

Beating!

Kozma Péter

Kaposvári Egyetem Művészeti Kar
Elektronikus ábrázolás szak, III. évfolyam

Dr. habil. Gyenes Zsolt DLA egyetemi docens,
Dr. Balvin Nándor adjunktus

A pályázatom anyaga egy számítógépes/mobiljáték, ami a modern, oldalnézetes, két dimenziós játékok sorába próbál beilleszkedni. Követi a sikerjátékok (úgy mint az Angry Birds, a Plants vs. Zombies, a Cut The Rope vagy a Doodle Jump) által felállított íratlan szabályokat, és azoknak megfelelően egy újszerű játékmenetet igyekszik megteremteni.

Dolgozatomban végigjárom a fejlesztés alapvető fázisait, és átfogóbban bemutatom magát a projektet, kitérve a grafikai megvalósításra, illetve a játékmenetbeli újításokra, szokatlan megoldásokra, amiket előszeretettel alkalmaztam a tervezés során.

Hogy miért éppen egy játékfejlesztéssel pályázom?

Azt gondolom, hogy mára már a játékok jelentik a legkomplexebb műfajt a szórakozás világában. Ha az ember beül egy mozifilmre, akkor az események tőle függetlenül játszódnak le, és bár képileg ez a legkiforrottabb módja egy történet megjelenítésének, kvázi előadásának, mégsem nyújthat teljesen átfogó élményt a néző számára. Ezzel szemben egy játéknak ugyanúgy van története, ugyanúgy hanghatások színezik az eseményeket, és ugyanúgy kellemes képi világgal rendelkezik, mint egy film, vagy rajzfilm, de itt a „néző” már nem csupán szemléli a történéseket, hanem „játékos” lép elő, és ő irányítja azokat. Ez az a pont, ami többé tesz egy játékot egy filmnél – a játékelmény.

Manapság a játékoknak két teljesen különböző irányzata van. Az egyik a lenyűgöző látvánnyal rendelkező, filmeket megszágyenítő történet köré írt dollármilliók költségvetésű 3D vonulat. A másik pedig az egyszerű, nagyon alacsony költségvetésű, főleg mobiltelefonokra, illetve böngészőkbe szánt, általában 2D-s árkád játék. Az én projektem a Beating! természetesen az utóbbi kategóriába esik.

Ezen irányzat igazi erejét a kis méret, és könnyű letölthetőség mellett a komoly múltja jelenti. Gyakorlatilag kijelenthető hogy a bevezetőben felsorolt mindegyik sikerjáték is, de lényegében az összes mobilpiacra szánt hasonló kategóriájú játék, így köztük a Beating! is az 1972-es Pong!-ig vezethető vissza. Aztán később a Pac-Man, illetve egy még későbbi példa, a Sonic is ugyanezen a vonalon alakult ki – egyszerű, játékgépeken pillanatok alatt elsajátítható irányításukkal, és játékmenetükkel hatalmas sikert arattak.

Ugyanezt használja ki ma is az összes ilyen jellegű alkalmazás. Még eszközökben sem történt jelentős újítás az elmúlt időszakban, vagyis megállapítható,

hogy az Angry Birds a 80as években is pontosan ugyanígy elkészíthető lett volna, mint történt az 2009-ben. Ami más, az egyedül a grafikai, illetve a hangbéli kivitelezés, a technikai fejlesztéseknek köszönhetően. Más illetve még az eszköz is, amin játszani lehet, mert amíg a 70-es években a 2-3 gombos nagyméretű játékgépeken lehetett ilyesfajta szórakozásban részt venni, addig ma főként a mobiltelefonjaink segítségével tehetjük meg ezt.

Mint már említettem van néhány íratlan szabály a mobiljátékok világában, amelyek egyre meghatározóbbakká válnak az új projekteknél is. Ezek a következők: egyszerű, pillanatok alatt megérthető történet; minden korosztály számára befogadható, kellemes világot megjelenítő grafika; rajzfilmszerű kivitelezés; barátságos hangok és addiktív játékmenet. A következőkben bemutatom, hogy ezeknek a szempontoknak hogyan tettem megfelelővé a játékomat.

Mivel a fejlesztésem teljesen egyszemélyes, vagyis a hangokkal, grafikával és a játék programozásával is én foglalkoztam, így már a tervezéstől kezdve úgy tudtam dolgozni a játékon, hogy száz százalékig megfeleljen ezeknek a kritériumoknak a végleges produktum.

Természetesen, mint minden komolyabb hangvételű projekt, a Beating! is papíron „készült el” először. És az is ugyancsak természetes, hogy az első tervekhez képest hatalmas változáson ment át a fejlesztés során a játék. Igaz, talán jelen esetben majdhogynem 180 fokok fordulatról beszélhetünk, mert az eredeti tervekből (ami többjátékos módról, és kifejezetten online játszhatóságról szólt) gyakorlatilag csak a megálmodott látványvilág maradt meg. Ez a következőképpen nézett ki leírva:

„A játék teljesen fiktív, erőteljesen futurisztikus, kétdimenziós világban játszódik. (...) Az egész játéktér egy lezárt (...) terem, ahol különböző magasságokban pályaelemek, egyszerű „lebegő talajrészek” találhatók, amelyek elbírják a játékosokat. A karakter emberi arccal és robot testtel rendelkező, kellemes külsejű, illetve barátságos tekintetű lény.”

A többjátékos mód nem igényelt különösebb háttértörténetet, így az akkori tervekben nem is esett róla szó. A projekt előkészületei során azonban a multiplayer mód másodlagossá vált az - akkor még a multihoz gyakorló játéknak tervezett -

egyszemélyes mellett. Olyannyira, hogy egy idő után már nem is volt szempont, hogy a játéknak legyen egy online felülete is, hanem csak és kizárólag az offline játékmenetre helyeződött át a hangsúly.

Ez azonban már történetet igényelt, ami némileg a látványban is változást kellett, hogy eredményezzen.

Követvén az első számú íratlan szabályt, egyszerű sztorit kellett az egyszerűnek tervezett játékmenet mögé írni. (Hangsúlyoznám, hogy itt még nem beszélhattünk semmiféle „játékról”, csak néhány grafikai elem volt készen ekkorra, így tehát abszolút belefért, hogy egy történetet kerítsek a folyamatban lévő projekthez.)

Inspirálódva a bevezetőben említett játékokból is, a történet a következő lett:

„A főhősünk, Beater, a korábbi kiváló robot-sportoló, a rengeteg díj és elismerés jogos tulajdonosa egy kellemes nyári estén a kupáit fényesítgeti, miközben a dicső múlton mereng. A múlton, amikor a piros Stoler robotok csak nagyritkán tudták legyőzni őt a sporteseményeken, és ő hódította el majd’ az összes kupát a robotbajnokságokról. A múlton, amikor igazi sztárként ünnepelték, és újságcímlapokon szerepelt a sikereivel. Mindig is szeretett ezekre az időkre visszaemlékezni...

Amikor azonban felocsúdik a múlt ködös képeiből, észreveszi, hogy a trófeaszobája teljesen üres, és még a kezéből is eltűnt az éppen tisztítgatott kupa. Az ajtó sarkából még éppen látja, hogy korábbi nagy ellenfelei, a Stoler család robotjai állnak a dolog hátterében...

Az összes kupát egy nagy halomba kötve igyekeznek meglógni velük Beater orra elől, aki a menekülés közben elszórt trófeák alapján könnyedén megtalálja bázisukat, egy régi gyárépületet...”

(Mindez egyébként egy állóképekből összeállított intro során kerül ismertetésre játékon belül, kissé képregényes formában, de átláthatóan, tömören ismertetve a hátteret a játékhoz.)

Itt kapcsolódunk be mi, mint játékosok a történetbe. Értelmszerűen a sztoriból kifolyólag konkretizálni kellett a játékkeret (gyárépület), illetve meg kellett teremteni a Stoler karaktereket is, és minden ehhez kapcsolódó szükséges eszközt – kupákat, fegyvereket, stb..

A karaktereket természetesen ugyancsak az általunk előre meghatározott szabályok alapján kellett megtervezni. Minden eleme a játéknak, a szó egyszerű értelmében véve aranyos, barátságos kell, hogy legyen. Így tehát az ellenfelek, a Stolerek sem lehetnek annyira mogorvák, a fegyvereknek pedig nem szabad semmivel sem veszélyesebbnek tűnniük, mint bármelyik pályaelemnek. Ennek megfelelően kis gömbszerű robotok lettek az ellenfelek, akik csupán a piros színükkel tűnhetnek félelmetesnek, de ugyanakkor mégis érezhetően ők az ellenfelek.



Pillanatkép - Beater és egy Stoler

A tervezett játékménetet is konkrétabbá tette a kerettörténet:

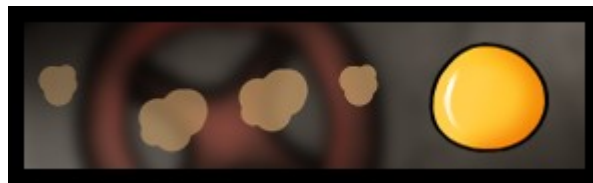
A játék célja, hogy visszaszerezzük a gyárépületben az ellopott kupáinkat, úgy, hogy a Stoler robotok által megnehezített környezetben, különböző tulajdonságú lebegő pályaelemeken haladunk egyre beljebb és beljebb az egyébként hatalmas épületben. A karakterünk a pálya elején elindul egy úgynevezett checkpointról (amivel a pálya során többször is találkozhatunk), és folyamatos, megállíthatatlan haladás mellett nekünk át kell juttatnunk őt a pálya minden nehézségén.

Erre pályánként különböző időmennyiség áll rendelkezésünkre, és az eredményességet az mutatja, hogy a szint végét jelző, utolsó pályaelemre ugorván hány kupát sikerült összeszednünk a pályán.

Ha lezuhanunk játék közben, akkor automatikusan visszakerülünk a legutolsó checkpoint-elemre, ha pedig lejár az időnk, akkor a program visszahelyez minket a pálya legelejére, újraindítja az órát, és lenullázza a kupáink számát. Ezt fontos újtásnak érzem a játékok világában, mert általában annyi ilyenkor a megszokott történés, hogy rákérdez a program, hogy szeretnénk-e újakezdeni a pályát. Megtöri ez által a lendületünket, és komoly lehetőséget ad a játékosnak, hogy ne próbálja meg újból a

szintet. Nálam azonban a játék automatikusan, mondhatni „kérdés nélkül” újraindítja a pályát, így lehetőséget sem ad a játékosnak, hogy elbizonytalanodjon az újakezdésben.

A játékban ugyan nem szerettem volna, ha agresszió jelenne meg, de mivel vannak ellenfelek, ezért kénytelen voltam fegyvereket is belevenni a játékmenetbe. Négy különböző színű és tulajdonságú fegyver jelenik meg a játékban – ezek közül három csak gyengíti az ellenfeleket (kék – fagyasztás, zöld – lassítás, szürke – méretcsökkentés), egy pedig, a narancssárga azonnal felrobbantja azokat. Ezekből a fegyverekből végtelen számú áll rendelkezésünkre, azonban másodpercenként csak egyszer lőhetünk, és minden alkalommal más fegyvert vagyunk kénytelenek használni. Ez az apró fogás a folyamatosan haladó karakterrel vegyítve nagyon izgalmas szituációkat eredményez.



Egy fegyver, lövés közben

Amikor egy fegyverrel eltalálunk egy ellenfelet, akkor az átveszi az aktuális fegyver színét, így egyértelművé válik azonnal, hogy milyen tulajdonságot vett fel. Például ha a kék színű fagyasztóval eltaláljuk az ellenfelet, akkor azonnal kék lesz, és megfagy a levegőben.

A játékban sokféle pályaelemmel találkozhatunk, amelyek mind különböző tulajdonságúak. Van köztük statikus, amire ha ráugrunk, egyszerűen csak megtart minket, vannak liftek, rugós elemek, gyorsítók, csúszós darabok, riasztók, amelyek ellenfél robotokat hívnak elénk, checkpoint-elemek, érintéskor lezuhanó elemek, forgórúddal ellátott részek, sőt, még áram is nehezíti helyenként az utunkat. Ezeknek a kombinációiból gyakorlatilag végtelen számú pálya hozható létre.



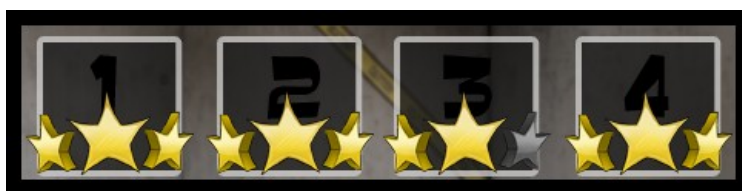
A talaj-pályaelemek

Ezeket a pályaelemeket nem egyből a játék elejétől tapasztalhatjuk, hanem fokozatosan, ahogyan haladunk előre a szinteken, újabb és újabb darabokkal találkozunk.

Ezeket négy nagy osztályba, „világba” csoportosítottam, és bár világonként is változik a pályaelemek összetétele, de nagyobb ugrásokat a világok átjárása között érzékelünk. Ezek a csoportok egyébként a játékon belül más karakterű hátterekkel lettek érzékeltetve, valamint a menüben is külön ki kell választanunk az aktuális világot, mielőtt pályákat választanánk.

A menü egyébként egy teljesen egyszerű felépítésű, pár kattintással teljesen bejárható terület, aminek egyetlen célja a funkcionalitás. Kiválasztjuk a Play menüpontot, majd egy világot, és máris a pályaválasztóban találjuk magunkat.

Minden pálya teljesítése után a megszerzett kupák alapján 3, 2 vagy 1 csillagos minősítést kapunk a pályára, amit a menüben a szint sorszámanál meg is jelenít nekünk a program.



A pályaválasztó menüben megjelenített csillagok

Játék közben az irányítás (ahogyan az ilyen alkalmazásoknál megszokott, gondoljunk csak a 70-es évek játékaire) rendkívül egyszerű, egyértelmű. Mobilon egy jump gombbal tudunk ugrani, egy slow gombbal lassítani, az aktuális fegyvert jelző ikonra nyomva pedig lőhetünk. Mivel a karakter folyamatosan halad, így ezzel a három gombbal kimeríthető a teljes irányítás. Természetesen számítógépen ezek a gombok a fel, le illetve a jobbra nyilakra módosulnak.

Egy-egy pálya az újraindítás gombbal minden alkalommal újraindítható, a szünet gombbal pedig megállítható, és a menübe is bármikor visszatérhetünk.

A játékon belül az összes karakter, illetve pályaelem, fegyver (amennyiben lehetséges, és szükséges) animált. Ezek mozgása némileg eltúlzott, hogy a rajzfilmszerű megjelenítést erősítsék a kontúros rajzok mellett.

A mozgások animálása külső programban történik, majd képszerkesztőben úgynevezett sprite sheet készül a képkockákból (egymás mellé kerülnek egy képre),

amiket behívva a játék programjába, lejátszható animációt kapunk. A megfelelő szituációban ezeket lejátszva kapunk egy mozgással teli játékot, ami kiegészíti a játékmenet okozta izgalmakat egy „jópofa” látványvilággal, így téve teljessé a szórakozást.

A játékelményre pedig végül a fejlesztőkörnyezet által felkínált fizika teszi igazán a koronát a reális ugrásokkal, robbanásokkal – így fokozva a játékmenet egyébként is komoly koncentrációt igénylő, gyors lendületét.

Összességében kijelenthető, hogy a Beating! a tervezés és megvalósítás minden lépésében a kategória meghatározó darabjainak példáját követi, de egy újfajta játékmenetet teremt azzal, hogy a karakter állandóan halad, és így kell figyelni a pálya teljesítésére, valamint azzal, hogy mindeközben nem a túlélés a cél (mivel meghalni nem lehet), hanem az itt-ott elejtett kupák megszerzése. Nem találkozhattunk még korábban ilyen jellegű játékkal a platformjátékok piacán. Hasonlóval igen, de semmiképpen sem ennyire összetett formájával a típusnak.

Így tehát a játék a maga nemében kuriózum, és bár a programozás és a grafikai megvalósítás összehangolása, mindez ötvözve a tervezéssel nem egy megszokott munkafolyamat, és rendkívül időigényes is ebben a formában egy ilyen kaliberű játék elkészítése, de a végeredmény pont ettől lehetett egyedi, és újszerű. A Beating! tehát végeredményben egy olyan játék, ami egyetlen ember látásmódját tükrözi, így kockáztatva meg olyan jellegű újításokat, és megoldásokat, amivel korábban ilyen formában még nem találkozhattunk.