**OUTBACK prezentáció szöveg**

**Ajsa**

**Krisz**

1. **dia**

Jó napot kívánunk mindenkinek, és köszönjük, hogy bemutathatjuk Önöknek a projektünket.

1. **dia**

Kezdjünk egy rövid bemutatkozással.

Én Sándor Ajsa vagyok, a projekt elkészítése során a játékunk különböző helyszíneit és néhány játékmechanikát programoztam. Emellett én feleltem a kreatív munkálatokért is, mint például a történet felépítése.

Én Panyik Krisztián vagyok, főként programozóként járultam hozzá a projekt elkészüléséhez. Elsősorban a játékmechanikákat készítettem el.

1. **dia**

De mi is pontosan a projektünk, merülhet fel a kérdés.

A bemutatkozás során már említettük, hogy egy játékon dolgoztunk, de milyen játékon?

A játékunk neve OUTBACK, amely egy felirat alapú kalandjáték, vagyis a játék eseményeit a képernyőn megjelenő feliratokból, melyek egy narrátor leírásai vagy párbeszédek, tudjuk meg.

De mi inspirált minket egy felirat alapú játék elkészítéséhez?

A játékiparban évtizedek óta nagy népszerűségnek örvendenek az RPG, vagy másnéven szerepjátékok. Tőlünk sem idegenek ezek, szeretünk ilyen játékokkal játszani, ez pedig ötletet adott egy hasonló játék elkészítéséhez.

Ezen kívül manapság egyre inkább térnek vissza a köztudatba az asztali szerepjátékok, köszönhetően például az olyan nagyhírű sorozatoknak, mint a Stranger Things. Úgy gondoltuk, az asztali szerepjátékok világa jól átültethető lenne egy felirat alapú játékba.

Beszéljünk egy kicsit a játék világáról.

Az OUTBACK során egy zombiktól hemzsegő apokaliptikus várost fedezhetünk fel, a cél az onnan kivezető út megtalálása. A zombik ötlete teljesen véletlenszerűen jött, az egyetlen feltétel az apokaliptikus, lerombolt környezet volt.

A játék során folyamatosan jelen van a menekülés, kijutás, ez a játék célja. Azonban a történetet nyitva hagytuk, nem kapunk rá magyarázatot miért és hová menekülünk pontosan.

Lépjünk tovább a játékmechanikákra.

A zombiktól hemzsegő város azonnal megmagyarázza, miért volt szükség harcrendszerre. Az OUTBACK-ben kézzel és a városban található különböző fegyverekkel van lehetőségünk fellépni az ellenségek ellen, akik embertársaink is lehetnek. A fegyvereink bizonyos számú használat után elhasználódnak. A harcok körökre vannak osztva, egy körön belül a játékos sebez először, majd az ellenfél, a legyőzött ellenfelek után pedig pontokat kap a játékos.

A harcok során életerőt vesztünk, amelyet életerő növelőkkel tölthetünk vissza. Ezeket a játék során több helyen lehet találni, illetve 2 helyen pontokért vásárolni is. A helyszínek egyikén nem csak gyógyító tárgyat, hanem lőszert is lehet venni, szintén pontokért, mellyel az elhasznált fegyvereink ismét használhatóvá válnak.

A játék megkezdése előtt a játékos 3 nehézségi szint közül választhat, melyek a kezdő életerőt és a kézzel való sebzést adják meg. Eredetileg ezek befolyásolták volna a játékos random kritikus sebzéseit, ám ez végül kikerült a játékból.

A játékban mentés is helyet kapott. Automatikusan működik, ami azt jelenti, hogy minden „szoba”, vagyis helyszín elején elmenti a játékállásunkat.

Emellett fontos, hogy az OUTBACK kimenetele a játékos választásain alapszik. Különböző sorrendben van lehetőségünk felfedezni a helyszíneket, és több helyen döntéseket is kell hoznunk. A játékos döntései alapján jelenleg 5 végkimenetelre van lehetőség, ebből 4 jelent kijutást.

1. **dia**

Mint minden projektnél, itt is voltak nehézségek. Szerencsére a legtöbbet sikerült teljesen megoldani.

Az egyik és ha nem a legnehezebb dolog a mentések és azok betöltése volt, azon belül is a megszerzett fegyverek elmentése. Sok ideig ugyanis mentés során a fegyver objektumok memória címét mentettük el, amely egyértelműen nem használható a gép kikapcsolása után. Szerencsére azonban sikerült a problémát megoldani.

A fegyverek használhatósága is gondot jelentett. Eredetileg a fegyvereket csak abban az adott harcban használtuk volna el, és minden harc után újra elérhetővé váltak volna. Ám ezt annyi ideig nem sikerült megoldani, hogy a végleges elhasználás mellett döntöttünk. Később pedig beletettük a lőszervásárlást, hogy a fegyvereket vissza lehessen szerezni.

Az OUTBACK egy parancssorban futó játék. Szerettük volna, ha a játék feliratai középre igazítva jelennek meg, ám ezt sem volt olyan könnyű megoldani. Végül szerencsére a Python curses könyvtárával sikerült.

A játékban eredetileg a kiírások a kódba voltak begépelve, ám később rájöttünk, hogy ennek egy sokkal szebb és igényesebb módja lenne azokat fájlokból beolvasni. Talán túl későn is jöttünk rá, mindössze 4 nappal a leadási határidő előtt. Szerencsére sikerült időben átírni a szövegek nagy részét fájlokba.

1. **dia**

Most, hogy beszéltünk a nehézségekről, lépjünk tovább a fejlesztés menetére.

Az első és legfontosabb dolog projekt kitalálása volt. Ekkor született meg a felirat alapú játék ötlete is. A következő pedig a történet és a koncepció felépítése volt.

Ezután elkezdhettünk kódolni. Elsőként a kezdeti helyszínek és a menü elkészítése volt a legfontosabb.

A történet előrehaladtával szükségessé vált egy harcrendszer és egy heal-rendszer is, majd nem sokkal később elkezdtünk dolgozni a mentésen.

Utolsó simítások során került sor a gyógyszer és a lőszervásárlás implementálására, és mint már említettük, ekkor csináltuk meg a feliratok beolvasását fájlokból.

Így jutottunk el a jelenlegi állapotig.

1. **dia**

De hogyan tovább? Hogyan lehetne fejleszteni a játékon, jobbá tenni azt?

A fájlokból beolvasott szövegek használatával megnyílt egy lehetőség. A játékot le lehetne fordítani több nyelvre, hiszen csak különböző nyelvű szövegfájlokat kéne létrehozni. A fordítással pedig a játékot egy szélesebb közönséghez is el lehetne juttatni.

Amint már említettük, a történet sok szempontból nyitva lett hagyva. Ezt azért tettük, mivel így lehetőség nyílik egy esetleges folytatás elkészítésére, új helyszínekkel, a városon kívül.

Jelenleg a nehézségi szintek 1-2 dolgot befolyásolnak, és azt is főként a játék elején. A játék későbbi pontjain nem igazán van különbség, attól függően, milyen szinten játszunk. Ezen lehetne javítani, ha az ellenfelek sebzése és életereje, a fegyverek sebzése mind a játék nehézségének függvényében változna.

Habár a játékban több döntést is hozni kell, a történet kibontakozása során a játékos nem igazán érzi a döntései súlyát. Ha a döntések befolyásolnák hogyan viszonyulnak hozzánk más karakterek, mit gondolnak rólunk, akkor sokkal magával ragadóbb történetet lehetne elmondani.

Tehát, mint látják, hiába van kész és játszható állapotban a játékunk, mindig lehet még mivel bővíteni és jobbá tenni.

1. **dia**

Köszönjük a figyelmüket, és reméljük élvezték bemutatónkat.