt nur eine Rolle, wenn die zufällige Minimalzeit eingestellt ist. Er ist dann immer (zufällig gewählte Minimalzeit)/(Minimalzeit). Er wird mit den zu vergebenden EP multipliziert. Der Sinn besteht darin, das auch bei zufälliger Zeit Spieler die häufig eine lange Zeit bekommen haben nicht benachteiligt werden.

3.12: Anzeigen der momentanen Werte:

Zeigt die momentane Einstellung des LRES an.

3.13: Lauf erzwingen:

Dies erzwingt einen Lauf in dem überprüft wird, ob ein Spieler XP bekommen soll, und wenn ja diese auch verteilt.

3.14: Das LRES aktivieren/deaktivieren:

Mit dieser Option kann man die Funktion des LRES anschalten bzw. Abschalten. Beim anschalten des LRES werden alle Spieler resettet.

Wird der Stab hingegen auf einen Spieler angewendet, so zeigt er einem die aktuellen Werte des Spielers an, und man hat für ihn folgende Auswahlmöglichkeiten:

3.15: Den Spieler sperren:

Der Spieler ist für die Zukunft von allen XP Vergaben durch das LRES ausgeschlossen.

3.16: Den Spieler entsperren:

Hebt eine Sperre wieder auf, und resetet die Werte des Spielers so, als ob er gerade XP bekommen hätte. Nur sein Residuum bleibt übrig als Dialogpunkte. Alle anderen während der Zeit der Sperre erlangten Punkte verfallen. Ebenso gilt seine Zeit während der Sperrung nicht als Zeit im Sinne der minimalen Zeitdifferenz zwischen zwei Vergaben.

3.17: Den Spieler reseten:

Dies resetet den Spieler so, wie unter 3.12 angegeben, ohne jedoch seinen gesperrt/entsperrten Zustand zu beeinflussen.

4. Installation:

Zur Installation muß das beigelegte ERF eingebunden werden. Das Placeable “LRES Main Hub” muß irgendwo im Modul plziert werden. Der Einstellungsstab ist optional, wird aber gebraucht wenn man das LRES während der Laufzeit konfigurieren will, oder einen Spieler blockieren/freigeben will. Der beste Platz für das LRES Main Hub ist ein SL Area die für Spieler nicht zugänglich ist. Der Stab findet sich unter Selbsterstellten Gegenständen->Spezial->Spezial1. Der LRES Main Hub befindet sich unter Selbsterstellte Placeables->Spezial->Spezial1. Weiterhin müssen in den Events bzw. Skripten entsprechend der folgenden Tabelle Funktionen eingebunden werden:

Objekt	Event/Skript	Include	Funktion
Modul	OnHeartBeat	mvd_02_modheart	MvD_02_ModuleHeartBeat()
Modul	OnClientEnter	mvd_02_init	MvD_02_PlayerEnter()
Modul	OnClientLeave	mvd_02_init	MvD_02_PlayerExit()
Modul	OnModuleLoad	mvd_02_init	MvD_02_ModInit()
Skript	nw_g0_conversat	mvd_02_conversat	MvD_02_Conversat()

Es wird empfohlen die Skripte mvd_02_userevent und nw_g0_conversat zu cachen.

Soll ein NSC oder ein anderes Objekt ebenfalls Dialogpunkte wie ein anderer Spieler es tun würde verteilen, so müssen die Events durch die Aufrufe folgender Funktionen abgeändert werden:

Event	Include	Funktion
OnSpawn	mvd_02_init	MvD_02_NSCInit(OBJECT_SELF)
OnConversation	mvd_02_conversat	MvD_02_ConversatNPC()

4.1Änderung an den OOC Tests

In dem Skript mvd_02_conversat sorgen die beiden Funktionen MvD_02_OOCMatchCase und MvD_02_OOCMatchNoCase für den Abgleich mit den OOC Strings aus mvd_02_const. MvD_02_MatchCase vergleicht den gesprochenen String mit allen OOC Konstanten der Form cMvD_02_sOOC[Nummer] . Dieser Abgleich ist sensitiv was Groß- und Kleinschreibung angeht. D.h. “Test” ist ungleich “test”. Die Funktion MvD_02_MatchNoCase vergleicht den gesprochenen String gegen alle Konstanten der Form cMvD_02_sOOCWord[Nummer] . Dieser Vergleich ist nicht sensitiv was Groß- und Kleinschreibung anbelangt, allerdings müssen die OOC-Word Konstanten in kleinschreibweise vorliegen. Um weitere Tests hinzuzufügen reicht es eine weitere Konstante in mvd_02_const auszuweisen und dann eine weitere else if Klausel in die entsprechende Funktion einzubauen. Sollen Tests herausgenommen werden, aus Gründen der Laufzeit oder Performance einfach die zu entfernende if Klausel auskommentieren.

Sollen nur einige Strings umgesetzt werden, so reicht es die Konstanten zu verändern.

4.2 Konstanten in mvd_02_const

Name	Default	Beschreibung
cMvD_02_iListenPatternNumber	5000	Die Standard Nummer des ListenPatterns
cMvD_02_iPCRandomTime	FALSE	Gibt an ob jeder Spieler eine unterschiedliche Random Time haben soll
cMvD_02_iStrMinLength	2	Die minimale Länge die in gesagter String haben muß um zu zählen
cMvD_02_iCountPerPC	5	Der Wert um den die minimalen Dialogpunkte pro Spieler erhöht werden
cMvD_02_iMinDialogCount	25	Die minimale Anzahl an Dialogpunkten die man braucht für 0 Spieler
cMvD_02_iHeartBeatTime	2	Alle wie viele Minuten das Skript prüfen soll, ob XP Vergeben werden müssen
cMvD_02_iMinTimeDiff	7	Der minimale Minutenwert nachdem man wieder XP bekommen kann. Dieser Wert wird benutzt falls keine Zufallszeit pro Spieler eingestellt ist.
cMvD_02_iMaxTimeDiff	15	Der maximale zufällige Zeitwert pro Spieler
cMvD_02_iMaxResiduum	10	Wie viele Dialogpunkte nach einer XP Vergabe maximal übrig bleiben
cMvD_02_iMinXP	10	Die minimal zu vergebenden XP
cMvD_02_iMaxXP	60	Die maximal zu vergebenden XP
cMvD_02_iIsXPMult	FALSE	Ob ein linearer Zuschlagssatz benutzt werden soll.
cMvD_02_sOOcX		Ein Substring der einen Text als OOC ausweist. Case sensitiv.
cMvD_02_sOOcWordX		Ein Substring der einen Text als OOC ausweist. Nicht case-sensitiv
cMvD_02_sHubTag	LRESMainHub	Diese Konstante definiert den Tag des LRES Main Hub, damit ihm ein UserDefinedEvent gesendet werden kann.
cMvD_02_UserEventNr	5000	Die Nummer des UserDefinedEvent das dem LRES Main Hub gesendet wird

5. Beispielmodul

Enthalten ist ein Beispielmodul mit einem NSC der genau wie sonst ein anderer Spieler auf die Dialoge hört. Außerdem gibt es eine weitere für Spieler unzugängliche Area, in der der Einstellungsstab (nur von einem SL benutzbar) liegt und der LRES Main Hub, der für die Überprüfung und die Vergabe der EP zuständig ist, plazierte ist. Die Skripte die nicht mit mvd_02 anfangen sind die entsprechend dieser Installationsanleitung erstellten bzw. Modifizierten Skripte. Alle Skripte die nicht mit einem Header von mir versehen sind, sind modifizierte Versionen der original Bioware Skripte. Alle Modifikationen oder Additionen der Originalskripte können durch eine Suche nach "MvD-" gefunden werden (sie sind durch Kommentare gekennzeichnet).

Benutzung: Vor den NSC stellen und ein paar Dialoge sprechen (32 Texte sollten ausreichen. Bitte beachten, das es einige Marker gibt, die einen Text als OOC ausweisen. Solche Texte werden nicht als Dialog angerechnet. Des weiteren erhöht sich die Anzahl der nötigen Dialogpunkte pro eingeloggtem Spieler in der standart Konfiguration). Dann einfach zwischen 7 und 15 Minuten warten, dann sollte der Spieler EP bekommen. Es kann sein das man etwa 15 Sekunden warten muß, bis der NSC die Dialoge annimmt, da das OnSpawn Skript des NSCs manchmal etwas spät durchläuft. Dies ist eine Sache wie das Spiel die Skripte aufruft und hat nichts mit dem LRES zu tun.

6. Version und geplante Erweiterungen:

LRES Version: LRES-0.9-Beta9.8

Anleitung Version: 0.9.4

Geplante Erweiterungen:

- Momentan keine. Vorschläge werden gerne entgegengenommen.

7. Copyright

Das LRES, sowohl das ERF File wie auch der gesamte Inhalt des LRES Packetes und des ERF Files ist ©2004,2005 MvDunkelfels. Ebenso ist diese Anleitung ©2004 MvDunkelfels

8. Haftungsausschluß

Dieses Packet wird unter Ausschluß jeglicher Haftung des Autors zur Verfügung gestellt. Der Autor haftet für keinerlei Schäden, Unannehmlichkeiten oder jedwede Form von Nachteilen die dem Benutzer mittelbar oder unmittelbar durch Benutzung, Betrachtung oder sonstige Verwendung entstehen.

9. Kontakt

Web: http://de.geocities.com/mvd_moragon/

Über E-Mail bin ich erreichbar unter: mvd_moragon@yahoo.de
Spam, Flames etc werde nach /dev/null geroutet.