

TIOW - The International Oblivion Wishlist

Upozornuji že dokument neprošel žádnou korekturou (stejně se bude překládat do angličtiny) a vše je tak jak bylo vloženo do níže uvedené diskuze. Vaše názory a připomínky je možné posílat až do 29.01.205 (včetně)

Diskuze: <http://www.doupe.cz/vaulty/teseditor/diskuze.htm>

TIOW : <http://www.doupe.cz/vaulty/teseditor/tiow.htm>

Města krajiny a lokace

- Taky by nebylo špatný udělat nějakou novou (Ať už hratelnou nebo nehratelnou, to je jendo) rasu nebo potvory u kterých by se projevovala velká inteligence jenž by byly zaměřeni na život ve vodě a aby tam byla nějaké velké podmořské město, myslím že by to svět pod hladinou určitě zpestřilo....
Třeba nějaký příbuzný argonianů? K tomu by mohl bejt připojenej nějakaj obsáhlejší kvest (objevili jsme novou civilizaci, navaž s nima kontakt, udělej pro ně pár kvestů, ať se chovaj přátelsky... pak se do toho zapojí někdo, kdo chce celou rasu zotročit... kdo to je? Stopy vedou do Cyrodiilu, Imperial City... nechcej plavat
- větší dungeony Uvital bych přítomnost tajnych místnosti, skrytych tlačítek, truhel a tak podobne jako treba v serii Might/Magic.

Souboje, magie, krádeže, vraždy

- By se mohl upravit systém střelných a vrhacích zbraní: Třeba když hodím hvězdicí nebo vystřelím z luku tak aby ta munice nebyla nenávratně ztracena ale aby se třeba zabodla do stromu apod. v případě že bych se trefil tak mi připadá divné že se sice trefím ale v protivníkovi žádný šíp zabodnut není.... To se týká všech zbraní: by se mohly nějak rozdělit "pole" zásahů kupř. je blbost že když zasáhnu soupeře mečem do hlavy tak mu to ubere stejný počet životů jako když je zasažen do nohy
- Taky by mohlo být dobré, pokud nemáš žádnou zbraň, mít možnost třeba utrhnout větev ze stromu nebo sebrat kámen
- telekinezí protivníka odhodit, přitáhnout nebo ho omlátit o zed'
- vyvolávání by nebylo jen pomocí rukou ale také hlasu a gest. Prostě aby to bylo trochu záživnější. Například budu chtít udělat složitější kouzlo tak už by můj avatar začal dělat klikyháky prstama a do toho mručel zaříkávalda., lepší efekty kouzel
- Všeobecne v bojovom systéme upravit' AI tak, aby NPC napadli hráča len pokiaľ ho skutočne vidia, nie automaticky ako jediný možný cieľ. Možnosť, aby sa hráč mohol kryť za iné NPC, napríklad pri napadnutí strelcom, a aby potom NPC pri zásahu útočili na skutočného útočníka, nie na hráča.
- možnosť okradnutia súpera, keď leží na zemi vyradený (hláška "This person is in combat" pri pokuse o kradnutie)
- preliezateľné okná, zaregistrovaný pokus o preliezenie okna hlásiť ako zločin
- realistickejší vplyv osvetlenia na viditeľnosť hráča (ale aj NPC)
- viacnásobný mark-recall, kúzla na presun na určité miesto (editovateľné)
- Krev při souboji

- zbran kterou nezabiji(Thief a jeho Blackjack... je to tak ze jo?) nebo si namichat svuj jed a projit dungeon bez zabiti... vsici by lezeli na zemi a treba by spali, a kdyz uz sme u toho spani: Fakt bych privital kouzlo ktery by nekoho uspalo.... vyresilo by to strasne moc neresitelných situaci...
- Když pouziji ohnivé kouzlo tak by mohlo chytout i něco okolo (samozřejmě je na chvíli aby nevypálil celý Tamriel)
- Kdybych pouzil elektrické kouzlo tak nejen že by i něco chytlo ale elektrické kouzlo by mohlo zesílit svůj účinek kdyby ho hráč pouzil ve vode nebo v dešti a taky by nebylo špatné kdybych stál na břehu a oponent by byl ve vodě (tak aby byl částečně na hladině) tak k němu poslat blesk po hladině vody...
- A při použití ledového kouzla by mohly postižená místa (když se zrovna netrefím do soupeře) mírně namrzat a určitý typ ledového kouzla by mohl i paralizovat (zmražení).....Co takhle pro magy zdokonalit tvorbu kouzel?
- Delani uplne novych kouzel ne jen upravovat vlastnosti stavajicich. S tim by se daly menit i efekty. Příklad tvoreni: Zaklad: napr ohen voda elektrina mysl... Specifikace zakladu: podobnost kouzlu; typ zakladu napr mysl->telepatie, telekineze, lecení... Podspecifikace zakladu: ohen-teplota voda-mnozství ;rozptyl;HMOTNOST Vizualni efekty:tvar, velikost, barva
- zapalny nebo vybusny sipy
- upgradovani zbrani
- vic zvirat! straze by mohli mit psy atp.
- množství nešených zbraní by se mělo nějak omezit. Třeba jen na tři.
- kouzlo lezení po zdech
- Regenerácia magicky by mala fungovat' neustále a pre všetky postavy, ale rôznou rýchlosťou. Mohla by byť napríklad prepojená s fatigue a zdravím, ktorá sa samozrejme regenerujú
- Skily by se mohly casem a nepouzivanim zhorsovat ale uz jednou nauceny skyli by se mohl clovek naucit zpet na stejnou uroven mnohem rychleji
- Pro bojovníky bych dodal možnost naučit se různé druhy zásahů a comb.
- Magove NB zvladaji jednoduchu kouzla slozite (fireball: deset sekund virikavani kouzla pote se objevi v ruce, vrh, soustredeni na posileni rychlosti a smeru), tezke nezvladnou ci skolabuji(magove) nebo se kouzla obrati proti nim. Pokrocilejsi magove zvladaji jednoduchu kouzla jednoduse (fireball: par sekund virikavni kouzla pote ihned odleti a magove uz se nemusí soustredit), tezke slozite velmi malokrat skolabuji. Mistrove magove zvladaji jednoduchu kouzla na zaklade "instinktu" (fireball: okamzite seslani velka rychlost bez jakehokoliv vnimani), slozita kouzla zvladaji lehceaz tezce. soustredeni: kdyz se budu muset na neco soustredit a prestanu se soustredit tak kouzlo zmyzi nebo se jinym spůsobem zachova(fireball spadne, zacne klikovat nebo se vrhne zpet)
- Ještě mě taky napadá že mi v MW chyběly nějaké reakce NPC na kouzla hráče, např.: Stojím v putice kde je plno lidí a najednou pouziji neviditelnost (nebo 100%ního chameleona) a někteří z přihlížejících se zašnou divit: Kam zmizel? Nebo se někam přemístím pomocí kouzla recall a lidé na tom místě se začnou divit kde jsem se tam vzal..... Ale samozřejmě tyhle reakce bych zmírnil nebo úplně vynechal u NPC mágů a jiných jenž se s magií často setkávají, namísto údivu z nechápavosti bych tam třeba dal údiv z obdivu : Obdivuhodné kouzlo, naučíš mě ho? nebo tak něco.... n údiv by byl na místě i jenom kvůli efektním (ne jen efektivním) kouzlům, například když tak sešle něco, co kolem vyrobí cosi zářivě-ohnivýho, tak pochybuju o tom, že NPC budou jen tak stát a chodit dokola, ale mohly by nějak reagovat ("Aaaaah, apoklaypsa,

zdrhejte" nebo "Frajírek libovej" či "Neubližujte mi"). Hráč by se tak mohl pokusit třeba o získání respektu...

- zvyšující se síla, obratnost, odolnost, inteligence by postupně nabízela jiný úchop zbraně a jinou možnost útoku s rostoucími bonusy
- A ještě mě napadlo že kdybych měl připravené nějaké útočné kouzlo (pouze nastavené v inventáři a připravené ruce na čarování ale ještě bych ho nepoužil...) tak aby to na postavě bylo nějak vidět, třeba kdybych měl připravené ohnivé kouzlo tak by mi trochu planuly oči a roce (oči až na vyšších úrovních), kdybych měl elektrické kouzlo tak mi po rukou sem tam přejel malý výboj a oči by nažloutle žhnuly, ledové kouzlo: lehce namodralá záře a ledová pára kolem atd.atd.atd..... JJ, to je dobrý nápad, ze začátku by nebylo skoro nic poznat a potom na vyšších úrovních samotné postavy a takové kouzlo by mohl celý hrdina jakoby horeť (např. u ohnivého kouzla...)

Obtížnost a věci s tím spojené

- Zrušit master trénéry
- Omezit číty s alchymii

Příšery a zvířata

- přítomnost nějakých "ultimátních" potvor? Takový jeskynní Behemoth, který vás do čtyřicátého levelu rozmázne jednou ranou po okolních stěnách, je pro dobrodruhy obzvláštní výzva.
- Přidat létající draky
- Smečky zvířat vlci . . .
- ptáci, rybky, hadi, pavouci....a podobná havěť
- Mohl by být kostlivec bez hlavy, mohl by být kostlivec na kterém jsou ještě zbytky masa nebo když je kostlivec v nějakém vlhkém prostředí nebo přímo v dlouhodobém styku s vodou tak by na něm mohli růst řasy.....
- vyvážit sebevražedné sklony potvor, některé malé nebo slabé příšery by se měly trochu krotit popř. prchat než aby si začínaly s někým kdo je silnější než ony
- 1) běžné zvířata
- domácí zvířata "hráčovi neúčinná" - kozy, kravy, ovce, prasata, mačky, sliedky, husi a kačice, vždy s příslušnými mláďaty a v niekoľkých farebných variantách (aspoň dvoch až troch) mali by poskytovať jedlé alchymiistické suroviny, kože a perie na spracovanie
- domácí zvířata "hráčovi účinná" - pes, kôň, oslík (prípadne aj "dovozový" Guár) - ako sprievodcovia a ako jazdecké/nákladné zvieratá
- lesné a stepné zvířata - jelen, srnec, vlk, medved, diviák, nejaké antilopy, možno zebra, 2-3 veľké mačky, HADY!, škorpiony
- vtáctvo a lietajúci hmyz - běžné lovné vtáky (husy, kačice... niekoľko farebných variant), nejaké dravé vtáky (orol, kondor, jastrab), motýle (niekoľko veľkostí a farieb), osy a podobný rojový hmyz (slabý útok, skôr nepríjemné ako nebezpečné, žijú v hniezdach, nefungujú na ne ručné zbrane, len priestorové kúzla...)

- vodné živočíchy - dva-tri kraby, povedzme tucet normálnych lovných rýb, 2-3 druhy žralokov, 2-3 druhy rají(česky rejnok) (aj manta obrovská), delfín, kosatka, 2-3 druhy chobotníc, nejaké vodné medúzy, a prípadne mušle (aj keď to je skôr kontajner)
- 2) "podivné zvieratá"
- - niečo ako bola v TES3 skupina kwama, nix-hound, kagouti, alit, netch - ale nie zvieratá z TES3! tie žijú len v morrowinde, nie na pevnine
- - "obrie" varianty bežných zvierat a hmyzu
- - tvorovia z legend - mantikora, gryfon, pegas, fénix, jednorožec, draci...
- 3) nemŕtvy - kostlivec, duch, zombie v rôznom štádiu rozpadu, mumia (viac i menej zabalená, obyčajná i kráľovská...), benelord, bonewalker (ale lepšie urobený), lich a podobne - všetky urobené systémom BB
- 4) pololudské obludy - kentauri, satyr, sfinga, rôzny džinovia, pololudské bytosti s ľudským trupom a chvostom hada, ryby, pavúčím telom...., minotaur, rôzne varianty obrov a poloobrov - zväčša urobené systémom BB - aby mohli jednoducho používať zbrane, zbroj a odev
- 5) "ľudské beštie" - prakticky štandardné NPC postavy so špeciálnymi modelmi hláv, účesov a rúk - napadá ma napríklad vodník, rôzne víly, škriatkovia, anjel, upír,
- 6) bytosti z oblivion - kompletný sortiment nižších a vyšších daedier z TES3 (dremory, golden saint, daedroth a podobné urobené v systéme BB), nejaké špeciality - ale nič rozumné ma tu nenapadá

Herní postava

- Mohla by taky pribýť hmotnosť a výška, pravák/levák
- Zrušiť povolání, povolání si zformuje čsem. Bude-li hodně kouzlit, bude z něho kouzelník. Bude-li bojovat bude z něj bojovník apod.
- Jsem taky pro batohy, pochvy a podobný věci. Batohem omezit maximální možný náklad... I když je to poměrně složitý - takový prase nějak na zádech utáhnete, ale padesát stříbrnejch svícnů asi ne...
- A ještě takový detail - zkoušeli ste si někdy plavat s mečem nebo ve zbrojí?
- Více krve

Přítel

- Možnost aby každá postava měla svého mazlíčka (ochočenou příšeru) která by mu později pomáhala v boji

NPC

- Děti a starci
- obchodovat se všemi NPC
- možnost okrást lezici (omracenou, spici) postavu

Alchymie

- zrušiť nápad dělat alchymii pomocí minihry

- Vrhacie výrobky - fľašky s jedom, molotov
- Po použití lektvaru hrací zustane prazdna lahev
- možnost pěstovat rostliny
- rozdeleni lektvaru: 1. slabe, které jsou vyrobiteľne jen tak (proste smichat kytky a delat caj) 2. silnejsi, které se vyrabi pomoci prenosnych pristroju (mozdir, kotlik, banka) 3. nejsilnejsi a slozite, které jdou vyrobit jen v dilne.

Zbroj, oblečení a ostatní

- pláště vlající ve větru
- omezený inventář
- každý prst jeden prsten + náramky na zápěstí a korále na krk
- možnost udelas si svoje brneni, rukavice . . . i ve vlastních barvach, nebo jiz hotove obarvovat

Klavesove zkratky

- ibilo by se mi zavedeni klavesovych zkratek pro cinnosti, které postava kona casto, lezt pritom pokazde do inventare je vopruz. 1)Opravovani 2)Michani lektvaru 3)Enchantovani
- komba navolit pod skratky

Ostatní

- možnost psát na svitky a do knih
- zapalovat svíčky a rozsvícet lampy
- ničit libovolné předměty, zidfle stoly
- hospodě přisednout ke stolu kde se hrajou karty nebo kostky a hrát
- porádný dungeony
- oficiální oslavy nějakých významných dnů nebo svátků
- BANKA+prodeje nemovitostí i movitostí
- Otevírací doba městských bran a obchodů
- Možnost pronajmout si povoz s koněm
- obrazy na zdi
- ionu nesměj chybět obrovský louky,kde budou pobíhat třeba nix houndi.No prostě bych tam taky dal trochu nezalesněný,zelený louky.A hodně velký.Je to jenom přece nádhera když se postavíte doprostřed pastviny a vítr vám prolíná skrz vlasy,v ruce třímáte meč a to pak je radost z hraní.A taky by neuškodilo udělat vítr tak,aby vám mohl,jak už jsem zmínil,prolínat vlasy,nebo vlasy NPC a kdybzste měli jeno oblečení taky by to mohlo plápolat SNad toho opět nechci moc.

Chování hry

- Když bude pršet, tak aby se dělaly kaluže, povodně, když sněží, tak aby sníh přibíval,
- aby fireball ked vrazi do vody zadymil a zhasol, aby frost kuzla zmrazili okolie, aby vybuch rozmetal veci po okoli.

- Podle mě by tam nemělo chybět to, že když je zima tak je sníh, na jaře to roztaje, v létě je hezky všude zeleno a na podzim aby listy opadalo
- Profily pro více hráčů
- Možnost lovit ryby, zver . . .
- blesky, aby občas zasáhly i něco na zemi
- Pokud rozdelavate ohen-spice, tak na místě zustane ohniste nebo alespon jeho zbytky
- Pokud bude ve hře obsazen nejaký utok (neco jako utok na pevnost v bloodmoonu) tak trosku bojiste "zbojistovat" - jak po graficke strance, tak s ohledem na lidi kteri sbiraji mrtve, ranene, jejich mesce ;o) aj.

Construction Set

- Privítal by som ale nejaký jednoduchší externý nástroj na rýchle prehliadanie modelov a na pretextúrovanie
- systém scriptovania by určite zaslúžil vylepšeni
- předělat scriptovani dialogu