

EVENT

Varga Attila

**Eszterházy Károly Főiskola, Bölcsészettudományi kar
Elektronikus Ábrázolás, Elektrográfia, 3. évfolyam
Faa Balázs főiskolai docens**

A projektem egy mobil eszközökre fejlesztett játék, melynek az egész designját és koncepcióját én találtam ki. A design és koncepción túl, ahhoz, hogy a játék működőképes legyen, szükségem volt egy programozó szakemberre. Illés Sándor programozta le a játékot.

Az EVENT android operációs rendszerrel ellátott eszközökre fejlesztett játék, mely "RSS," technológia segítségével naprakész információkat közöl. A média által közvetített hírek valóságtartalmában sosem lehetünk teljesen biztosak. Ezt a bizonytalanságot szimbolizálják a játékban a glitch-ek. A glitch olyan képhiba, mely nehezíti az információ megértését, kellő mennyiségű hiba esetén teljesen felismerhetetlenné válhat, hogy mi szerepel a képen.

A glitch a számítástechnika és elektronika területén jelentkező rövid életű hiba. A képen színes elemek jelennek meg, illetve kép frissítési hiba esetén a mozgóképekben előfordulhat olyan jelenség is, hogy az egyik jelenet egyes elemi még láthatóak maradnak továbbra is, mikor már a következő jelenet megy.

RSS

Az RSS csatornák egyes hírekből állnak, melyeknek címe, dátuma, tartalma van, valamint egy hivatkozás, mely a hírt teljes terjedelmében tartalmazó oldalra mutat. Az RSS-t gyakran frissülő szájtok (többek között blogok, portálok) használják, az oldalon megjelenő új tartalom (cikkek, bejegyzések) rövid összefoglalójának terjesztésére. Az RSS webes együttműködésre szolgáló XML állományformátumok családja, mely megkíméli a felhasználókat attól, hogy az ilyen megoldást használó weboldalak rendszeresen kelljen látogatniuk az új tartalom ellenőrzése miatt, vagy levélben kelljen értesítést kapniuk erről. Egy feed-olvasóként vagy aggregátorként ismert program képes ellenőrizni az RSS-t használó weboldalak a felhasználó helyett és képes megjeleníteni a frissített cikkeket. (Például a csak hetente-havonta frissülő, de egyébként érdekes blogokat nem kell minden nap meglátogatni, hogy van-e rajtuk új poszt, ha van, akkor az megjelenik a feed-olvasóban.) felhasználók az RSS-csatornákra történő feliratkozás révén előre beállíthatják, hogy honnan szeretnék a friss híreket megkapni, így több (tíz, száz) oldal hírei egyetlen felületen hozzáférhetők, kezelhetők lesznek, nem kell mindegyiket végiglátogatni a felhasználót érdeklő információ megtalálására. Ezt a technológiát használja az EVENT. Internet segítségével a játék letölt egy aktuális hírt valamely hírportálról. A letöltött információ tartalmazza a címet, rövid leírást a cikkről, egy képet hozzá, és az oldalra vezető linket. A képet a játékprogram glitch-esíti, így a felhasználó nem tudhatja, hogy mi szerepel rajta. Csupán sejtheti, hogy valójában milyen információt közölhet. A feladat a játékban az, hogy a játékosnak helyre kell állítani a képet

eredeti állapotába. Így hozzájuthat a képben rejtőző információhoz. A design a glitch-ekre épül. Különböző típusú glitch-ek léteznek, ezek közül egy irányt választottam ki, és eköré épült fel a játék. A fejlesztés időigényes egy játék esetében. A játék tabletre és okostelefonra készült, melyek rendkívül különböző méretű és felbontású képernyőkkel rendelkeznek. Ezért a játék felbontásának meghatározása volt az első probléma, amivel szembesülnünk kellett. Felállítottunk egy arányrendszert, így nem pixelekkal számoltunk a továbbiakban, hanem az általunk kitalált mértékegységgel, az „event”-tel. A játék mechanikája szabta meg a design irányát. Elsősorban a játékos igényeit kell kielégíteni a programnak, szórakozást kell nyújtania számára, a design másodlagos e tekintetben. A design a figyelem felkeltését szolgálja. De ahhoz, hogy sikeres játék szülessen belőle, mely megállja a helyét a Google Play szolgáltatáson is, ahhoz figyelembe kellett venni a fejlesztés során a „használatossági alapelveket”, melyek az interaktív programokra vonatkoznak. Nielsen (1994) 10 használhatósági alapelvét szem előtt tartva alakult ki a játékmenet, és maga a kezelőfelület is. A játékmenet kialakítása során figyelembe vettem a „flow hatást”, mely fogalom Csíkszentmihályi Mihály (1990) nevéhez fűződik. Csíkszentmihályi Mihály fogalma azt az állapotot jelöli, mikor az ember tökéletesen elmélyül egy tevékenységben. Ilyenkor a koncentráció mértéke nagyon magas. Flow érzés olyan tevékenység folytatása közben következik be, mikor egy konkrét cél lebeg az ember előtt, ami teljesíthetőnek látszik. Fontos, hogy a feladat ne legyen túl nehéz, de túl könnyű sem, optimális nehézségűnek kell lennie. A kezelőfelület kialakítása során pedig elsődleges szempont a felhasználó központúság volt. Korábban elég volt, ha egy felület működött, de manapság már alap követelménynek számít, hogy az irányítófelület kézre álljon, ne csupán kiszolgálja a felhasználót, hanem egyfajta élményt is nyújtson neki. Ezt nevezzük „User experience”-nek.

Játékmenet

A főmenüben való játékindítás után töltőképernyő következik. Ezen a felületen láthatja a játékos, hogy a ”pálya,, betöltése hol tart. Ez idő alatt a háttérben “glitch-esíti,, a program az internetről letöltött képet. Ezt a folyamatot számok és betűk gyors váltakozása szimbolizálja. A számok és betűk váltakozása a kép kódjának megváltozását jeleníti meg vizuális nyelven, leegyszerűsítve. Miután elkészült a roncsolt kép, az eddig változó betűkből a ”TAP TO START,, felirat rakódik ki.

Interaktív játékrész

A játékos továbbhaladva elérkezik magához az interaktív játékhoz. Itt megjelenik a háttérben a roncsolt kép. A képernyő alján három különböző színű sáv (glitch) található. Ezeket tudja irányítani a felhasználó. Felülről glitch sávok hullanak, melyek a játékban meghatározott három alapszín egyikével rendelkeznek. A cél az, hogy az alsó sávok közül az kerüljön legfelülre, amelyik azonos színű a legközelebbi lehulló glitch-csel. Ha a leérkező glitch azonos színű sávra érkezik, akkor beépül, és pontot szerez a játékos. Ha több glitch-et sikerül egyhuzamban beépíteni, akkor úgynevezett „COMBO-t” hajt végre a felhasználó. Számolja a játék, hogy a COMBO hányadik szinten áll. Ennek segítségével lehet életerőhöz, illetve varázserőhöz jutni. Az élet folyamatosan fogy, amit COMBO-k segítségével lehet visszatölteni.

Irányítás

A középső sávhoz viszonyul az irányítás. Az éppen aktuálisan középben elhelyezkedő sávot lehet irányítani, mely hatással van a másik kettő helyzetére is. A képernyő bármely pontján elvégzett felfelé irányuló húzással a középső sáv felülre kerül. Míg ellentétes irányú mozgás esetén, azaz lefelé irányuló húzással a középső sáv alulra kerül. Mindkét esetben új szín lép a középső sávba.

Életerő/varázserő

A felül elhelyezkedő zöld sávok szimbolizálják az életerőt, illetve a varázserőt. A hosszabbik sáv az élet, mely azonos mértékben folyamatosan fogy. A varázserő a rövidebb sáv. Ez alapvetően üres. Az életet combo-zással lehet tölteni, ami azt jelenti, hogy sikeresen kell egymás után több glitch-et beépíteni. Egy glitch beépítése nem elegendő az élet fogyásának megállítására, csupán lassítására. Egy egységgel csökken az élet folyamatosan. Egy glitch beépítése fél egységet tölt vissza, kettő már egy egészet, három glitch pedig már két egységet. Ilyenkor már nő az élet. A beépített glitch-ek számával az egységek duplázódnak, így magasabb combo-érték esetén, jóval több élet tölthető vissza. Ha betelik az életerő, akkor a varázserő tölthető ugyanezzel a módszerrel. A varázserő rövid ideig tartó időlassításra használható. Ha a játékos eléri a meghatározott pontszámot, amit teljesíteni kell, akkor a következő képernyőn megkapja a helyreállított képet, így kiderül, hogy valójában mi is szerepel azon. Emellett a képhez tartozó hír címét, rövid leírását és egy linket, mely a forrás weblapra mutat.

EVENT applikáció

