

Könyvek a játékefejlesztésről – magyarul

Előző cikkemben, mely az angol nyelvű, játékefejlesztéshez kapcsolódó könyvekről szól, a bőség zavarával küszködtem, amikor konkrét könyveket szerettem volna példaként felhozni. A magyar nyelvű könyvek esetén sajnos nem ilyen kedvező a helyzet. Léteznek ugyan magyar nyelvű művek, de ezek jó részét még a nyolcvanas években adták ki. Angol művek fordítása esetén előfordul, hogy az eredeti kiadás még a hetvenes években jelent meg. Így a könyvek zöme nem igazán mondható naprakésznek - bár ötletet meríthetünk belőlük. Írásom hangulata így némileg retrójellegű lesz, de ettől függetlenül érdemes megismerkedni a magyar könyvkiadás játékefejlesztéshez kapcsolódó kiadványaival.

Mely kiadók jelentetnek meg játékefejlesztésről szóló könyveket?

Régebben például a Műszaki Könyvkiadó és az LSI Alkalmazástechnikai Tanácsadó Szolgálat adott ki ebben a témában könyveket. Manapság a Szak Kiadó (<http://www.szak.hu/>) és a ComputerBooks (<http://www.computerbooks.hu/>) oldalán érdemes keresgélni, de ne számítsunk túl sok találatra.

Hol lehet magyar nyelvű könyveket beszerezni?

A régi könyvek egyik legjobb lelőhelye az Antikvarium.hu (<http://www.antikvarium.hu/>) ahol – többek között - rengeteg informatikai témájú műre lelhetünk. Érdemes még a Regikönyvek.hu (<http://www.regikonyvek.hu/>) oldalon is körülnézni.

Az újabb kiadású könyveket közvetlenül a kiadóktól vagy például a Szakkönyv.hu (<http://www.szakkonyv.hu/>) oldaláról lehet megrendelni.

Régi könyvek

Az egyik kedvencem az 1001 játék sorozat. Az LSI 5 részt adott ki a sorozatból 1985 és 1989 között. Többnyire C64/128-as és Amiga-s játékok leírását közölték, de programozási ismereteket és néhány felhasználói program leírását is megtalálhatjuk itt. Számomra az egyik legérdekesebb a C64-es Graphics Basic leírása volt. Ez egy olyan Basic kiegészítés volt, amely a grafikával, spriteokkal és a zenével kapcsolatos plusz utasításokat tartalmazott. A másik érdekes program az 1987-ben kiadott Shoot'em up Construction Kit volt, amellyel C64-en készíthettünk – külön programozás nélkül – egész jó kis lövöldözős játékokat.

Ha valaki szöveges kalandjátékot szeretne készíteni, akkor számára még ma is ajánlott F.Dacosta: A kalandprogram írásának rejtjelmei című könyvének elolvasása. Dacosta 1982-es művében egy TRS-80 (magyar megfelelője a HT-1080Z) számítógépre készített Basic nyelvű kalandprogram kifejlesztését mutatja be részletesen. Ma már nem túl sokan játszanak szöveges játékokkal, de garázsfejlesztésként, tanulás céljából nem haszontalan egy ilyen program elkészítése. Megjegyzem, még 2003-ban is adtak ki (angolul) szöveges MUD programok készítéséről szóló könyvet, Ron Penton: MUD Game Programming című művét.

Donald D.Spencer 1977-es Játékok Basic nyelven című könyve logikai játékok, szórakoztató számrejtvények, szerencsejátékok, gondolkodtató feladatok és matematikai feladatok leírását, lejátszási stratégiáját és azok Basic nyelvű megvalósítását tartalmazza. Ezen programok nagy része persze elég egyszerű, de jó ötletet meríthetünk belőlük.

Hasonlóan jó ötleteket szerezhethetünk egy eredetileg is magyar könyvből, Csákány Antal és Dr. Vajda Ferenc *Játékok számítógéppel* című művéből, mely a Népszerű kibernetika sorozatban jelent meg 1980-ban (annak idején még 57 forintba került :-)). Az alkalmazott nyelv itt is Basic, de nem ez a lényeg – részletes, precíz leírást olvashatunk az egyes játékokról, amelyeket nyelvtől függetlenül akár ma is felhasználhatunk.

A Csupa játék ZX Spectrumra című, 1985-ben megjelent könyvben középiskolás diákok Basic nyelvű programjainak listáját olvashatjuk. Érdekes, hogy néhány oldalas Basic programokkal is képesek voltak szórakoztató (bár néha bugos) játékok megalkotására.

Nem annyira régi, de nem is épp új kiadvány Varga Márton: *Játékprogramok készítése Pascal és Assembly nyelven* című műve, melyet a ComputerBooks adott ki 1998-ban. Mint ahogy azt a címből már sejthetjük, a használt nyelv a Turbo Pascal és az assembly. Ma már nem igazán használjuk ezeket az eszközöket, bár lehet még néhány olyan fejlesztő, akik nosztalgikus hangulatában esetleg hasznát veheti az itt leírtaknak. Azért nem kell lebecsülni a Turbo Pascal és assembly párost: úgy tudom, hogy az Imperium Galactica első része is TP-ban készült, ami azért nem kis teljesítmény.

A régi programozási könyvek olvasása során azt a fő tanulságot szűrhetjük le, hogy kezdő hobbifejlesztőknek bőven elegendő először kisebb projektekkel foglalkozni, ugyanis ezekből is rengeteget lehet tanulni. Nem kell azonnal FPS vagy RTS játékokat írni, mivel ilyenkor majdnem biztos a kudarcélmény. Egy kisebb, de működőképes program elkészítése viszont sikerélményt okoz, s kedvet, energiát ad a továbblépéshez.

Újabb kiadású könyvek

Ha valaki általánosságban olyan programozási nyelvekről szeretne olvasni, amelyeket a hobbi-játékefejlesztésben is használhat (pl. C++, C#, Java, Delphi stb.), akkor szerencsére megfelelő mennyiségben szerezhethet be ilyen jellegű műveket. Cikkem viszont kimondottan a játékokhoz kapcsolódó irodalomról szeretne szólni, így a programozásról általánosan szóló könyveket nem kívánom részletezni.

A ComputerBooks 2003-ban adta ki Szirmay-Kalos László, Antal György és Csonka Ferenc *Háromdimenziós grafika, animáció és játékefejlesztés* című könyvét. A könyv a BME Irányítástechnikai és Informatikai Tanszékén folyó kutatási és oktatási munkának az eredménye. Ez meg is látszik rajta, ugyanis elég tömény, nem kezdőknek szóló mű. A példaprogramok C++ nyelven készültek, és általában az OpenGL, a GLU és a GLUT könyvtárakat használják.

Nyisztor Károly *Grafika és játékprogramozás DirectX-szel* című könyvét a Szak Kiadó jelentette meg 2005-ben. Tudomásom szerint ez az egyetlen olyan mű magyar nyelven, amely modern szemléletet tükröz, és kezdők számára is követhető. Nem olvastam végig, mert DirectX-szel nem foglalkozom, de amit láttam, az tetszett. Az angol nyelvű könyvekhez képest talán szűkszavúnak tűnik, de ez nem von le az értékéből. Hírek szerint hamarosan várható a második rész.

Csákány Béla: *Diszkrét matematikai játékok* című műve a Polygon Könyvtár sorozatban jelent meg 1998-ban. A Polygon könyvek általában elég tömény matematikai témákat tárgyalnak, ami ebben az esetben is igaz, de ettől függetlenül meríthetünk belőle ötleteket (persze csak akkor, ha nem FPS játékot akarunk fejleszteni :-)).

A végére hagytam az egyik kedvenc könyvemet (már legalább ötször olvastam), David Kushner: A Doom legendája címen megjelent kétkötetes alkotását. A könyvet a PC Guru mellékleteként lehetett beszerezni 2004 környékén. Kushner az angol eredetit 2003-ban írta Masters Of Doom címen. A mű az id Software történetét meséli el élvezetes stílusban a kezdetektől kb. 2001-ig. John Carmack és John Romero tehetséggel, rengeteg munkával és némi szerencsével megvalósított egyfajta amerikai álmot, mellesleg persze nagyon jó játékokat készítettek.

Zárszó

Rövid írásomban az utóbbi harminc év magyar nyelven megjelent játékefejlesztői könyveinek zömét ismertettem. Sajnos az itt említett könyveken kívül nem sok olyanról tudok, amely kimondottan játékefejlesztéssel foglalkozna. Valószínű, hogy a kiadóknak nem éri meg egy néhány száz(?) fős érdeklődő közönség számára új játékefejlesztői könyveket kiadni, vagy akár az angol eredetiket magyarra fordítani. Úgy gondolom, hogy ez a hozzáállás a jövőben sem fog jelentősen megváltozni, így egy lehetőségünk marad: az angol nyelvű szakirodalom tanulmányozása.