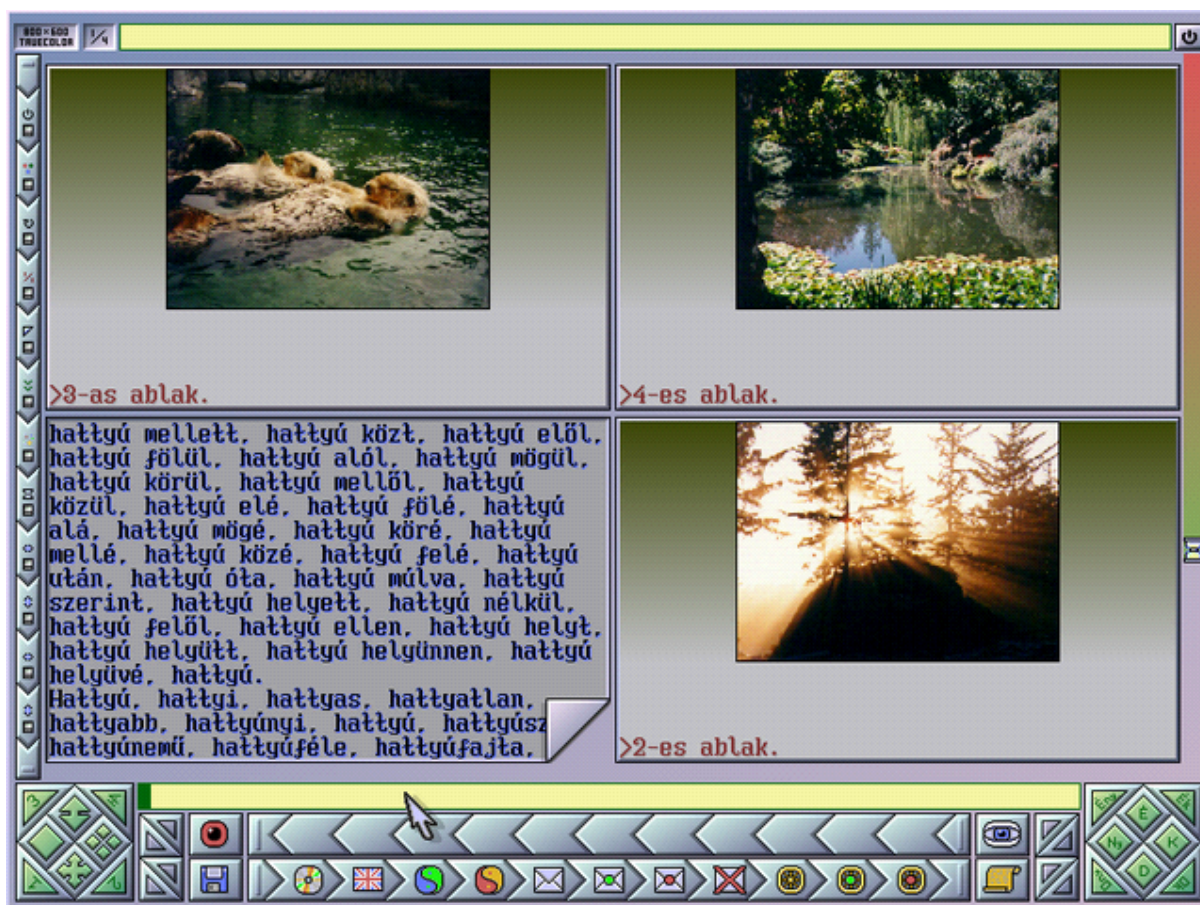


A vér meséi



Ez lett volna – *A babó* után – a második TAPLO játékomban. A TAPLO rövidítés (azaz: „Traditional Adventure Programming Language by Olessák”) azt a szöveges kalandjáték motort (vagy „magyarul” *IF engine*-t) takarja, amelyen 1997-től 2001-ig dolgoztam, kisebb-nagyobb megszakításokkal és nehezítésekkel, de azért többé-kevésbé folyamatosan. Olyan, általános *Interactive Fiction* szerkesztő és programozó keretrendszer lett volna, amelyben tetszőleges, rendkívül magas színvonalú és intelligens játékokat lehetett volna írni később, utólag már kevés munkával. Teljesen egyidejűleg és összeintegráltan fedte volna le a magyar és az angol verziókat (s minden egyéb felmerülő igényt) minden játékból, ám egyúttal igen alacsony és szerény, takarékos hardver követelménnyel (köszönhetően az elérhető tökéletes, maximális fokú Assembly optimalizációnak).

Természetesen már az első bekezdésben olvasható számos feltételes mód is jelzi: mindez végül nem vált valóra. Több év kemény munka árán is csupán az alapokig jutottam el ebben az igazán óriási és minden tekintetben embert próbáló célkitűzésben, majd nem maradt már kitérőm folytatni, és úgy hagytam. (Többet lehet erről olvasni a *Játékaim (1987-2001)* című visszaemlékező írás utolsó fejezetében, most nem szeretném ismételni magamat; akit érdekel, az lapozzon át oda.) Ezennel itt közkinccsé teszem eme félbehagyott munka minden eredményét: szó szerint „közkinccsé”, minthogy ez a kifejezés szerzői jogilag az ún. *Public Domain* liszenszelést jelenti. (Dióhéjban: bárki felhasználhatja az itt publikált anyag akármelyik részét, tetszőleges saját céljára. Korlátozás nélkül; én csak annyit kérek, pusztán értesítsen róla, hogyha megteszi.) Ha esetleg akadna még valahol a világon egy olyan örült (pontosabban: örült zseni), aki ezt még képes folytatni, az nyugodtan tegye meg... (Túl sok

jóra viszont ne számítson, miután egy szegényesen dokumentált, sok tízezer sornyi, masszív, kusza x86 Assembly kódtömegeből kell majd kiindulnia. Nem véletlen hagytam annyiban.)

Akit csak a demó szintű programkezdeményem működése érdekel, és kipróbálná, megtekintené, a két lentebb lévőből az első változatot töltsé le (a demó verziót). (Ez egy lefordított, félkész, üres keretrendszer, túl sokmindent nem is lehet benne csinálni, mint a GUI felületet nyomkodni, meg beírkalni egy-két szót, amelyet próbaképpen ragozgat...) Aki szeretne a programozásába is esetleg egy kicsit belenézni, annak javaslom a bővebb, másik, „fejlesztői” csomagot, mely lényegileg ugyanaz, viszont az összes forráskód is benne van. (MASM Assembler fordítóprogram kell hozzá.)

Az illusztrációként alkalmazott képek is a saját természetfotóim. Hosszú éveken át gyűjtöttem őket, részint külön e célból. A fentiekben használt *A vér meséi* cím egyébiránt Lucian Blaga (erdélyi román költő, filozófus, kultúrtörténeti kutató) egyik verséből származik. (Későbbiek során pedig kialakult még egy másik verzió is belőle, mely így hangzott: *A vérmes éji vér meséi...*) R. I. P.

A cikk a világhálón: <http://istennyila.hu/hun/game/0012/0000.htm>

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

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

Olessák Róbert (2011)

