

## Az Alvilág Ura



Csontvázak, kripták, halottak – rendíthetetlenül visszatérő toposzok a játékaimban. 1989 és '90 között végre megembereltem magamat, és hosszabb távra szóló tervezésbe fogtam: nekiláttam felépíteni egy kidolgozott kalandjáték-világot. Addigra már rendszeressé váló olvasmányom lett a *Mikroszámítógép Magazin* című számítástechnikai havilap, mely évről évre tudósított a szekszárdi Garay János Gimnázium által meghirdetett országos programozói verseny eredményeiről. Rátkai ezt két ízben is megnyerte – előbb '87-ben az *Időregésszel*, majd másodsorra pedig '89-ben *A bosszúval* –, s széleskörű ismertséget biztosított számára. Egyelőre én sem láttam egyéb kiugrási lehetőséget, mint megkísérelni valami hasonlót. Másfél évi munkám eredményeképpen el is készült *Az Alvilág Ura*, mellyel beneveztem rá, és határozottan jó eséllyel indultam... de meg nem érkeztem. A program kerettörténete ugyanis a kissé bohókás előző játék cselekményét folytatta, mely azzal indított, hogy a főhőst elüti a 185-ös autóbusz a kőbányai Kada utca sarkán, aki ebbe belehal, s az alvilágban keveredik vidám kalandjaiba. Igen érdekes (és roppant szórakoztató) módon engem pedig haladéktalanul elgázolt egy kis Polski a (kőbányai) Szent László tér sarkán (a Patakytól nem messze), ami többszörös és kétoldali kulcscsonttörést eredményezett, majd azonnali műtétet, és hónapokig tartó mozgáskorlátozottságot – történt mindez pár nappal a verseny döntője előtt (ahová is személyesen kellett volna leutaznom a megjelenéshez). Úgy is mondhatjuk, hogy sztornó.

Miután ezt kihevertem, bementem a *Novotrade Rt.* központi irodájába (az akkori egyetlen, hivatalos, országosan játékprogram-forgalmazással foglalkozó céghez), akik

megnézték a játékot, és tetszett nekik, sőt egy kevés további fejlesztői munka árán (azt kérték, hogy kazettás verzió is legyen belőle) megvették. Állítólag ki is adták, ezt már nem tudom, mert egy példányt sem láttam készen. (Előleget viszont kaptam, tehát nem maradtam pénz nélkül.) Az üzlet raktára egy 13. kerületi pincehelyiség volt, mely valamelyik következő nyáron olyan alaposan beázott, hogy minden, amit ott tároltak, megsemmisült (másfél méter magas víz!); köztük természetesen az én játékomból legyártott és összes példánya... Megintcsak sztorinó. *(Ezúton is kérném, aki netán találkozna bárminemű ilyen feliratú, eredeti játékpéldánnyal, vagy dobozával, bárhol, értesítsen róla!)*

Programozástechnikailag *Az Alvilág Ura* kimondottan komolyan számított a maga idején: teljesen Assembly-ben (azaz gépi kódban) íródott. A játéktér mérete, a cselekmény hosszúsága és bonyolultsága, a rétegzettség, a parser, és a szövegértelmezésekhez alkalmazott szótár minden más korábbi magyar alkotáshoz képest jelentősen fejlettebb és jobb. (Grafikailag még mindig kicsit gyenge lábon állt.) Kis mértékben lehetett már beszélgetni is a játékkal: ha hiányzott a mondatból egy szó, úgy arra rákérdezett, s ilyenkor elegendő volt a kiegészítendő részét hozzáfűzni csak. A széleskörű ragozhatóságnak köszönhetően szabad lett a szórend; s nemcsak egy-két szóból állhatott a mondatunk. Írtak róla többek közt a *Commodore Világban*, és a *Commodore Újságban*, meg másutt is. Sokan dicsérték a fantáziát és az ötleteket benne. (Igazából ez csak magyar viszonylatban ilyen kiemelkedő: a – sokkal termékenyebb, támogatottabb, sokszínűbb és fejlettebb – nyugat-európai nemzetközi szintén teljesítményeihez mérten inkább csak amolyan erős középszintű kalandjáték volt. Azért persze ott is megállhatta volna még a helyét, amennyiben oda születik.)

*A cikk a világhálón: <http://istennyila.hu/hun/game/0004/0000.htm>*

*Játékok: <http://istennyila.hu/hun/game/>*

*A szerző honlapja: <http://istennyila.hu/>*

**Olessák Róbert (2011)**