

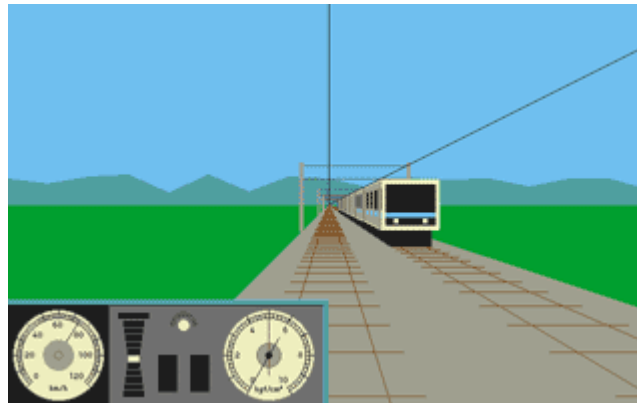


A BVE története – Mackoy leírása alapján

A történet **1995**-ig nyúlik vissza, mikor még a fejlesztő középiskolás korú volt. Egy *N88-BASIC*-ben írt példaprogramot dolgozott át éppen, amivel elég gyakran játszott is. Nem csak a programozás öröme, hanem a kihívás is, hogy miként jelenítse meg a képernyőn egy meghatározott pályán folyamatosan mozgó objektumokat képről-képre, sugallta azt, hogy egy vasúti szimulációs programot hozzon létre. Úgy gondolta, hogy mivel már kiskora óta szereti a vonatokat, készít egy ilyen célú programot.

Az első verzióban (**1996**) a képernyő egyszerű volt, egy felsővezeték húzódott végig rajta, egészen a távoli végtelenségbe. Ezentúl egy egyszerű sebességmérőt tartalmazott, mely az aktuális sebességet mutatta. A vonat sebességét a billentyűzettel lehetett állítani. A játékban egyelőre az volt a cél, hogy az időközönként megjelenő peronok mellett a megfelelő helyen pontosan meg kellett állni.

A vezérállásban levő műszerek, kijelzők alig voltak megjelenítve, a készítő nem nagyon volt tisztában a vonatok mechanikájával, működésével. Éppen ezért, a középiskolából hazafele menet gyakran kéredzkedett fel a járművek vezetőállásába, hogy megfigyelje a kijelzőket, mutatókat. Tervei szerint az újabb, *209*-es járműsorozatot szeretne volna lemodellezni, viszont nem nagyon volt szerencséje, mert általában csak a *113*-as sorozatra sikerült felkerülnie. Így, mivel nem sok járműt látott közelebbről, úgy gondolta, hogy minden jármű vezérállása egyforma, ennek eredménye egy furcsa vezérállás lett.



Miután fel tudott jutni egy *209*-es vezérállásába, akkor realizálódott benne a műszerek és kijelzők eltérő mivolta. Ekkor jutott eszébe egy kérdés: „Miért különböznek ennyire a járművek vezérállásai?” Talán ez volt az oka annak is, hogy a járművek mechanikájának kérdése kezdte el foglalkoztatni. Valamiért azonban a pálya nyomvonala ekkor még nem volt kérdés számára, nem érdekelte annyira. A pálya egy egyszerű egyenes sín pár volt a zöld mező közepén, és nem volt semmiféle hatása a kiválasztott járműre, annak mozgására. Ekkoriban jelent meg a BVE először a közönség számára is.

A készítő közben átváltott a *QuickBasic* programozási nyelvre. Ez lehetővé tette a program lefordítását futtatható állományba, amely gyorsabb futást eredményezett, ezáltal a megjelenítés is finomodott. Ráadásul az eddigi *8* szín helyett már *16* színt lehetett megjeleníteni.

Majd következtek az *ívek*: a készítő bevallása szerint az akkori matematikai tudásával gondot okozott neki a koordináták kiszámolása. Az ívek végül is valahogy bekerültek a játékba, viszont sebességkorlátozás egyelőre még nem volt. A BVE még mindig a „helyes pozícióban állj meg!” típusú játék maradt.



Megjelent az *ATC* és az *ATS-S* is a játékban. Mivel nem volt még semmiféle műszaki tudása ezekkel kapcsolatban, ezért kezdetben a rendszer tele volt hibákkal. Ráadásul, mivel a játék MS-DOS alatt futott, a hangjelzések is csak a sima sípolásban merültek ki.

Ezután következett az állomások elnevezése, a menetrend összeállítása. Az állomásokat íves és egyenes szakaszok kötötték össze, véletlenszerű sorrendben. A játék célja már nem csak a pontos megállás volt, hanem az *időben való megérkezés* is számított. A vezető teljesítményét pontoszta és a játék végén értékelte a program.

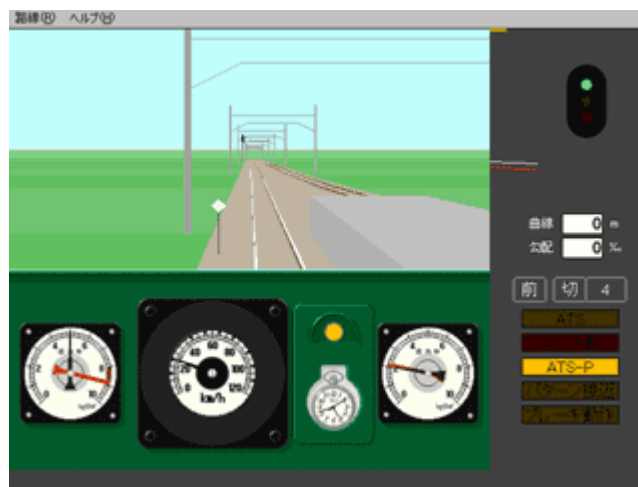


Közben a helyi boltokba megérkezett a *Train Simulator* (**nem** a Microsoft-féle!) program, amelyet a készítő is megvásárolt. A játék képernyője kicsi, a futása szaggatott volt, így messze elmaradt a készítő által várttól.

Mackoy ezután, mivel *Windows* alatt szeretett volna programozni, megvásárolta a *Visual Basic* fejlesztőeszközt, és próbálkozni kezdett párszor, de feladta, mivel lassú volt a lefordított program. A Pentium 120 MHz-es gépe helyett gyűjteni kezdett egy gyorsabb, 300MHz-es Celeron processzorra. Közben újra megpróbálta a Visual Basicet, de nem hozta meg a kívánt gyorsulást. Majd megvizsgálva az eredményeket, rájött, hogy bizonyos BASIC hívásokat WinAPI hívásokra cserélve, a jármű mozgása már nem volt szaggatott, így **1999**-re sikerült a programot Windowsra átültetni.



Változás történt a pálya felépítésében is: a pálya *50m*-enként elhelyezhető szakaszokból épülhet fel, így a nyomvonal tulajdonképpen már szabadon meghatározható. A peronok már a sínek között is elhelyezhetőek lettek, a program kezelte a *jelzőket*, a *sebességkorlátozások*at, illetve a *talaj* is változtatható volt. Mindez egy szöveges állományban volt tárolva, ezt tekinthetjük a jelenlegi „route” fájlok elődjének. Az *ATS-P* is implementálva lett.



A Windows alatt könnyen kezelhetőek a WAV fájlok, így az indulást jelző hangjelzés is hallható lett a játékban. Mivel a játék közben a hangok magasságát is változtatni kellett a sebességtől függően, ezért szükséges lett a *DirectSound* használata, ami Visual Basicben sikerült is végül.

Közben megjelent a Taito **Densha De Go** játéka, sajátos grafikával és megjelenítéssel, ami nagyon felkeltette a készítő érdeklődését. Azonban a grafika szépsége volt az egyetlen, amely megfogta ebben a játékban.



Majd ismét a BVE megjelenítéshez fordult, váltott Direct3D-re, ami az objektum orientált nyelvezet és a szintaxisa miatt kezdetben problémát jelentett számára, de túllendült ezen a ponton.



1999-ben a Direct3D segítségével megjelent a letisztult vezetőállás, és a textúrált környezet, beemelve a Densha De Go játékban is használt pontozási illetve sűgórendszert.

A játék a többé-kevésbé végleges formáját **2000**-re nyerte el, ekkor hozta létre Mackoy a honlapját, amikor a játék széles körben a közönség elé került.

Forrás: <http://mackoy.cool.ne.jp/trifle/history.html>