

Olessák Róbert: *Játékaim (1987-2001)*

A kezdetek... (1987-1988)

1987-ben lettem első ízben számítógép-tulajdonos: akkor kezdett kiépülni, lépésenként, az a C64 konfiguráció (először még floppy nélkül, tévével... stb.), ami aztán jóegynéhány évig majd a (szűkebben értelmezett) „világot” jelentette számomra. (Ekkoriban tizennégy-tizenöt éves voltam, elsős gimnazista nagyjából.) Maga az érdeklődés, ami kiváltotta ezt, még pár évvel korábról fakadt eredetileg (az általános iskolai osztálytársak köréből ragadt rám), s mire erre sor került, immáron a programozás alapjaival is tisztában lettem: Dr. Úry László – sokak által sokat méltatott, és méltán – híres kétkötetes kézikönyvét többször oda-vissza végigolvasva, egyedül a könyvből, számítógép nélkül (!) megtanultam mindent, amit okvetlenül tudni kell, a C64 Assembly szintű, gépi kódú programozásáról. (Ez nemcsak a személyes fogékonyságomat minősíti a témára, hanem a kitűnően megírt könyvet is, és utólag is hálával tartozom a sorsnak és a szerzőnek, amiért épp ez került kezembe.) Mihelyt saját gépem lett, így nem tellett sok időbe, hogy nekiálljak frissen szerzett tudásomat gyakorlatba ültetni.

Ezelőtt – és ettől eltekintve – nem vonzottak túlzottan a műszaki dolgok sosem, hanem inkább olyan „félhumán” és „féltudományos”, kissé naiv, koravén és elvont lélek voltam, és akkor éreztem a legjobban magam, amikor az erdőn-mezőn bújkálhattam magányosan, látszólag céltalanul, vagy a különféle bizonytalan illetőségű és jött-ment, útszéléről összeszedett állatokkal, növényekkel szöszmötöltem (lehetőleg szintén egyedül). A három dolog, ami elsősorban érdekelt: a rovarvilág; a mikroszkóp és terrárium világa; és a házilag is előállítható egyre hatékonyabb robbanóanyagok és -eszközök gyártása... (Meg a mindenféle egyéb kémiai kísérletezés. Ami viszont krónikusan hidegen hagyott, az a társadalmi beilleszkedés vagy szociális élet bárminemű formája. Szerencsére azonban a *terrorista* géneknél a *terrarista* gének bizonyultak végül is az erősebbnek a szervezetemben.) Nemcsak sokat olvastam róluk, hanem eléggé kreatívan tevékenykedtem is ezekkel; érdekes módon azonban az sosem tudatosult bennem, hogy a változatos olvasmányok nemcsak tárgya, hanem pusztán *szövege* is éppennyire vonzott eközben. Annak ellenére, hogy már ötévesen tudtam írni-olvasni, és a számtani alpműveleteket is elsajátítottam, s már az óvodában (ahol pedig egyetlen évig tartózkodtam mindössze) olyan, többi gyerek előtt teljességgel rejtélyes és fölfoghatatlan dolgot műveltem, mint például szöveges aláírásokkal teli képregények szerkesztése saját szórakoztatásomra (és persze a felnőttekére); ezt azután később szintén tovább folytattam. (Azon néhány kivételes eset, mikor mégis tudatosá vált, és közvetlenül, intenzíven megragadott, egyike volt például egy tíz-tizenéves korban rendszeresen forgatott Edgar Allan Poe-kötet, a középpontjában *Az aranybogár* című elbeszéléssel; ugyancsak a több tucatnyi rongyossá szétkoptatott *Galaktika*, és *A gyűrűk ura* néhány évvel később.)

Ezek után talán nem is olyan meglepő, hogy a számítástechnika környezetébe belenőve pedig igen gyorsan megtaláltam magamnak a *szöveges kalandjáték* műfaját (és nem is tágítottam tőle sokáig), mely a fantázia kielésére is egyúttal egy korlátlan tetsző szabadságot nyújtott számomra. (Legelőször persze mindenféle kezdetleges BASIC programokkal próbálkoztam, ám ezeken hamar túlléptem.)

Az 1988-as iskolai nyári szünet alkalmával írtam meg az első kettő ilyen, arra készülve velük, hogy a következő tanév elején az osztálytársaimat (és a tanárokat és az egész környezetemet) sajátosan szórakoztassam (és részint „elkápráztassam”). Ez a két játék a

Brekk! és a *Lord Of The Hell* voltak. (Az egyiket egy hét alatt, a másikat kábé egy-két hónap alatt írtam meg, és ez már tartalmazott néhány gépi kódú részt.) Utólag visszatekintve rájuk természetesen már egy kissé primitívnek tűnnek. (A „sztori” többi részét pedig máshol – más oldalról bemutatva – szintén leírtam; itt nem szeretném ismételni fölöslegesen, amit nem feltétlen szükséges.) Ami elsősorban számít velük kapcsolatban, az, hogy ezek kapcsán döntöttem el végképp: ilyen programokat akarok még írni. (Akit érdekel, a cselekményük ugyan meglehetősen rövid, egyszerű, s tán segítség nélkül visszafejthető, de mindkettőnek megjelent egy-egy leírása is, a CoV 31. és 17. számában, amelyeket szintén részben én írtam; s most újra-kivonatolva a lényegük a webhelyen is megtalálható.)

Az Alvilág Ura (1989-1990)

A harmadik kalandjátékom *Az Alvilág Ura* (vagy „eredeti” címén *Lord Of The Hell 2.*) volt. A keletkezése (és egy kissé szerencsétlen utóélete) történeti körülményeit már ugyancsak alaposan végigboncolgattam máshol, akit érdekel, annak tessék utánanéznie és visszakeresnie ott. Más szempontból viszont ez az első: ez az első, amit megvettek és kiadtak, és személyes, szűkebb környezetemen kívül ismertté is vált. (Tehát ez az első, ami úgymond „professzionálisan” is elért valamit.) Nagyjából ezt meg is érdemelte, mivel közel másfél évig tartó fejlesztői munkám fekszik benne; ez már teljesen Assemblyben (azaz gépi kódban, ami C64 esetében kábé ugyanaz a fogalom volt) íródott. (Ha pár évvel később, tapasztaltabb, rutinosabb programozóként állok neki, jóval rövidebb idő alatt letudtam volna persze ugyanezt a munkát; de hát ilyen összevetéseknek nincsen túl sok gyakorlati értelme, hiszen épp a munka szüli meg a tapasztalatot, és az idő és a szándék végső soron erre fordítódik rá.) A programot az akkoriban egyeduralkodónak számító szoftver-forgalmazó cég, a *Novotrade Rt.* vette meg és adta ki.

Ekkorra már eltökélt és szilárd elhatározásommá vált, hogy minden egyes következő dobásomnak lehetőleg egy-egy nagyságrenddel nagyobbak kell lennie az előzőhöz képest. (Programozástechnikailag még egyelőre képes voltam tartani a kívánt ütemet.) Az exponenciális kihívásom „tragikuma” nem látszódott még, s bár számos téren sem követte még az erőtlen „test” a túlságosan gyorsan tettekésszé váló szellemet (például a program grafikai megjelenítése továbbra is szerény volt, és kissé ügyefogyott, amatőr), én már régen nem a jelen pillanatot láttam benne, mikor ránéztem, hanem mindig azt, ami majd *utána* fog jönni. (E végtelenített formájában utóbb kissé ijesztővé váló gondolatot sikeresen elkaptam egy grafikai látomásban néhány évvel később, ebből lett az ominózus csontvázas kép, ld. ott.)

Ha most – utólag és kegyetlenül – visszafosztjuk róla ezt az eszményített gúnyát, akkor szürkébb, átlagosabb, jelentéktelenebb lesz az eredmény. A korabeli magyar számítógépjáték-szubkultúra (és az azon belül uralkodó, félamatőr, házilagos programfejlesztői mozgalom) átlagteljesítményéhez, annak (egyenetlen) színvonalához képest (hisz végül is ez volt a játékaim természetes közege, így elsősorban ehhez is kell mérni azt) kimondottan a legjobbak közt foglalta el helyét. (Relatív mértékben még jobban ki is emelkedett volna köztük, amennyiben nem kíséri végig minden egyes népszerűsítési próbálkozását következetesen a balsors.)

Csak hogy én magamat nem is ehhez mértem, hanem nemzetközi példaképek lebegtek a szemem előtt. Mivel tehetséges diákként még határtalan lehetőségeim voltak, és semmiféle felelősség nem terhelt (legjobb tanulóként, az iskolába pusztán bejártam, az azon kívül eső összes többi időmet és energiámat a saját céljaimba fektethettem), könnyű szívvel tűztem ki

magamnak tetszőleges célokat. A kor „slágerei” voltak a kalandjátékok, ebben többféle tényező is együttműködött. Egyfelől a számítógépek képességei (illetőleg azok *korlátai* pontosabban): a processorsebességek és a grafikai tudás mai szemmel nézve igen kezdetleges szinten állt. (Tehát olyan játékokat írtak, ami kevésbé támaszkodott erre, hanem inkább ötletekre, találékonyságra, fantáziára.) Másfelől a játékprogramozás teljes egésze is egy aránylag fiatal iparágnak és/vagy alkotói tevékenységi körnek számított még, számos kiaknázatlan lehetőséggel és fejlődési iránnyal. Emellett egy harmadik tényező is jelen volt, a nyitottság: a kalandjáték műfaj művelése rendkívül alacsony és igénytelen szinten is már elkezdhető (mind színvonalt, mind anyagi befektetést értve ezalatt), sőt pillanatok alatt elérheti *bárki* az első sikerélményt benne – onnantól kezdve pedig a végső határa a csillagos ég. (És hát ugye erre vágyott mindenki: ott és akkor – azonnal – belefogni valamibe, melyben később tetszőleges színvonalig fejlődhet.) Egy negyedik nézőpont: a kalandjáték intellektuális és intelligens műfaj – nemcsak a készítése és a programozása, de a vele való játszás is.

Tehát amikor *Az Alvilág Urát* írtam, addigra már a világhírű *Magnetic Scrolls* játékok voltak a példaképeim (azok közül is a legelső, a *The Pawn* ragadta meg legjobban a figyelmem). A gyakorlatban ennek természetesen egyelőre csupán félig-meddig feleltem meg, de erősen törekedni kezdtem afelé. Miután a magyar és az angol szövegértelmezés nehézsége (minthogy a két nyelv nyelvtana is igen eltérő) eléggé különböző fajta kihívások elé állítja az embert, ki kellett dolgoznom a saját megoldásomat a kérdésre.

A játék cselekményében foglalt történetnek ugyanakkor soha nem tulajdonítottam különösebb jelentőséget, ezt a kezdetektől fogva hangsúlyoztam is, és ebből fakadtak a sokszor nyakatekert, érthetetlen logikájú, összefüggéstelennek is látszó dramaturgiai szövevényeim – pontosan amiatt, hogy ilyen módon keletkeztek, azaz összevissza lejegyeztem mindenféle ötletet, amelyek épp eszembe jutottak, és ezeket gyúrtam holmi nagyvonalú, spontán módon „történetté” egybe. Ezt a részét abszolúte nem is vettem komolyan a játékprogramozásnak; bár egy bizonyos szempontból – a cselekményszint elérhető non-linearitását tekintve – mégis jelentős és szerves részét képezte a filozófiának. (*Az Alvilág Ura* leírása a CoV 16-ban jelent meg, ott végigkövethető ez az aktuális cselekmény; akárcsak a játék weblapján.)

A kitűzött célhoz vezető út egyik lépcsőjét képezte a fejlődési fokozat, mely megjelent a programban. A magyar játékokban azidáig nem volt jellemző például a nyelvtan és a szórágózás jelentőségének egyre hangsúlyosabbá és konkrétabbá alakítása; vagy a kérdésekre válaszoló párbeszédés üzemmód (a mondatból hiányzó elemekre rákérdez a program, így lehet azt utólag is tovább pontosítani). Ugyancsak kiemelt jelentőséget tulajdonítottam többek között olyan tényezőknek, hogy minden egyes dolgot külön meg lehessen vizsgálni (legyen róla individuálisan fogalmazott leírás); vagy a tárgyak pozíciói és egymáshoz képest való elhelyezkedése minél realisabb, valóságosabb, árnyaltabb legyen... (Szakzsargonban ezt szokták a játékvilág *rétegzettségének* is hívni.) Minél kevesebb maradjon benne a logikai „üresjárat” (azaz olyan, elképzelhető cselekvési kombináció, melyre nincs előre felkészítve a program algoritmusa); ugyanakkor, mégis, relatíve minél rugalmasabb mozgásteret kaphasson a cselekvési szabadság.

A gálya (1991-1993)

Tehát mindig amit elképzeltem, azt a következő fázis során tudtam megvalósítani csak. Először teljesen mindig végig kellett csinálnom egy-egy projektet hozzá, hogy

kellőképpen megérjen és letisztuljon bennem a készségszintű tudás és a tapasztalat adott szintje, mely a következő lépés megvalósulásához volt szükséges. (Próbálgatnom kellett – nekem magamnak is játszanom a kész játékkal –, hogy lássam, hol a gyenge pont, amelyet javítani kell.) Egy apránként mind-mind tudatosabbá váló – ugyanakkor mindig egyre hosszabbra is nyúló – öntanító, önfejlesztő irányú építkezési folyamat bontakozott ki ebből végül is.

A több, mint két évig készült *A gálya* című játék lett azután egy olyasféle mérföldkő vagy állomás ebben (nem mondom, hogy „csúcspont”, mivel szakmailag éppenséggel korántsem), ahol ez a belső folyamat a tágabb, külső környezetem elvárásaival és a pillanatnyi lehetőségeivel – mondhatni szerencsésen – összetalálkozott: azaz nemcsak kiadták (a *Com-Ware Kft.* – vagy más néven a *CoV*), de relatíve elég sokan megvették (vagy lemásolták) maguknak, így voltaképpen megismerhette egy ország is a nevemet. (Még ha ez így nyilván túlzás is, hisz eleve egy réteg-szubkultúráról van szó.) E programban megintcsak egy csomó újdonságot – újítást – is megvalósítottam.

Miután *Az Alvilág Ura* végeredményét tekintve még mindig túlságosan kötötnék és meghatározottnak éreztem a játékmenetet (ez amúgy a *Magnetic Scrolls* játékok esetén is részint hasonló, és pont az a vonás, ami miatt kissé elégedetlennek éreztem és érzem magam velük is), nekiálltam belegyúrni a rendszerbe a másik legnagyobb, és példaképszerű hatást kiváltó játékprogram-család, a *Melbourne House*-féle Tolkien-feldolgozások – és azon belül is természetesen az első helyen álló *Hobbit* című játék – néhány, ezzel ellentétes szimpatikus vonását. Úgymint: a mindenhová beépülő valószínűség (és abból fakadó véletlenszerűség), a nem játékos szereplők széles körű öntevékenysége, és az állandóan mozgásban és változásban lévő világ pillanatnyi kiszámíthatatlansága. Továbbá (egy más szinten): a forgatókönyv egyes elemeinek és epizódjainak minél lazább szétválasztása és függetlenítése egymástól, és minél többféle alternatív megoldás, vagy út, illetőleg ezek mind szabadabb kombinálhatósága és variálhatósága egymással. (Vagy más szóval kifejezve, ez az ún. *non-linearitás*.)

Félig-meddig ezzel összefügg, hogy egyúttal igyekeztem elszakadni attól a megszokástól is, hogy a legtöbb játék története eleve már egy bizonyos „láthatatlan” (rejtett), ámde kötött, implicite bedrótozott nézőpontból íródik: úgy is mondhatjuk, hogy szétzúzni a főhős egóját... Jelen esetben ez azt jelenti: két különböző főszereplő van, akiket egymással párhuzamosan (azaz inkább felváltva) lehet és kell irányítani. (Ehhez persze konkrét nevet és személyiséget is kellett nekik adni.) A játékos így kiléphet a szerepből, és megnézheti „kívülről” is „önmagát”. Azelőtt a kalandjátékokra igen ritkán volt csak jellemző az ilyesmi, hiszen mindez sokkal nagyobb munkát, fejlettebb és alaposabb programozástechnikai tervezést és gondolkodást igényel. (Érdekes módon valahogy a szöveges játékokban azóta sem terjedt el ez annyira, hanem inkább csak a grafikus játék jellemzője volt – valahol ez érthető is, hisz a grafikus játékban már kezdettől és eleve is adott ez a külső nézőpont. A szöveges játékoknál nem annyira magától értetődő alpból.)

A program szövegértelmező részét igyekeztem nyelvtanilag továbbfejleszteni: megjelentek benne például a hasonló tárgyak megkülönböztetésére használható jelzők (a főnevekhez illeszthető melléknevek képében); a ragozással párban álló szabad szórend; a több utasítás egy mondatban való összefűzésének lehetősége (vesszővel elválasztva például); néhány kezdetleges gyűjtőnév- és névmás-használat; és egy nemcsak bevitelre, hanem kiíratásra is szolgáló, valamelyest általános(abb) célú mondatszerkesztés (egyelőre ez is inkább félig, kezdetlegesen). Ugyancsak egy szokatlannak tetsző újítás, hogy kétféle nyelven írtam egyszerre: párhuzamosan készítettem el egy magyar és egy angol nyelvű verziót. (Nem titkolt szándékom volt ezzel, hogy megpróbáljam külföldön is eladni, ám ebből sajna semmi sem vált valóra.)

Egyúttal a világmodell-szimulációs jelleget is tovább mélyítettem, erősítettem: a tárgyak és a helyek viszonyai összetettebbekké változtak (megintcsak a *rétegzettség* fogalma).

Konkrétabban: a játéktér bármely egyes tárgya hozzákapcsolódhat elméletben bármely másikához, úgy, hogy például az egyik rajta van, vagy benne van a másikban (egy papírdarab rajta van egy asztalon, egy gyufásdoboz benne van egy szekrényben stb.), ami ráadásul *rekurzív*, azaz többszörösen beágyazva foglalhatják ezek egymást magukban. (Egyúttal ezt korlátozások is árnyalhatják még jobban: tehát mondjuk be is lehet csukni azt a szekrényt, hogy a benne lévő dolog „eltűnjön”; vagy súly- és méretbeli korlátok stb.) Megjelent – mint általános jellemző – a zárt helyeken világítás nélkül jelenlévő *sötétség*. Számos összekötő ajtó, kulcsok, labirintus stb. Többtényezős, komplex logikai helyzetfeladványok, fejtörők.

Még belevettem egy-két irányításbeli érdekességet: egy új mozgásformát, amivel egy távolabbi helyre lehet eljutni – a célpont megadása után a program végigvezeti a játékost egy általa talált odavivő úton (programozástechnikailag ehhez szintén rekurzio kell, ismételten saját magát hívó algoritmussal). (Ehhez hasonlító „go to” parancs egyébként a *Level 9* játékokban volt még, például a *Knight Orc*-ban.)

Grafikailag is megpróbáltam kissé látványosabb külsővel felruházni ezt az egészet (ehhez sajnos nem volt túl nagy tehetségem, de azért megtettem a tőlem telhetőt).

Ami pedig föltette majd végül minderre a koronát, az az volt, hogy igyekeztem maximumig kiaknázni a rendelkezésre álló memória- és lemeztárhelyet (nemcsak képeket és szöveget, de programkódokat is töltött folyamatosan a lemezről), és a lehető leghosszabb és legbonyolultabb sztorit belezsúfolni, a legtöbb helyszínnel és tárggyal... Ennek kimondottan megalomán végeredménye is lett, úgymint többek közt egy harminc oldal körüli terjedelmű (nem is teljes) megoldás a CoV Évkönyben (1995-ben, plusz kiegészítés az ugyanazon évi CoV Különszámban), mindeközben akár teljes napnyi hosszúságúra is nyúló nettó játékidővel. (*Ekkora méreteket öltő játékból is kevés volt!*) Ráadásul végig szatirikus történet (telve abszurd, fonák helyzetekkel, fordulatokkal, és hülye poénnal).

A C64 korszak hattyúdalai (1993-1996)

Sajnos ez a fenti teljesítmény egyrészt alkotói kreativitásomat is egy kissé kimerítette (és nem tudtam egy ideig már feljebb lépni belőle), másrészt pedig addigra a C64 platform is már részben elavult, és egyre jobban perifériára szorult környezetnek számított (melynek tudása is kevés lett a későbbiekhez). Ettől függetlenül azért belefogtam közvetlenül utána a játék folytatásába is *Horsekiller* néven, azonban azt már nem írtam meg végül (túlszárnyalni úgysem tudtam volna, legfeljebb csak folytatni). (Az az ominózus csontváz intró örzi csak az emléké.)

Szintén, mivel úgy éreztem, közel kerültem a műfajnak az adott környezetben elérhető határaihoz, ez másfajta szándékot is indukált bennem: hogy megpróbáljak más jellegű programokat írni (az viszont, hogy átlépjek egy másik, nagyobb platformra, egyelőre meg sem fordult bennem). A megkezdett folytatása mellett tehát belefogtam mindenféle egyéb ötleteim tervezésébe. Egyik ilyen volt az *Athar* munkacímen futó valami (vagy úgy is mondhatjuk, hogy izé), melyből végül még csak letisztult vagy önállóan összefüggő végső terv sem lett; inkább csupán zűrzavaros jegyzetek és ötletelés különálló halmazai, meg egy csomó (azóta már jórészt sajnos elveszett vagy eltűnt) előzetes grafikai képterv. (Különféle képernyőtervek, és képelemek félkész rajzai a rajzolóprogramban stb.) Ez egy olyasféle játékprogram lett volna, mely egy számos szigetből és szigetrendszerekből álló, képzeletbeli, tengeri világ kiterjedt és szövevényes térképein játszódó afféle bolyongós-felfedezősvilágutazós ötvözetként egyesítette volna magában a stratégiai, a kaland- és a szerepjáték

stílus mindenféle vonását. Ami inspirált, a megelőző évek (számomra a szintén kedvenc játékaim közé tartozó) „slágerjátékai” voltak (mint például a *Pirates*, a *Seven Cities of Gold*, a *King's Bounty*, a *Lords of Midnight*, a *Supremacy*, vagy a *Bard's Tale*-sorozat); illetőleg az a tény, hogy egyik kedves programozótársam, Tarnóczy Tamás is egy félig-meddig hasonló jellegű ötletet vitt végig korábban (pont amiközben én *A gályát* írtam), és a munkafázisait tesztelőként megosztotta velem, *Single Extreme Freedom* néven (ami sajnos – noha elkészült, és tényleg egészen jó játék született belőle – végül mégsem került kiadásra, s nem is igen lett utána közismert).

Megírtam még közben egy-két kidolgozott, ámde kisebb (inkább pusztán ötletszerű) játékot. Egyik ilyen volt az *Undoroid* című logikai játék, ami voltaképpen nem más, mint egy *Minesweeper*-klón a 64-esre. Ezt afféle előtanulmánynak szántam: felhasználtam benne egy akkoriban írott tömörítő algoritmusomat (amelyet a későbbiekben elkészülő játékokhoz terveztem, a hatékonyabb tárterület-kihasználás végett), gyakoroltam a rekurzív algoritmus programozását (ez a táblán lévő üres felületek önműködő bejárásához kellett), továbbá megrajoltam azt a karakterkészletet, mely ugyancsak egy másik játék céljaira készült eredetileg. (Mindkettő a következő *PA2*-höz készült, bár a többi új játékhoz is felhasználni szándékoztam volna őket. A tömörítő eljárás a betömörítéshez igen hosszú időt igényelt a C64 számítási kapacitásával – percekig számolta az eredményt –, de a kibontása, ami sokkal egyszerűbb, csak egy-két másodpercig tartott; ezért előre elkészített, statikusan tárolt adatelemek helyfoglalás-csökkentésére volt jó, a legtipikusabban a képekhez: egy-egy átlagosabb szerkezetű rajzot akár 50-60%-ára is össze tudott nyomni veszteségmentesen. Ha ez kicsit korábban jut eszembe, *A gályában* is közel kétszer annyi helyszínt tudtam volna grafikákkal ellátni.)

Másik ilyen ötletelésem a *Conway Fighter* című lövöldözős játék volt. Ebbe egyrészt beleépítettem a John Conway angol matematikus által feltalált Életjátékot (a sejtautomatát), részint mint tervezhető háttér, ám részint mint a játék aktív elemét is egyúttal (a megfelelő beállítás mellett a háttérben szaporodó sejtállománnyal ütközni is lehet, ami nem tanácsos, avagy szétlőni az űrhajókkal egyes sejteket – ez a sejtállomány további fejlődését nyilván szintén befolyásolja). Ezenkívül kitaláltam hozzá azt, hogy legyen benne négy játékos, akik egymás ellen küzdenek, és mindegyikük tetszés szerint irányítható: akár élő személy által (joystickkal vagy billentyűzetről), akár a számítógép különböző szintű algoritmusai segítségével. (Többféle ilyen kezdetleges, ma már kissé talán viccesnek is tűnő „mesterséges intelligenciát” leprogramoztam benne, a gyámoltalanul véletlenszerűtől az öntudatosan manőverezőig – melyek akár össze is ereszthetők egymással).

Ami viszont több éven át, gyakorlati céllal lekötött, a Mantis Software felkérése volt, hogy álljak be közéjük programozónak. Az 1993-as Computer Karácsonyon ismertük meg egymást, ahol én *A gályát*, ők pedig a saját grafikus kalandjátékukat mutatták be, *A kastély* című játékot (ami szintén akkor kiadott, és hasonlóan közismertté váló helyi „sikerjáték” lett). Nekik is volt egy másik, korábban elkészített játékuk, *A pokol angyala*, amelyikhez épp akkortájt egy folytatást terveztek, és ebből lett azután egy közös munkánk, *A pokol angyala 2.* (vagy csak *PA2*) című alkotás. A grafikus alapú és ikonvezérelt (noha félig-meddig még a szöveges kalandjátékstílusra is visszahajazó), relatíve nagyszabású adventure program közel három évig készült, elég komoly munkabefektetéssel, csak hogy végül mégsem fejeztük már be. Ennek az elsődleges, konkrét oka a kiadó cég (az *576 KByte*) kihátrálása volt a projektből, közvetetten viszont emögött a teljes C64 platform addigra már végső és visszafordíthatatlan lehanyaglása állt értelemszerűen (ezt 1994 óta, azaz mióta a Commodore cég csődje, és a gépgyártás leállása bekövetkezett, látni lehetett, és vártuk persze előre, de reménykedtünk benne, hogy egy ideig még eltart majd a végső állapot).

(Az itt felsorolt összes játékprogram megtalálható a saját webhelyemen, letölthető, játszható, és szabadon – kizárólag ingyen – továbbadható.)

A babó (1997)

Mint ismeretes, 1997 végén diplomáztam le az óbudai Kandó Kálmán Műszaki Főiskola informatikusi szakán – szöveges kalandjáték témából. Ez a szakdolgozatom egy bő fél éves megfeszített fejlesztői munka eredménye volt, amelyet máshol szintén ecsetelgettem már bővebben. Amit viszont kiemelnék itt: eme munka túlnyomó hányada *A babó* című PC-s kalandjáték programozásából állott (ami amúgy nem igazán érdekelt rajtam kívül ott a kutyát sem, és éppenséggel kihagyhattam volna, hiszen úgysem nézték meg...), Assembly-ben, DOS alatt (ami immár saját webhelyemen hozzáférhető). A szakdolgozat írott fogalmazvány részét csak a legutolsó néhány hétben csaptam össze mellé futólag... (Sajnos, ez a része olyan is.) Ez az írás időközben több helyen is felbukkant az interneten „magától” (a játék viszont – mostanáig – nem), és félig-meddig inkább csak amolyan dokumentáció jellegű, de azért talán szórakoztató is bír lenni, legalábbis remélem. (Természetesen ezt az egész leírást a ráfordított és az eltelt idő függvényében illik olvasni; például akkortájt még sokkal nehezebb volt adatokhoz jutni, nem volt tele éjjel-nappal mindenki az online forrásokkal stb.) Tizenhárom fejezetre osztva, teljes, pontos címe: *Szöveges kalandjátékok készítésének gyakorlati problémái*. Két független részből tevődik össze (mindösszesen 43 oldalon). A második és kisebbik rész benne a játékprogram ismertetése és leírása volt.

Amiközben írtam, a közvetlen és azonnali céloom vele nyilvánvalóan a diploma megszerzése volt (természetesen ezt sikeresen teljesítettem), ám nem pusztán csak ez az egy cél vezérelt... Ismételten ott lebegett már előttem a következő fázis: egy nagyszabású, részletesen kidolgozott, aprólékos, intelligens, ugyanakkor rugalmasan továbbalakítható és fejlett kalandjáték-rendszer PC-re; azaz nemcsak egy-egy konkrét játék, hanem sokkal inkább általános fejlesztői környezet; olyan, mint egy saját programnyelv, és szerkesztő és programozó keretrendszer egybeépítve; melyben aztán tetszőleges kalandjáték könnyűszerrel kivitelezhető lesz később. (Mai szóval élve ugye *motor*nak hívnánk ezt.) Mivel tudtam, hogy ez több év munkája, így eleinte vissza kellett fognom magam benne, és a legelemibb alapokat érinteni csak: annyit, ami néhány hónap (azaz végül bő fél év) leforgása alatt véghezvihetőnek marad még a szakdolgozat céljára. (Úgy is mondhatjuk, hogy összeköttem a kellemest a haszonnal... Nem akartam elvesztegetni a diákként még rendelkezésre álló időt, hanem annak keretében fogtam bele azt követő munkámba.)

Ennek köszönhető az a fura kettősség, hogy míg rendszer szintjén ez a játékprogram jelentősen magasabb és fejlettebb az összes általam írt korábbihoz képest, ugyanakkor mégis elég rövid futamú, és hamar teljesíthető, sőt egy kissé hiányosnak, félkésznek is tűnő alkotmány. (Grafikája pedig egyáltalán nincs is.) A sztori és a cselekménye még csak nem is saját alkotásom, hanem feldolgozás, mivel annak kitalálására sem akartam az időt áldozni. Tehát hamarjában előkaptam egyik kedvenc regényemet, J. R. R. Tolkien *A babó* (azaz *Hobbit*) című könyvét, illetőleg annak régi, 8-bites környezetben elkövetett feldolgozását, s abból kiindulva, vázlatként is alkalmazva, megvoltak a tervek – lehetett a technikai kidolgozására koncentrálni helyette.

Ugyanazt a logikai szálát vettem újra fel, amit *A gálya* után egy időre letettem, és onnan folytattam tovább. Mivel a pécés környezet már jelentősen tágabb lehetőségeket kínált fel a Commodore-hoz képest (sokkal nagyobb sebesség- és memóriakapacitás elsődlegesen), vagy legalábbis – az akkori fejlettségű hardverviszonyokhoz képest – Assembly-ben maradéktalanul kiaknázva minden képességét, el lehetett érni általa, így nyilván engem sem hagyott hidegen a kihívás, hogy nekilássak ennek. Tehát a megelőző elképzeléseimet építettem tovább az új környezetben, immár azok gátló korlátai nélkül.

A két szereplő létét kibővítettem benne elméletben tetszőleges számúra – a gyakorlatban ez a regény tizennégy főszereplőjét jelentette itt és most. Ezen túlmenően, itt most már a nem játékos szereplők (az ún. NPC-k) is közvetetten irányíthatóakká váltak, például a nekik adott kéréseken keresztül. Egyúttal igyekeztem minél sokrétűbben saját cselekvési lehetőségekkel felruházni őket: nemcsak önállóan mászkáltak, mint korábban, a térben, hanem – elméletben – megszűnt teljesen a különbségtétel a valós és a virtuális szereplők között: e szempontból mindössze csak az tesz különbséget köztük, aktuálisan épp honnan kapják parancsaikat; ami viszont tetszés szerint cserélgethető. Azt jelenti mindez, hogy a játékban benne foglalt valamennyi cselekvési lehetőség olyan módon programozott, mely az alany kilététől közvetlenül nem függő, és bármelyikkel összeköthető: minden, amit megtehetünk, megtehető volna akármelyik másik szereplővel is. Valamilyen szintű „mesterséges intelligenciával” azt is beleprogramoztam az általunk épp nem vezérelt (ilyenkor a számítógép által irányított) szereplők belső viselkedésgenerátorába, hogy a lépéskombinációik elérhető minél nagyobb hányadára magától is „rájöjjen” (ez esetben itt ez túlnyomórészt véletlenszerűen kialakult döntéseket jelentett).

Ehhez még egy másik (korábban még jelenlévő) korlát áthágása szükségessé vált: a felhasználói beavatkozásra való várakozás megszüntetése. Más szóval: a játék cselekményét mindenképpen *valós idejűvé* (realtime) kellett alakítani. Erre én még rátettem egy lapáttal: a grafikusan négy részre osztott képernyőn a játék szereplői közül tetszőleges kiválasztott négy karakter szemével tudjuk egyidejűleg nyomon követni a zajló eseményeket. Vagyis, a több szereplő megléte már nemcsak felváltva, de ténylegesen *párhuzamos* módon érvényesülhetett. (A meghaladott, régi, 8-bites környezetben ezt már holmi nehézkes és visszafogott – ebből kifolyólag pedig élvezhetetlen – módon lehetett volna csupán elérni; itt azonban végre megnyílt rá a lehetőségem.)

Véleményem szerint ez a játék mai szemmel megnézve is élvezetes, szórakoztató; sőt, mindörökké az marad. (Persze nyilván el kell hozzá szakadni és vonatkoztatni lélekben a háromdimenziós és az internetes mennyiségi erőfitogtatástól, és az eltelt évek során kialakult más kényelmi berendezkedésektől... Egy kis időre megéri.) A magyar nyelvi környezetben meghonosult *szöveges kalandjáték* kifejezés helyett, érzéseim szerint, ez már inkább közel áll a – klasszikusan, tisztán – eredetileg még *Interactive Fiction* néven emlegetett fogalomhoz. (Noha sokszor eleve is nehéz meghatározni, hogy mi a kettő közti különbség, ha létezik ilyen egyáltalán, vagy mit is értünk alattuk, hiszen egymás szinonimájaként is alkalmazzák őket; nézeteim szerint az IF – amellett, hogy tágabb, többmindent is magában foglaló kategória – kicsit talán közelebb található az irodalomhoz.)

A vér meséi (1997-2001)

A diplomázás után sajnos gyökeresen megváltoztak az életkörülményeim. Egészen odáig és addig – éveken át – elegendő volt a megélhetéshez a főiskolai ösztöndíjam és a játékprogramozói tevékenységeim szerény bevételeinek a kombinációja (ehhez nyilván az is hozzájárult, hogy nem volt egyelőre saját lakásom, és nem kellett egy teljes háztartást sem napról napra önállóan vezetnem); innentől ez megszűnt. Ráadásul hamarosan el is vittek sorkatonának (akkoriban ez még ugye kötelező volt, és évről évre kizárólag a felsőoktatásban való részvételem okán úsztam mindig újra meg egy újabb halasztással), fölöslegesen és teljességgel értelmetlenül, így a következő egy év során alig-alig tudtam csak a fejlesztésre gondolni. Mégsem hagytam abba, amennyire bírtam, folytattam, de rettentően lassúvá és

kínkeservessé vált az előrehaladás. Utána már főállású munkát kellett vállalnom, és egyáltalán, megélni – amit pedig sehogyan sem sikerült az életcéljaimmal összeegyeztetni, legalábbis tartósan. Vagy a „munka” mellett folytattam a „munkát” (milyen viccesen is hangzik!), az összes szabadidőmet (sőt, ha lehetett, a hivatalos munkaidőt is...) erre fordítva; vagy ha másként nem ment, akkor szakaszosan: hol egyiket, hol másikat feláldozva egymásért. Eleinte azt gondoltam, ilyen körülmények között ez csak azt jelenti, hogy majd tovább tart. Csakhogy egyre keserűbben kellett ráébrednem, mégsem megy: ugyanis az alkotás egy egész embert kíván, olyasvalakit, aki teljes lényel erre koncentrálna, és folyamatosan. Azaz továbbra is a játékprogramozásból kellett volna megélnem – erre viszont nem találtam semmiféle gyakorlati lehetőséget.

Több éven át tartott ez a fajta vergődés, amit – ha nem lett volna épp elég – én még direkt tovább nehezítettem a magam számára az eltúlzottan magasröptű, irreális célkitűzéssel: elszántan törekedtem rá, hogy „tökéletes” programkódot szüljek, azaz legvégsőkéig optimalizált és csiszolt rendszert, minimális hardverigény mellett stb. (Részint ez a 8-bites korszak beidegződése is volt, és részint meg a saját nagyravágyásom.) Mindezt úgy, hogy soha nem dokumentáltam le semmit sem, és mindent mindig fejben csináltam. Képzelnék most magunk elé például egy több tízezer soros, ömlesztett és szikár Assembly kódot, egyetlen beillesztett komment, megjegyzés vagy magyarázat nélkül; addig, amíg folytonosan foglalkoztam vele, mindez élő tudott maradni a fejemben, de amikor úgy alakult, hogy több hónapig nem tudtam ránézni, vagy mással (is) kellett foglalkoznom közben, utána már egyre rémültebben szembesültem vele, hogy egyre nehezebben tudok kiigazodni rajta, sorra elvesznek a fogódzók... És kezdek eltévedni lassanként a saját labirintusomban. (Két-három év múlva még mindig ott tartottam, hogy a rendszer alapjait tökéletesítem, és a részletekkel piszmozgok.)

Előbb-utóbb pedig elérkezett az az állapot, hogy betelt a pohár – kiborulva ott hagytam, és felrúgtam az egészet. („Véletlenül” mindez többszöri lakhelyváltogatás után következett be, és ugyanakkor pedig más célok és elképzelések is foglalkoztatni kezdtek addigra – dobkészítés, építkezés stb.)

A tervek szerint *A vér meséi* lett volna a címe (Lucian Blaga egyik verséből) a nagyszabású játékprogramnak, mely magyarul és angolul is egyszerre készült volna el, egy hatalmas (jópár ezer részletesen felépített helyszínből álló), kidolgozott, tagolt, minden addiginál valóságosabb és élőbb, akár több játékosal (hálózatban, MUD-szerűen) játszható mesterséges univerzummal, egy minden addiginál intelligensebb és természetesebb és sokoldalúbb szövegértelmező algoritmussal, ráadásul ehhez hozzáadott, intuitív grafikus irányítási felülettel (amit persze nem lett volna kötelező használni, de jelentősen megkönnyítette volna a játékot), tonnákban mérhető mennyiségű irodalmi szöveggel, és mitológiai háttértartalommal, komplex logikai feladványokkal és fejtörőkkel, a végtelenbe nyúló játékmennel és játékidővel... Mindezt úgy, hogy egy közönséges 486-oson is elfut (azon fejlesztettem ugyanis); a világ legnagyobb és legjobb szöveges kalandjátéka. Nem valósult meg, mert annyi kellett volna hozzá, hogy valaki biztosítson számomra egy szerény anyagi háttérrel a néhány évig tartó fejlesztéséhez. (Aztán persze lehet, hogyha megvalósul, nem is játszott volna vele már a kutya sem...)

Esetleg, egy más jellegű – modernebb és másként programozott – környezetben, másféle hozzáállással és filozófiával, még megismételhető és felújítható volna ez az egész „kaland”; talán egyszer, ki tudja... (Csak amolyan L'Art pour L'Art...)

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

Olessák Róbert (2010)