

A babó

Bilbó vagy. Erdős völgy.

Ez itt a Mellékvíz északi partja; a Mellékvíz egy vékonyabb patakszerűség, ami keletről a folyóba ömlik. Túloldalt a távolban a malom épülete látszik, északra pedig egy kitaposott ösvény vezet a Zöld Sárkány fogadóhoz. Az országút keletre kanyarog innen, dombokon és alföldeken át; nyugatra egy fahídon keresztül a Kobbítfalvára lehet jutni.

>K.

Keletre mész.

Egy poros, üres pusztaságban bandukolsz: valamennyi égtáj felé ez az említett természeti képződmény terül el. Kivéve nyugatra, amerre a Mellékvíz csillog a távolban (még valahol a Megye határán), és délkeletre, amerre pedig az út valamivel zöldebbé válik, s némi dombvidéken keresztül egy messzi erdős völgybe visz.

>Dk.

Délkeletre mész.

A barátságos Megyétől jócskán keletre, a környék egyre lakatlanabbá, elhagyatottabbá, magányosabbá és vadabbá kezd válni. A síkvidéket lassanként dombok váltják fel, egyre magasodó hátuk járatlan erdőktől sötétlik, s némelyikük tetején komor várkastélyok sötét ablaknyílásai figyelik nyomasztóan az utazót. Rem éppen egy kellemes, délutáni kirándulás a vigasztalanul zuhogó esőben ezen a tájon caplatni, miközben lábad térdig süpped a sárba. Most éppen egy borús, erdős völgy mélyében tanyázol. Keletre a Szürke Ömboly esőzéstől megduzzadt vize rohan esztelenül dél felé, félig a partját szegélyező fűzfák takarásában — ám szerencsére egy ódon kőhíd visz keresztül rajta; az Utolsó Kíd az.

A Kandó Kálmán Műszaki Főiskolán (ami hároméves képzést nyújtott) háromszor felvételiztem, és bő hat esztendőn át álltam valamilyen hallgatói jogviszonyban náluk (1991 és 1997 között). Ezt úgy sikerült összehozni, hogy az első felvételi vizsgám nem sikerült (épp egy ponttal értem el kevesebbet a hivatalos felvételi ponthatárhoz képest), majd a következő évben már igen (de akkor csak a villamosmérnöki szakra vettek fel, ahol el is kezdtem, azután halasztottam egy félévet), végül harmadszor is nekifutottam (ekkor már az informatikára vettek fel). Igyekeztem „szakaszosan” kinyújtani minél hosszabbra az ott-tartózkodást (többszöri félév-halasztásokkal... és más hasonló trükkökkel), s ezalatt összekapcsolni a kellemest a hasznossal: egyrészt – mivel kellően jó tanulmányi eredménnyel bírtam – rendszeresen elég ösztöndíjat kaptam, másrészt pedig tetemes mennyiségű szabadidőm volt. (Még egy érdekesség: hét éven át minden egyes évben behívtak a katonai sorozóbizottság elé a kötelező sorkatonai szolgálat megkezdése céljából, ám minden egyes alkalommal sikerült azt elhárítani... A diplomázás után persze végül elvittek.)

A fent említett néhány évet főként játékprogram-fejlesztéssel töltöttem. (Lásd a többi leírást és cikket!) Miután a halasztási lehetőségek már elfogytak, az utolsó pár szemesztert egyben lehúztam, s a végén persze diplomázni kellett. Csakhogy ekkor is még megtaláltam ugyesen a – magam – módját rá, hogy ezt az eseményt is legfontosabb szenvedélyem előnyére fordítsam: úgy döntöttem, ebből írok szakdolgozatot. (Ld. külön publikációm *Szöveges kalandjátékok készítése* címmel.) A végzett munka túlnyomó része ezen belül is *A babó* című játékprogram köré koncentrált. (Több, mint fél évig, mialatt egy sajátos életitmust

alakítottam ki magamnak külön e célból: 48 órás napokban éltem, azaz pontosan és szabályosan minden második éjjelt töltöttem csak alvással.)

Egy *Interactive Fiction* (vagy ahogyan nálunk inkább elterjedt a szóhasználat, szöveges kalandjáték) adaptáció J. R. R. Tolkien hasonló című regényéből (eredetileg: *The Hobbit*). Jópár évvel korábban elterjedt már világszerte az a *Melbourne House* szoftverház által (más Tolkien-feldolgozások mellett) elkövetett változat, mely az egyik alapkövét képezi ez egész műfajnak. (A nyolcvanas évek elejétől kezdve több különböző számítógéptípusra is kiadták. Az egyik legnépszerűbb és legismertebb kalandjáték volt.) Számomra is egyik legmeghatározóbb alapélményt nyújtotta az eredeti játék (mint ahogyan maga a könyv is), többek között ebből kifolyólag esett rá a választás.

A helyszínleírások és más bekezdések egy részét közvetlen a könyv szövegéből merítettem (Szobotka Tibor kitűnő fordításában, a Ciceró Könyvkiadó, az író születésének századik évfordulójára, azaz 1992-ben megjelentetett változatából), némiképpen összekeverve a saját szövegeimmel. A cselekmény s a játék szerkezete némely összetevői pedig a *Melbourne House* programkiadásból származnak. Egyikhez sem maradtam azonban hű: a régi játékprogramot már túl egyszerűnek, elavultnak találtam, és magasabban álló technikai színvonalra törekedtem helyette.

Először is, magyar nyelvű *parser* kellett írni, ami jóval nehezebb, mint angolul. (A parser a szövegértelmezést végző programrész, a magyar nyelvtan pedig *sokkal* nehezebben kezelhető ilyen szempontból az angolnál.) Továbbá e régi adaptációban még mindössze Bilbó és Thorin figurája szerepelt, én pedig belevettem mind a tizenhárom törpe karaktert. Éppenséggel utóbbi a másik oka választásomnak: az irodalmi regény sokszereplős jellege tette alkalmassá céломra. Ugyanis egy olyan program készítése volt a szándékom, amelyben több különböző főhős kezelhető egyszerre. Ez a törekvés *A gálya* koncepciójának szerves továbbfejlesztése volt: ott egyelőre két főszereplőt kellett irányítani. Mindamellett e két főszereplő között pusztán váltogatni tudtunk, míg *A babó* esetén már valós időben, és ténylegesen párhuzamos módon futnak karaktereink a térben.

Négy ablakra osztott képernyőn, a négy ablak mindegyikében a tizennégy főhős bármelyikét elhelyezve, egyidejűleg tudjuk nyomon követni a cselekmény alakulását a szereplőink nézőpontjából: bármelyikkel bármit teszünk, belső és külső szemmel látjuk egyaránt. (Azokat a szereplőket pedig, amelyeket felügyelet nélkül hagyunk, automatikusan vezérli a számítógép helyettünk.) A játék ezen kívül eső összes többi karakterét – legalábbis többé-kevésbé, és feltételektől is függő, korlátozott módon – ugyancsak lehet befolyásolni: mondhatunk nekik bármit, amit szeretnénk, ha megtennének helyettünk. (Természetesen ez nem garantálja azt, hogy tényleg mindig megteszik...) Ráadásul maguktól is folyton cselekednek valamit, így minden egyes programfutam kissé másként alakul; a játékmenet – egészében – sosem marad kiszámítható.

Az értelmezés általános módja hasonló a korábbi játékaimban is alkalmazott parser-változatokhoz (pl. *A gálya* és *Az Alvilág Ura*), azaz felszólító módú, teljes (tő)mondatszerkezet (pl. NYISD KI AZ AJTÓT), melynek szükségtelenebb elemei általában opcionálisan elhagyhatóak (NYISD AJTÓT), azonban nem maradhat semmi értelmezhetetlen összetevője. (Bármit nem ért meg a program, rögtön reklamál, és nem hajt végre semmit sem, míg ki nem javítjuk. Ez alól kivétel, ha MONDunk valamit egy másik félnek; olyankor az értelmezés folyamata ténylegesen már a másik félnél történik, s mi közvetlen nem kapunk visszajelzést róla. Ezek akár többszörösen egymásba is ágyazódhatnak, pl. így: MONDD MEG ÓINNAK, HOGY MONDJA MEG GLÓINNAK, HOGY NYISSA KI AZ AJTÓT.) Ha a mondat hiányos (NYISD), akkor célzatosan kérdéseket tesz fel rá a program („Mit akarsz kinyitni?”), melyre nekünk elég már csak válaszokat adni (AJTÓT). Természetesen csak olyan dolgokra hivatkozhatunk, amelyek elérhetőek a számunkra, s ezt minden másnál előbb ellenőrzi is a rendszer. (Ha nincs a közelünkben ajtó, akkor üzenetet kapunk – „Nincs itt

semmiféle ajtó.” –, kizárólagosan és azonnal, mielőtt még bármi egyéb történe.) Össze lehet fűzni több mondatot egyben (vesszővel vagy ÉS-sel elválasztva). *Es így tovább*: mindezek a fejlett, intelligens parser általános jellemzői, többségében ugyanilyen szintre jutottak el nagyjából a világhírű, ismert, angol nyelvű IF játékvilág legkitűnőbb alkotásai. (Azzal a különbséggel, hogy mivel a magyar ragozó nyelv, míg az angol pedig nem, így magyarul ez nehezebb és bonyolultabb feladat. Ugyancsak a ragozásból származik egy másik fontos eltérés, a magyarban a szórend szabadsága, ami angolul kötött.)

Egy-egy IF viszont nem kizárólag szövegbevitelből (és arra adott válaszokból) áll, hanem van mögötte valamilyen felépített háttérvilág, amit leképeznie kell a számunkra ezen keresztül. Egyfajta szimuláció: úgy is mondhatjuk, hogy világmodell-szimuláció. Ezzel összefüggésben szokás használni a *rétegzettség* fogalmát, mely azt fejezi ki, hogy milyen mélységben és finomságban sikerül e világ szövetének ábrázolása. Számos tényező és alkalmazott eszköz együtthatásából alakul ez ki (bővebb kifejtését ld. máshol), s *A babóban* igyekeztem ezt is minél fejlettebbre formálni. Például: minden egyes hely vagy dolog részletesen megvizsgálható vagy átkutatható, és tetszőleges mélységben – rekurzívan – beágyazva tartalmazhat más további rejtett, fölfedhető dolgokat. A történet kulcsmotívuma, a varázsgyűrű ezt még egy újabb, speciális dimenzióval gazdagítja jelen esetben: ama láthatatlansággal, melynek révén adott szereplővel egyrészt eltűnünk a többiek elől, másrészt pedig egy füst alatt átláthatóbbá is válnak számunkra. (Például a program megmutatja nekünk a náluk lévő tárgyakat is, ami alapjában rejtett volna egyébként – ezeket ráadásul észrevétlen módon el is tudjuk venni stb.) Valamint hozzátehetjük a teljességgel rugalmasan alakítható és *non-lineáris* játékmenetet, mely amúgy a régi játéknak is jellemzője volt.

A program MS-DOS környezetben, x86 Assembly-ben íródott (MASM Assembler fordítóprogram használatával). (Az Assembly szintű optimalizációra feltétlenül szükség volt, ugyanis az akkori, igen gyenge fejlettségű hardver környezetben, egy átlagos 486-os gépen programozva, nem lehetett volna elérni még másként a fenti eredményeket, hozzájuk számítva a grafikus képernyőkezelést is, mely a négy ablak egymástól független és párhuzamos, realtime megjelenítéséhez kellett.) Mindazonáltal némi korlátozottsággal azért Windows környezetben is szokott működni, bár nem mindig. (Egy fő probléma, hogy a magyar ékezetes billentyűzetkiosztás ilyenkor „elakad”, tehát vagy a Windows-t kell angol kiosztásra állítani előtte, vagy a játékot kell átkapcsolni, ehhez ld. a mellékelt használati útmutatóban a leírást. Egy másik gond, hogy a program használná a Scroll Lock billentyűt, amit nem enged neki automatikusan beállítani a Windows, ezt is kézzel kell.)

Vagy pedig egy másik lehetőség Windows környezetben (sőt további operációs rendszereken) való futtatásra, ha nem natív módon tesszük ezt, hanem ún. *DOS Box* emulátor környezeten keresztül.

A cikk a világhálón: <http://istennyila.hu/hun/game/0011/0000.htm>

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

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

Olessák Róbert (2011)