

Nagy házi projekt – RETRO Kalandjáték

Sok ember gyerekkorából ismeretesek a lapozós könyvek (Például Pilászy tanár úr is említette őket egy előadáson). Ezek olyan olvasmányok, amelyeknek a története csupán az olvasó döntéseitől függnek. Azaz, úgy kezdődik el, hogy ad egy kerettörténetet, onnantól meg a könyv (vagy az író) döntések elé állítja az olvasót, és attól függően, hogy mit választ; úgy kell máshova lapoznia, úgy alakítja a történetet saját magának. A projektben, egy efféle lapozós könyvet szeretnék megvalósítani.

A szoftver egy kalandjáték lesz, ahol szintén döntéseket kell meghoznia a felhasználónak. Ezek a döntések kerülnek az inputra. A program egyértelműen single-player lesz, célja a retro érzés visszaadása, azaz, hogy olyan legyen, mintha egy c64-es játék lenne, így a grafikus része a programnak is minimalista lesz, ha egyáltalán szükségesnek/indokoltnak érzem. A történet maga egy külső fájlban lesz benne, ahonnan az adott döntéshez vonatkozó szöveget fogja outputra dobni a program (és nyilvánvalóan, ha nem egy végzetes döntéshez kerültünk, ahol dicső kalandunk véget ért, további döntéseket kell majd meghozni). Ennek a megoldása nagy valószínűséggel a bináris fa segítségével lesz elérhető. Egy lehetséges döntés helyzet:

(...) Jobbra egy elhagyatottnak tűnő sikátort látsz, ahol a szemetesek mellett üvegszilánkok darabjait véled felfedezni. Balra a híres Uflorri kocsmá van, hangos hahotázások hallatszódhatnak ki.

Merre visz az utad?

Itt meg vagy a döntésekhez párosított számokat kell beírni, vagy a JOBB – BAL lehetőségek közül valamelyiket, ez majd a megvalósítás során kiderül, hogy hogyan praktikusabb.

Ha csupán a történeti szál lenne a programban, az nem lenne eléggé szórakoztató, így egy harcrendszer is jelen fog lenni. Ennek a kidolgozása még nem történt meg, nagy valószínűséggel teszteléskor fog a végső megoldás megszületni, hogy ne legyen túlságosan nehéz/könnyű, maradjon kényelmes és felhasználóbarát. Jelenlegi tervek szerint, a program elején, hősünk kalandjának kezdete előtt, annak karakterlapját kell kitölteni. Ez áll majd az ÉLETERŐ-ÜGYESSÉG-SZERENCSE (-Talán INTELLIGENCIA – de ez csak akkor kerül bele, ha értelmesen sikerül felhasználni a történet során) tulajdonságokból, melyekre pontokat kell majd rakni. Hősünk tulajdonságai mellett, a történet során felbukkanó alakok/szörnyek tulajdonságait is tárolnunk kell, így erre szintén kell majd egy külső fájl, ahonnan majd az adatokat kigyűjtjük, ha szükségünk lesz rá, egy függvényben. A harc rendszer

jelenleg úgy nézne ki, hogy dobókockával dobunk 3-at (ez vagy egy fizikai valóban létező dobókockával lesz vagy egy random függvénnel), a kapott számok összegéhez hozzáadjuk az ÜGYESSÉG értékét, majd ha ez nagyobb, mint ellenfelünk dobott értékei, akkor csapást mérhetünk rá. Élet-halál harcok vannak jelen, így addig megy a harc, míg valamelyik fél el nem hullik.

Az ötlet még friss, és egyáltalán nem szükséges, de ahhoz, hogy a szerepjáték hangulatot lehessen fokozni, gondolkodom egy DEED listán is, mely a történet folyamán megtett fontosabb tetteinket fogja majd tartalmazni. Ennek olyan alkalmazása is lehet, hogy a játék végén ki lehessen írni, tudatni a felhasználóval, hogy mennyi minden sikerült neki; illetve, ha egyes deedek megtörténtek, az a történet szempontjából is fontosak lehetnek. Pl: Ha a történet egy szegmensében a kocsmában adunk borraivalót a kocsmárosnak, megtörténhet, hogy ugyanaz az ember, kinyit egy csapóajtót, hogy eltudjunk menekülni egy szorult helyzetből (mert éppen üldöznek minket). Szóval az „npc”-k hozzáállását tudja módosítani. De ezeknek a szükségessége szintén csak a történet kialakulása után derül ki, hogy valójában mennyire szükségesek.

Röviden, összegezve mire lesz képes a program:

- Történet mesélése, folyamatosan külső fájlból beolvasva
- Harcrendszer, melynél a kimenetelt formáló tényezők szintén külső fájlban vannak benne
- Retro játékelmény biztosítása a felhasználó számára
- „Deed”-ek tárolása a történet menetétől függően