

A BABÓ

című kalandjáték leírása és használati útmutatója

1. ÁLTALÁNOS ISMERTETŐ

A Babó egy magyar nyelvű, ún. hagyományos szöveges kalandjáték – az általában ismertekhez képest jelentősen továbbfejlesztett irányítási alarendszerrel. A játék igazi különlegessége, hogy egyszerre több, maximálisan akár 14 különböző főhőst is irányíthatunk benne, s ezeket ráadásul úgy, hogy közülük legfeljebb négynek a helyzetét teljesen egyidejűleg, párhuzamosan áttekinthetjük a képernyőn. Ehhez a program ablakokra osztott, grafikus képernyőt használ (a 640*480*256 színű módban); ilyen ablakokból 1, 2 vagy 4 db. lehet egyszerre a képen. Tulajdonképpen minden egyes szereplőnkhez egy-egy szöveges oldal tartozik, amelyek közül bármelyik tetszőlegesen akármelyik ablakban láthatóvá tehető. Az egyes ablakokat a játék teljesen párhuzamosan kezeli, úgyhogy egymástól függetlenül történik a szükséges válaszok kiíratása valamennyiben, egyszerre akár többen is... A képernyőn az ablakokon kívül még két sort láthatunk: ezek közül a felső az ún. állapot sor, mely a jelenleg kiválasztott ablakhoz tartozó szereplő nevét és helyszínét tartalmazza – a másik, a legalsó pedig a következő parancsunk szerkesztésére fenntartott beviteli mező helye.

A játék, mely leginkább a Nyelvre épül, elsősorban szöveges üzenetek útján tartja fenn a kapcsolatot a játékosokkal; menete begépett utasításaink segítségével irányítható. Ehhez szükséges, hogy a játék által megjelenített fantasztikus világba képzeletünk révén lehetőleg minél mélyebben beleéljük magunkat. Az egyes akadályokon való továbbhaladás rendszerint viszonylag egyszerű cselekvésekhez kötött, melyeket a program számára kerek, értelmes mondatok képében kell megfogalmaznunk: pl. ha egy csukott ajtó előtt állunk éppen, ami az utunkat állja el, egy NYISD KI AZ AJTÓT utasítással próbálkozhatunk (ha az ajtó zárva van, s nekünk van valamilyen kulcsunk, amelyet a zárba illőnek gyanítunk, mondhatjuk, hogy NYISD KI AZ AJTÓT A KULCCSAL stb.). Nyugodtan próbálkozzunk bármilyen, hasonló stílusban összeállított, felszólító módú paranccsal – akármilyen nem tetszik benne a játéknak, a megfelelő üzenettel jelezni fogja azt. Pl. ha nem ért meg egy szót, akkor figyelmeztet rá: „Nem értem azt hogy ...” Ha pedig valamilyen fontos eleme hiányzik a mondatnak, akkor határozott kérdéseket tesz fel arra vonatkozólag, és további kiegészítéseket vár (ha csak azt mondtuk, hogy NYISD KI, akkor megkérdezi, hogy mit akarunk kinyitni stb.). Ezeket a parancsokat egy több, mint ezer szóból álló, beépített szótár segítségével azonosítja a játék, s kiértelmezésükhöz egy meglehetősen intelligens eljárást használ, mely eléggé sokféle fordulat és szókapcsolat felismerésére képes. Így

például több hasonló tárgy megkülönböztetéséhez melléknévi jelzőket is megadhatunk a főnév mellé, vagy a főneveket névmásokkal helyettesíthetjük; egyetlen mondaton belül több parancs is állhat, melyek esetleg akár össze is függhetnek egymással stb.

Feladatunk, hogy – a játék környezetének feltételeihez alkalmazkodva – lépésről lépésre eljussunk a végcélhoz: visszaszerezzük a törpék elrabolt kincsét a sárkánytól. Eközben azonban nemcsak mi tevékenykedünk, hanem a játék többi, általunk nem befolyásolt szereplője is éli a maga életét: vannak köztük, akik egyszerűen szeszélyesen kóborolnak annak helyszínein, miközben önkényesen ajtókat nyitnak-zárnak, tárgyakat mozdítanak el, vizsgálódnak, beszélgetnek stb. (megfelelő idő alatt átrendezhetik a teljes berendezés képét...) – de akadnak olyanok is, akik valamilyen előzetes „terv” szerint végzik a tevékenységüket (bizonyos átjárókat őriznek és hasonlók). Számunkra természetesen ezek éppúgy lehetnek ellenségesek, mint barátságosak... Egyes eseményei a játéknak bizonyos fókig, részben a véletlenül is múlnak. Ha pedig nem csinálunk semmit, csak karbatett kézzel ülünk a képernyő előtt, az idő akkor is folyamatosan telik benne, s az emberkéek önálló élete tőlünk függetlenül zajlik (természetesen akkor is, ha nem látjuk, vagy éppen másfelé járunk közben).

2. A BILLENTYŰZET KEZELÉSE

Mihelyt a programot elindítottuk, mindjárt a grafikus képernyőn elhelyezkedő négy darab ablakkal nézünk farkasszemet. Az egyes ablakokban a hozzájuk tartozó oldal szövege foglal helyet (hangulatos gótbetűs karakterkészlettel), a körülöttük elhelyezkedő egyéb információkból azonban egyszerre mindig csak a kiválasztott ablakhoz tartozót láthatjuk. Ezek: fölül az állapotsor, alul a beviteli mező, jobboldalt pedig az elmaradhatatlan szövegkocka. Ez utóbbi a szokványos stílusban mutatja az ablaknak az oldal szövegében való elhelyezkedését, és mindig pontosan vele együtt mozog. A beviteli mezőben szerkeszthetjük bármikor, folyamatosan a következőleg kiadásra szánt mondatunk szövegét. Ezt a billentyűzeten való gépeléssel tehetjük meg; a programban használt billentyűzetkiosztás alapállapotban 99%-ban a magyar ékezetes billentyűzet pontos kiosztásának felel meg (ékezetes betűk az írásjeleken, Y és Z felcserélve stb.), ám amennyiben ez nekünk nem tetszene, úgy a CONTROL + CAPS LOCK billentyűkombinációval tetszőlegesen átkapcsolhatunk a hagyományos angol billentyűzet kiosztására is. Ilyenkor az ékezetes betűket az ALT váltóbillentyűvel együtt nyomva érhetjük el (pl. ALT + A = Á... stb.), ill. az Ö, Ő, Ü, Ű karaktereket a CONTROL + O, I, U, Y kombinációkkal; ezek nagybetűs megfelelői a kisbetűsek „alatt” lévő gombokon vannak hasonlóképpen elhelyezve (pl. ALT + Z = nagy Á, CONTROL + L = nagy Ö stb.); magyar billentyűzet esetén mindezek a kombinációk teljességgel hatástalanok. Magyar billentyűzeten a nagybetűket egyszerűen SHIFT-elve csalogathatjuk elő; amellet a CAPS LOCK is használható a maga szokásos funkciójában, ami ezúttal már az ékezetes billentyűkre is érvényes lesz – ám mindegyik egyszerűen nincsen szükség, tudniillik a program egyáltalában

nem tesz különbséget a kis- és nagybetűvel megfogalmazott utasítások között. Az angol billentyűkiosztásról a magyarra ugyancsak a CONTROL + CAPS LOCK segítségével térhetünk vissza. A NUM LOCK billentyű is megőrizte elfogadott szerepét.

A szöveg szerkesztése közben a kurzorvezérlő JOBBRA/BALRA billentyűkkel tetszőlegesen előre-hátra haladhatunk a mondatunk karakterei között, a CONTROL + JOBBRA/BALRA révén pedig ugyanezt nem betűnként, hanem teljes szavanként ugrálva tehetjük meg. Hogy a szöveg belsejében beszúrunk-e vagy felülírunk, azt az INSERT kapcsoló megfelelő állapota dönti el. Max. 256 karakternyi hosszúságú szöveget írhatunk be egy szuszra – ennyi viszont nem fér ki a beviteli sorban, ezért ilyenkor a program megfelelően előre-hátra görgeti a szöveget, és csak a szükséges részét láthatjuk belőle. A HOME és END gombokkal a teljes szöveg elejére/végére ugrunk. A DELETE az ismerős módon letörli a kurzor pozícióján álló karaktert, a BACKSPACE pedig egyet balra lépve töröl; kellemes újdonság viszont, hogy a CONTROL + BACKSPACE kombinációval itt is kiterjeszthetjük a törlés szerepét egy egész szóra nézve (amiben a kurzor áll vagy balra tőle található, plusz a hozzá fűzött írásjeleket is). A CONTROL + INSERT a kurzortól balra, a CONTROL + DELETE pedig a jobbra fekvő teljes szövegmennyiséget tünteti el végérvényesen. Az ENTER-rel tudjuk elküldeni az elkészült mondatot, a CONTROL + ENTER pedig a mostani és a legutóbb elküldött mondat szövegét *felcseréli* egymással – ennek ismételt megnyomására a szövegek újfent visszacserélődnek. Ezáltal nemcsak az utolsó mondat ismétlésére nyílik lehetőség, de változathatjuk és párhuzamosan szerkeszthetjük mind a két mondatot, majd a végén határozhatunk, hogy melyiküket dobjuk el.

Sőt, nemcsak ezt a kettőt tudjuk ilyen szimultán módon alakítani, hanem egyenesen mind a négy ablakhoz külön-külön inputsorok vannak rendelve! Ezek közül természetesen mindig csak a jelenlegi ablakhoz tartozót láthatjuk itt alant. Az aktuális ablak a színében különbözik az összes többitől, és a TAB ill. SHIFT + TAB billentyűkkel lapozgathatunk előre-hátra az egyes ablakok között; az F1...F4 által pedig közvetlenül valamelyik ablak kijelzésére válthatunk. Az ablakok cseréjével együtt az állapotsor, beviteli sor és a szövegkocka is rendesen a kiválasztottnak megfelelően ugrál. Említettük, hogy a négy ablak mellett négy oldal is létezik: a oldalakhoz tartoznak a szereplők, s az ablakokban jelennek meg az oldalak... Azt, hogy a jelenlegi ablakban melyik oldalt óhajtjuk megjeleníteni, a CONTROL + TAB ill. SHIFT + CONTROL + TAB révén lapozhatjuk, vagy közvetlenül az F5...F8 billentyűkkel kapcsolhatjuk be; ezáltal tetszőlegesen beállíthatjuk akár mind a négy ablakba is ugyanazt az oldalt (és akkor mindenütt ugyanazt a szöveget látjuk...), de jobb inkább nem piszkálni, mert könnyen összekuszálhatjuk vele a dolgokat. Az ESCAPE használatával ugyanakkor a pillanatnyi ablakot kinagyíthatjuk a teljes képernyő nagyságára (vagy újabb megnyomásával vissza); a CONTROL + ESCAPE és SHIFT + CONTROL + ESCAPE segítségével pedig a képernyő négyféle felosztását változathatjuk: azt, hogy egyetlen ablak foglalja el az egész képernyőt, kettő legyen vízszintesen, kettő függőlegesen, vagy egyszerre tekintsük át mind a négyet. Akármekkora méretű ablakokkal „dolgozzunk” is, a szöveg mindig annak

méreteihez igazítva, megfelelő hosszúságú sorokra széttördeelve jelenik meg majd benne, úgy, hogy soha szó egy sor végén meg ne törjön (ha nem fér ki, akkor a következő sor elején folytatódik); és mindegy, hogy hány ablakot látunk át egyszerre, akkor is mind a négyben zavartalanul folyhat a kiírás – TAB és társai is ugyanúgy működnek mind ekkor. (Legfeljebb elsőre egy kissé furcsa lesz a látvány.) Ablakok váltogatásakor az iméntiekben említett CONTROL + ENTER sikerrel alkalmazható az inputsorban található szövegnek egyik ablakból a másikba történő átvitelére is: először kicseréljük vele a mondatot, s így a jelenlegi a „tartalékba” tolódik, majd a másik ablakba átlépve újból megnyomjuk – mire a háttérből előkerül az eltárolt mondatunk.

Az ablakokat nem véletlenül hívják ablaknak, hiszen az oldalnak mindig csak egy részét látjuk bennük. Ezt az ablakot az oldalon belül szabadon föl-le tologathatjuk a kurzor FÖL/LE vezérlőbillentyűvel, illetve ugrálhatunk is benne a PAGE UP/PAGE DOWN segítségével; a CONTROL + HOME és CONTROL + END az oldal elejére és végére lépteti az állást. A CONTROL + PAGE UP/PAGE DOWN ugyancsak egy-egy oldalnak megfelelő mennyiséget halad, de nem ugrik, hanem folyamatosan görgeti el azt. A CONTROL + FÖL/LE pedig folyamatosan görgeti az ablakot a szöveg elejéig/végéig. (Próbáljuk ki: ezekkel akár egyidejűleg mozgathatjuk *mind a négy* ablakot is különböző irányokba! Olyan, mintha a páternoszter fülkéi haladnának...) Igazi különlegessége a programnak, hogy a szövegek görgetése nem karakteresen, hanem finoman, képpontokra bontva történik! Ennek a sebességét (pontosabban a finomságát) állíthatjuk is: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 vagy 128 pixeles lépésközökkel is vonulhat a látvány. Az F11-gyel lehet gyorsítani (durvítani), az F12-vel pedig lassítani (finomítani). Minthogy betűink 16 képpont magasak, ez 1 képpontos mozgás esetén azt jelenti, hogy 16 fázisban tolódik ki a képre egyetlen karaktersornak megfelelő mennyiség (ez a legfinomabb, egyenletes mozgás – de az esetek többségében a leglassúbb is egyben); 16 képpontosnál éppen karakterenként halad; míg a 128 pixeles esetében már egyenesen 8 karaktersoronként ugrál (ezt csak akkor van értelme használni, ha valami különösen lassú gépünk van, ami egyszerűen nem bírja szuflával a görgetést...). A megjelenítés a képernyőfrissítés elektronsugár-visszafutásához van szinkronizálva (ami a legtöbb monitornál 50-70 Hz), így ennek és a processzor gyorsaságának megfelelően állíthatjuk be magunknak a legkellemesebb verziót. Az átmenetileg történő lassításra van még egy lehetőség, az, hogyha PAUSE állapotba tesszük a gépünket (mi mással, mint a PAUSE billentyűvel): ennek meglétét a szövegkocka invertálódó benyomódása jelzi (kikapcsolni ismételt megnyomással lehetséges): ilyenkor valamennyi mozgás kb. az eredeti egytizenhatod-részére lassul, és például a túl gyorsan távozó szöveget kiválóan el lehet olvasni közben.

A kiírás során igen lényeges szerepe van még a SCROLL LOCK kapcsolónak is: ameddig ez bekapcsolt állapotban van, addig a gép automatikusan tördeli nekünk a hosszú szöveget, vagyis ha nem fér ki egyben a képernyőre, akkor egy oldal után megtorpan, és egy ENTER lenyomására várakozik a továbbléptetése érdekében; addig is az ablak jobb alsó sarkában megjelenő kis behajtott számárfül jelzi ezt (ill. karakteres

képernyőnél a <Tovább> felirat). Míg ellenben kikapcsolt SCROLL LOCK mellett semmi ilyesmi nem történik: a szövegek megállás nélkül vágtaznak keresztül a képernyőn – ilyenkor jön jól az iménti PAUSE funkció. Ha az ablakunk ilyen várakozó állapotban van, akkor addig nem tudunk új parancsot elküldeni, amíg előzetesen tovább nem léptettük a szöveget (az ENTER ilyenkor foglalt erre az új szerepkörre). De más módokon is léptethetjük tovább: a KURZOR LE vagy a PAGE DOWN gombokkal – esetleg egy CONTROL + END-del azonnal a legaljára pottyantunk. (Akkor is megszűnik a várakozás, hogyha fölfelé haladunk, ám ekkor már nekünk magunknak kell legörgetnünk majd.) Ha sokáig nem nyúlunk hozzá, az ablak időnként önmagától is araszolgat egy-egy sort (kb. tizenöt másodpercenként egyet). Ha viszont nem kívánunk egyesével vacakolni mind a négy ablakkal, akkor vagy kapcsoljuk ki a SCROLL LOCK-ot, vagy használjuk a BREAK (= CONTROL + PAUSE) billentyűt, amely az összes ablakot egyszerre alapállapotba hozza (leugrik az aljára, és mindenfajta késleltetést megszüntet).

Két különleges szerepű billentyű maradt ki csupán a felsorolásból: az egyik a PRINT SCREEN (= CONTROL + SYS REQ), amelyik egy SCRNXxxx.TXT file képében elmenti a jelenlegi ablak oldalának teljes szövegét a programkönyvtár MENTÉS alkönyvtárába (ahol xxxx egy 0000-tól 9999-ig terjedő sorszám, úgyhogy rengeteg ilyen lehet); a másik pedig a CONTROL + ALT + DELETE – nem kell megjedni, nem fogja RESET-elni a gépet, mindössze a játékból való azonnali kilépésre szolgál (visszatérés DOS-ba). A program emellett még egy beépített, önműködő képernyővédő funkcióval is rendelkezik: ha öt percig nem nyúlunk a billentyűzethez, akkor lekapcsolja a képernyőt, amelyen egy – a Norton Commander-éhez hasonló – csillagmezőt látunk a következő lenyomásig tündökölni.

3. A PARANCSONK MEGFOGALMAZÁSA

Most már tehát be tudjuk gépelni a programnak a kiadni óhajtott utasításainkat – igen ám, de hogyan is fogalmazzuk meg őket? Felszólító módban kialakított, lehetőleg tömör és lényegretörő mondatokat vár el tőlünk a játék, úgymint MENJ ÉSZAKRA vagy GYÚJTSD MEG A LÁMPÁT A GYUFÁVAL stb. Az egyes utasítások leggyakrabban egy igéből (állítmányból) valamint a hozzá kapcsolódó különféle főnevekből (tárgyakból és határozókból) tevődnek össze. Az igéhez ezenkívül sokszor még valamilyen igekötő is tartozik (mint az iménti példában a MEG szócska), s ennek alkalomadtán jelentős módosító szerepe is lehet: ha azt mondjuk, hogy VEDD FEL, VEDD LE vagy VEDD MEG, azok – azonos tőige mellett – teljesen eltérő cselekvésre utaló összetett igéket adnak. Az egyszerűség kedvéért, ha nincs ilyen kitüntetett szerepük, olyankor akár el is hagyhatjuk ezeket, csakúgy, mint a főnevek előtt álló névelőket is – az idézett példa ezáltal a GYÚJTSD LÁMPÁT GYUFÁVAL alakra rövidül, és könnyebben begépelhető. Ehhez hasonló kiegészítése lehet a főnévnek a melléknév, melyre olyankor kerülhet szükség, amikor több hasonló tárgy megnevezésére is ugyanaz a főnév alkalmazható. Egy ilyen példa: a játékban többféle különböző színű

csuklya szerepel, s amennyiben közülük több is körülöttünk lézeng, úgy nem elég a CSUKLYA szót használni az egyértelmű megadáshoz, mert a program nem tudná eldönteni azt, hogy melyikükre gondoltunk: a hozzá tartozó jelző beszúrásával kell tehát pontosítanunk a tárgyat (VISELD A KÉK CSUKLYÁT vagy VEDD LE A ZÖLD CSUKLYÁT stb.). Amennyiben ezt a pontosítást elhagyjuk, automatikusan a sorrendben legelső kerül behelyettesítésre az elérhetőek közül.

A parancsok szórendje majdnem teljesen szabad, tehát az előző példát akár beírhatjuk a következőképpen is: A GYUFÁVAL A LÁMPÁT GYÚJTSD MEG... Vagy bármilyen más sorrendben – egyetlen megkötés, hogy az igekötőnek az igénél hátrébb kötelező állnia valahol, s a melléknévnek pedig a főnévnel előbb (nem mondhatjuk pl. azt, hogy MEG GYÚJTSD vagy CSUKLYÁT ZÖLD, de ezeknek amúgy se lenne értelme, ezért nem is jutna eszébe senkinek sem leírni hasonlót). Ennek fejében azonban mindig ügyelnünk kell majd a szavak megfelelő ragozására – miután egyedül ez szolgálhat támpontul a jelentésük meghatározásához. Cserébe viszont további kényelmes egyszerűsítésekre is lehetőség nyílik: az utolsóként alkalmazott főnevek bizonyos névmásokkal helyettesíthetők (AZT, ŐT és MAGAD és ezek másféle ragozású alakjai). A háromféle különböző névmás közül az első (AZT, ANNAK, AZZAL, VELE, BELE, RÁ stb. alakok) szó szerint mindig – az előző parancsban – utolsóként előfordult bármilyen tárgyat azonosítja; a második, személyes névmás (ŐT, NEKI, ÖNEKI, ÖVELE, ÓRÁ stb.) viszont ezek közül már kiszűri az „eleven tárgyakat”, vagyis az élőlényeket, és egyedül az azokra (bocsánat: rájuk...) való hivatkozást őrzi. A harmadik (ÉN, ENGEM, TE, TÉGED, MAGAD, MAGAM stb.) területe még pontosabb és szűkebb: ez mindig az általunk éppen irányított szereplő neve helyett állhat.

Egyetlen mondaton belül akárhány különböző parancs is szerepelhet (ponttal, vesszővel vagy ÉS-sel elválasztva), és természetesen az összes felsorolt mondatelemet kombinálhatjuk is egymással. Pl. így: VEDD FEL A NAGY KULCSOT ÉS NYISD KI VELE A KŐAJTÓT. Ha valami hiányzik a mondatból, akkor a gép célzatosan rákérdez: VEDD LE hatására pl. úgy, hogy „Mit akarsz levenni?” – ezekre a kérdésekre elegendő már csak a hiányzó mondatelemeket megadni (pl. KABÁTOT). De valami teljesen új mondatot is beírhatunk akár. Természetesen, ha nem ért meg egy szót, azt is jelzi a program. A mozgási parancsok és néhány más, sokszor használt ige is a kezdőbetűivel rövidíthető. (Pl. ÉSZAK, mint É, VIZSGÁLD, mint V, VEDD FEL, mint VF, RAKD LE, mint R, LELTÁR vagy LISTA, mint LI vagy rövidebben I... stb.) Az egyes – általunk is irányítható – szereplők közül úgy választhatunk ki valakit, hogy egyszerűen, ige és ragozás nélkül leírjuk a nevét. A választható szereplők listája: Bilbó, Thorin, Dwalin, Balin, Fíli, Kíli, Dori, Nori, Ori, Óin, Glóin, Bifur, Bofur és Bombur. Hogyha teszemazt valamelyik ablakban leírjuk, hogy GLÓIN, akkor attól kezdve abban az ablakban (illetőleg az ahhoz az ablakhoz tartozó oldalon) őt fogjuk irányítani.

De őrajtuk kívül is még további illetoeket bevonhatunk a játék menetébe, azáltal, hogy különféle kéréseket vagy parancsokat intézünk hozzájuk (pl.: MONDD MEG GANDALFNAK, HOGY ADJA NEKEM A TÉRKÉPET), s így közvetve manipulálhatjuk őket is. Ezeknél a parancsoknál

lényeges, hogy a kérő utasítás (MONDD, KÉRD, UTASÍTSD) és a tényleges tennivaló között valamilyen elválasztójelet hagyjunk: például egy vesszőt, egy idézőjelet vagy egy HOGY szócskát – mint az az idézett példában is látható. Mi több, akár még több ilyen parancsot is egymásba ágyazhatunk, mondjuk valahogy így: MONDD MEG ÓINNAK, HOGY SZÓLJON GLÓINNAK, HOGY KÉRJE MEG BIFURT, HOGY NYISSA KI AZ AJTÓT... Az emberkék majd szépen egymásnak adogatják tovább a mondatot, míg végül az le nem bomlik a végső mondanivalóig, ami már közvetlenül is végrehajtható. A megszólított fél nem mindig engedelmeskedik a kérésünknek, így megeshet, hogy azt többször is meg kell ismételni számukra. Érdemes kiemelten foglalkozni egy speciális cselekvéssel, mely a KÖVESD, KÍSÉRD stb. igékkel hívható elő: hatására a megjelölt személyt a helyiségek közti elmozdulásában folyton követni fogjuk ezután, mialatt persze bármilyen egyéb cselekvést is végrehajthatunk. Ezáltal akár egész kis csapatokat is kialakíthatunk (pl. SZÓLJ BEORNNAK, HOGY KÖVESSEN ENGEM stb.), s társakkal vágathatunk neki a további útnak. A követés feloldása a HAGYD ABBA, MARADJ ITT, ÁLLJ MEG stb. utasítással történhet; ugyanez érvényes arra az esetre is, ha harcban állunk valakivel.

4. A KÉSZÍTÉSÉRŐL PÁR SZÓ

A játék a hangzatos Maori Stúdió fedőnév alatt íródott, bár valójában egyetlen ember műve. Készítette: Olessák Róbert, 1997-ben. A szerző korábbi alkotásai (Az Alvilág Ura, A Gálya, A Pokol Angyala 2. stb. – ez utóbbi a Mantis Software-rel való közreműködésben, az ő korábbi játékok folytatásaként), évekkal ezelőtt, még C64-es számítógépre készültek; hazai forgalmazója Az Alvilág Urának a Novotrade Rt., A Gályának pedig a ComWare Kft. (alias CoV) volt. E játékok többsége emellett – C64-emulátor alá konvertált változatban – a CD Ultra 96/2-es kiadványára is fölkerült, azon keresztül hozzáférhető. A Babó c. program PC Assembly nyelven, mintegy féléves megfeszített munka eredményeként jött létre. Eredetileg a Kandó Kálmán Műszaki Főiskola számára, mint diplomamunka támogató anyaga, íródott – a jelenlegi változat ennek egy kissé átalakított és továbbfejlesztett verziója. A játékban megjelenő világ és cselekmény alapjául J. R. R. Tolkien hasonló című regénye szolgált.

A program futásához nem igényel különleges hardware-t. Ha csak szöveges karakteres képernyővel óhajtjuk használni, úgy bármilyen PC típusú számítógépen működni kell (DOS-os környezetben természetesen), elméletileg egy Hercules monitoros XT-n is akár... De ha a – lényegesen szebb és igényesebb – grafikus környezetét is csodálni szeretnénk közben, akkor már min. egy 386-os processzorra és 100% VESA-kompatibilis VGA-kártyára is szükségünk lesz hozzá. Ma már ez alapkövetelmény, de ha olyan, régebbi típusú kártyánk van, ami a VESA BIOS bővítést nem tartalmazza ROM-ba égetve, akkor persze előzetesen a VESA.EXE (vagy más hasonló) meghajtóprogramot is el kell indítanunk hozzá. A program ugyan önműködően azonosítja az alatta fekvő hardware-t, és alkalmazkodik hozzá, a gyakorlat mégis azt mutatja, hogy némelyik régebbi és megbízhatatlan

videokártya nem hajlandó együttműködni vele: időnként problémák adódhatnak, ha a kártyánk csak 256 Kbyte-os vagy nem 100% VESA-kompatibilis. (Eddig csak két esetben fordult elő hasonló, és érdekes módon mindkét kártya Realtek típusú volt...) Ilyenkor a szokásos BABO.EXE file helyett a BB.EXE-t kell elindítani, és máris pompás karakteres képernyőn csodálhatjuk a játékot... Lényeges, hogy a program elindítása előtt semmilyen, billentyűzet-kiosztást átalakító rezidens program ne maradjon a tárban. A DOS-emuláció révén tetszőleges Microsoft operációs rendszer (Windows 95/98/ME/NT/2000/XP) alól is indítható a program (sőt, ha karakteres üzemmódban használjuk, akkor akár még egy ablakban is futhat), ám ekkor a játék némelyik billentyűje nem működik rendesen: azok, amelyeket felülbírálhatatlan vezérlőbillentyűként alkalmaz a Windows (pl. CONTROL + ESCAPE). DOS-os környezetben a játék garantáltan sohasem fagy le.

Kellemes szórakozást mindenkinek!

A babó: **<http://istennyila.hu/hun/game/0011/0000.htm>**

Honlap: **<http://istennyila.hu/>**

O. R. (1997-2011)