

A BABÓ

című kalandjáték (néhány lehetséges) megoldása

Itt most csak a legfontosabb, a megoldáshoz okvetlenül szükséges lépéseket fogom leírni. Mivel ezek a legtöbb esetben másféle cselekvésekkel is helyettesíthetők, több más útvonalon is megközelíthető a történet végkifejlete, amellet igen sok fölösleges, a teljességhez nem kapcsolódó epizódot is tartalmaz a játék, így még ezen túl is bőségesen maradnak majd kipróbálandó lehetőségek és fölfedezendő helyszínek benne stb. Úgyhogy senki se csüggedjen, a végigjátszás még nem jelenti azt, hogy mindent megtudtunk a játékról! Ezt énrajtam (a szerzőjén) kívül nem is állíthatja róla senki, de még én magam sem teljes bizonyossággal, ugyanis a program tesztelése során több ízben is történtek olyan események, amelyek még engem is megleptek, mivel nem gondoltam rájuk, és eszemben sem volt, hogy azokat is tudnia kéne a játéknak... Azért időnként utalok majd egyéb lehetséges alternatívákra is.

Szóval az alaptörténetet már remélhetőleg mindenki ismeri, hiszen Tolkien apó éppen elég élvezetesen kifejtette azt. Onnan indul a játék, amikor a tizenhárom törpe és Gandalf, a varázsló látogatása után Bilbó koma ébred az odújában, és reménykedik benne, hogy mindörökre megszabadult a vendégeitől... Hamarosan megjelenik azonban az ajtóban Gandalf, igaz, egyelőre csupán egy pipát szeretne kölcsönkérni tőlünk. Ha ekkor bemegyünk a konyhába, a mágus követni fog bennünket, és szépen kiszolgálja magát: előveszi a szekrényből az említett füstölőalkalmatosságot, és attól fogva folyton-folyvást az orrunk alá pöfékel. De akár oda is adhatjuk neki, teljesen mindegy: ez is csak a fölösleges epizódok közé tartozik. A babólyukban ezenkívül egyéb cuccokat is találunk: a konyhában egy lámpást és a koszos edényeket (ezeket el lehet mosogatni, vagy kitakarítani, mint a lakás többi helyiségében), a vendégszobában a törpék üzenetét (OLVASD LEVELET), a hálóban egy doboz gyufát, a kamrában pedig egy csomó ételt és egy tekercs kötelet. Tulajdonképpen ezek közül egyikre sincs igazán szükség: világítani mással is tudunk majd, kötelet is találhatunk máshol, a kaja meg csak akkor kell, ha harcba bocsátkozunk valakivel, és ezt egy kissé megsínyli az erőnk (igaz, hogy a program nem írja ki, hogy milyen erőnléten vagyunk, de azért belül nyilvántartja – ha evés után teljesen jóllakottak lettünk, akkor tudhatjuk, hogy a maximumon van). A többi szereplőnk jelenleg az innen keletre lévő kocsmában tartózkodik, egyelőre ne törődjünk velük...

Az első komolyabb akadály a játékban a tisztáson üldögélő három troll. Természetesen többféle lehetőségünk is van rá, hogy keresztüljussunk rajtuk. Ha egyedül Bilbóval játszunk, akkor megtehetjük, hogy gyorsan

elsurranunk előttük délkeletre, még mielőtt elfognának, de a törpéket már nem engedik át. Ha elkaptak, akkor várni kell addig, amíg megérkezik Gandalf (kb. két-három perc), és eloldoz minket. De akár ide is hozhatjuk Gandalfot (MONDD GANDALFNAK, KÖVESS ENGEM) stb. Kikerülhetjük ezt a helyet, ha a pusztaságról délnyugatra indulunk egy rejtett ösvényen, és egy mocsáron kell átvergődnünk utána – az onnan kivezető utat persze nem árulom el, csak annyit, hogy a törpék nehezebbek Bilbónál, és időnként elsüllyednek olyan helyeken, ahol ő még átmehet... Szóval ha a trollok kővé váltak, KUTASS (sokszor!), és megtaláljuk William nagy kulcsát, ami az északra levő kőajtót nyitja. Odabent hasznos fegyvereket és élelmiszert lelünk, nomeg egy újabb tekercs kötelet. A kardokat a harcon kívül világításra is lehet használni! De ezt az epizódot is kihagyhatjuk akár.

A gázlótól a szakadékos helyen a legrövidebb út Völgyzugoly felé: K, ÉK, K, DK. Elrond sok-sok régi dolgot ismer, így meg lehet neki mutatni pl. a különféle kardokat, a térképet vagy később majd a Gyűrűt... De magunkkal is vihetjük akár (mint az előbb Gandalfot), ugyanis néhány másik alakhoz hasonlóan hevesen gyűlöli a manókat: azonnal támad, ha egy manót lát, és eléggé ügyesen harcol is ellenük. Keletre a Kődhegységben sűrű záport kapunk a nyakunkba, ami elől az északkeleti barlangba menekülhetünk. Ez egy kiterjedt földalatti alagútrendszer bejárata. Ide sem kötelező mindenáron beesni, de ha meg akarjuk szerezni a Gyűrűt, akkor jó lesz, ha így teszünk. A Gyűrű lelőhelye a barlangtól számítva: ÉK (NYISD REPEDÉST után!), majd É, K, D. Gollam is valahol errefelé szokott lófrálni, s nem jó találkozni vele, mert ha a Gyűrűvel együtt meglát, akkor attól kezdve folyton követni fog minket (ha gyorsak vagyunk, le tudjuk rázni), s később esetleg ránk is támadhat egy óvatlan pillanatban. A barlangokban természetesen sűrű sötétség honol – világítani a kardok pengéjével vagy a gyufával és lámpással lehet. E helytől K, ÉNY felé a hegy gyomrának másik kijáratához kerülünk, de ott már csak a Gyűrűvel az ujjunkon tudunk kiszökni, máskülönben elkapnak. A Gyűrű, mint a regényben, láthatatlanná teszi azt, aki az ujjára húzza (VISELD GYŰRŰT), de – szintén, mint a regényben – néha épp a legváratlanabb pillanatokban képes lecsúszni az ujjunkról. Ha láthatatlanná váltunk, kiváló lehetőségeink nyílnak: ha ilyenkor megvizsgálunk valakit, megtudhatjuk róla, hogy milyen tárgyakat cipel, sőt, büntetlenül el is vehetjük tőle azokat! Akárkit meg lehet ölni anélkül, hogy vissza tudna ütni... stb. Talán azért is kellemetlen, ha Gollam kezébe kerül a Gyűrű, mivel elképzelhető, hogy utána használni is fogja...

A labirintusban császkaló manók viszont eközben bármikor elkapathatják a grabancunkat (kivéve, ha nem látnak bennünket), s olyankor a legmélyebb börtönükbe zárnak. Ha a Nagy Manótól sikerült elvennünk korábban a kulcsot, úgy könnyűszerrel kísétálunk innen (NYISD VASAJTÓT VASKULCCSAL), de mivel ez nem túlzottan valószínű, csupán egy másik menekülési utunk marad (ÁSS vagy KUTASS sokszor – Kílinél van egy ásó az elején, de ásni lehet akár a vésővel vagy a karddal is). Egy csapóajtóra bukkanunk a föld alatt, amelyet ugyancsak az említett kulccsal tudnánk kinyitni, ha lenne – így azonban be kell törni. Ha Bilbó, vagy valamelyik

öregebbik törpe volt, aki a fogságba esett, ők túl gyöngék ehhez, ezért valaki mást is utánuk kell küldeni, hogy kiszabadítsa őket: Thorin és Glóin a két legerősebb törpe, de a fiatalabbak is megteszik (Fili, Kili vagy Bifur stb.). (TÖRD CSAPÓAJTÓT, ameddig sikerül – ha mégsem sikerülne, lehet, hogy kimerültek vagyunk, ilyenkor enni kell.) Olykor-olykor (sajnos *elenyészően* ritkán!) előfordulhat az is, hogy véletlenül arra jár a Nagy Manó, és valami szeszélyes nagylelkűségből a túoldalról kikulcsolja az ajtót – de ha erre várunk, akkor azért tényleg ki fog nőni a szakállunk a valóságban is.

A következő gázlón túl, a Nagy-folyó keleti partjától távolabbra Beorn birtokán jóllakhatunk friss cipóval és mézzel, ha betérünk hozzá kissé. Beorn az egész játékban (leszámítva magát a sárkányt) a legerősebb harcos, s így ha magunkkal visszük, kiváló szolgálatot tehet például a manók ellenségeként (akárcsak Elrond) vagy az erősebb ajtók betörésekor. Az erdőben a patak felé igyekezzünk elkerülni a pókokat és az ellenséges tündért (az őzet, ha van nálunk nyíl, lelőhetjük vacsorára), és lehetőleg ne igyunk a patakból. A patakon valamelyik kötéllel lehet átjutni (akad több is a játékban ugyebár, valamennyi alkalmas a célra) a regényből ismert módszerrel: DOBD KÖTELET PATAKON TÚLRA, ameddig beakad ott valamibe, majd HÚZD KÖTELET, s megvan a csónak. Ezután ÜLJ CSÓNAKBA, és LÖKD CSÓNAKOT vagy HÚZD KÖTELET újra. A csónakba a könnyebbek közül többen is beférhetnek egyszerre. A tündérpalota kapuján legalább négyféle különböző eljárással be lehet jutni; ezek közül a legkényelmesebb, ha a Gyűrűvel az ujjunkon bekopogunk rajta (a legizgalmasabb pedig, ha jó sokáig várunk, s ha véletlenül nyitva felejtik, akkor gyorsan besurranunk rajta – a többi megoldás maradjon csak homályban). De hogyha esetleg még kötélünk sem volna, akkor sem kell ám kétsége esni: ha a cirkáló erdei tündér letartóztat bennünket, akkor is ugyanabba a börtönbe kerülünk, ahová az odabenti örök tesznek el minket (hacsak Beorn szépen be nem veri a fejüket a csónakkal...). A dutyiból kiszabadulni a szokásos módon lehet: ha alagutat ÁSunk a pincébe. Ahová egyébként a cellákat kikerülve is vezethet az utunk, ha a Gyűrűvel sikeresen kikerültük az őrszemet! A délnyugati pincében részegen horkol a horkoláb... bocsánat, a porkoláb, valamint a főpohárnok kettesben – náluk vannak a zárkák a kulcsai, úgyhogy kívülről is kiszabadíthatjuk ásó nélkül bentrekedt felebarátainkat, ha el nem csípnek közben.

A lényeg ugyanakkor a következő: két darab borospince van, s vagy egyikben vagy másikban (ritkábban mindkettőben egyszerre) találhatunk egy-egy üres hordót is. A délnyugati a kisebbik, a keleti a nagyobb. (Vagy fordítva? Már nem emlékszem pontosan...) Akad itt egy szolgáló, aki – a folyamatos foglyulejtegetések mellett fennmaradó szabadidejében – a folyosókat járja, s e hordókat időnként a központi terembe görgeti, ahol egy csapóajtón keresztül a földalatti folyóba löki bele őket (így kerülnek Esgarothba délre). Ha meg akarunk szökni, az egyes szereplőinkkel szépen el kell bújnunk valamelyik hordóban (NYISD HORDÓT, majd MÁSSZ BELE – már amelyikbe passzol a méretük), s kivárni, ameddig legörgetnek minket. Ez alkalomadtán eléggé sokáig is eltarthat, úgyhogy gyorsíthatunk rajta (ha

van egy erősebb társunk, akkor TOLD HORDÓT, majd LÖKD AZT CSAPÓAJTÓN stb.). Vagy a szolgát is megsürgethetjük (MONDD SZOLGÁNAK, DÉLNYUGAT stb.), sőt, megkérhetjük magát a királyt is, ha arra jár. Szadistábbak szórakozhatnak egy keveset a szolgálával: mondjuk folyton becsukjuk az orra előtt a csapóajtót, amikor éppen a hordót szeretné átlökni rajta, vagy ha megvan a megfelelő kulcsunk, még le is zárhatjuk azt, és leshetjük, hogy mit csinál...

Ezután már nincs messze a kincs – mindössze Esgarothból kell eljutni a Hegyhez. Ha ujjunkon a Gyűrűvel belépünk a sárkányhoz, hallgathatjuk a szórakoztató sértéseket, amiket a fejünkhöz vagdos, miközben nem lát bennünket, csak a szagunkat érzi. De nem árt vigyázni, mert tüzet is okádhat néha... A Tóvárosban Bardnál van íj és nyílvessző, vagy a játék elején Balin is birtokol ezekből egyet: bármelyikük elteheti láb alól a félelmetes szörnyet (LÓDD SÁRKÁNYT NYÍLVESSZŐVEL). A gazdagság megszerzésének másik lehetséges módja, ha nem öljük meg az állatot (?), hanem a Rejtekaajtót fölkutatva besurranunk és ellopjuk a kincset – ezt mindenesetre nem írom most le, mindenki találja meg egyedül. Arra azért nem árt számítani ekkor, hogyha a kincs a barlangból eltűnt, akkor a sárkány éktelen haragra gerjed, és elkezd kóborolni a játék helyszínein, teljesen véletlenszerűen legyilkolva mindenkit, aki az útjába kerül – egészen addig, míg végre újra meg nem kaparintja az aranyát... Más kérdés, hogy Gyűrű nélkül belépni a sárkányhoz kész öngyilkosság, addig sem maradnánk életben, hogy begépeljük a következő parancsot... (De még ilyenkor is található valamilyen megoldást! Pl.: SZÓLJ BARDNAK, HOGY LÉPJEN BE ÉS LÓJE LE A SÁRKÁNYT – aztán várhatunk, hogy melyikük jön elő majd élve...)

Utolsó teendőnk a kincs hazafuvarozása lesz; a visszavezető utat nyilván magától is megtalálja mindenki. Figyelmeztetés gyanánt csak annyit, hogy útközben mindenki, aki mellett elhaladunk (és nem barátságos szereplő!), azon nyomban hősiesen a kincs keresésére indul: az erdőből előmászhat a pók, a barlangból a manók, sőt, ha a trollokat életben hagytuk volna az elején, akkor még ők is el akarnák szedni tőlünk. Gollam is a nyakunkba akaszkozhat, úgyhogy végül szinte mindenki meg akar majd ölni bennünket... Vagy sietve le kell ráznunk őket, vagy ha van Gyűrűnk, akkor semmi probléma. Otthon már csak a ládában kell elhelyezni összekuporgatott vagyonkánkat (TEDD LÁDÁBA KINCSET ÉS CSUKD BE A LÁDÁT), s máris csodálkozhatunk A Babó egyik legkellemesebb vonásán: vége van a játéknak és mégsincs vége – megkapjuk a gratuláló szövegünket, ám bent maradtunk a világban, és továbbra is kereshetjük a fennmaradó lehetőségeinket...

Amelyekből akad azért jópár. Ebben a leírásban is számos helyettesíthető vagy fölösleges motívum szerepelt ugyan, de korántsem az összes: egyáltalán nem beszéltem olyanokról, mint az aranykulcs megszerzése és fölhasználása, vagy pl. hogyan találhatjuk meg (és rejthetjük el újra) a trollok aranyát is stb. A lehetőségek száma gyakorlatilag

végtelennek tekinthető! Én magam rendkívül sokszor végigteszteltem a játékot a hibák kijavítása folyamán, és időnként még engem is meglepetésszerűen értek olyan, különlegesen ritkán és kiszámíthatatlanul jelentkező események, mint amikor egyszer a Gyűrű megszerzése után gyanútlanul ki akartam lógni a manók hátsó kapuján – de a legnagyobb megdöbbenésemre zárva találtam azt! Nyilván valamikor korábban arrafelé sétált a Nagy Manó, és a vaskulccsal a kezében szépen bekattintotta a zárat. Én magam a program világának felépítése közben egyáltalán nem gondoltam erre a lehetőségre; mindössze annyit csináltam, hogy a véletlenszerű események közé fölvettem azt is, hogyha egy tetszőleges szereplő egy tetszőleges ajtó előtt áll, és nála van a hozzávaló kulcs, akkor bizonyos valószínűséggel megpróbálja használni is azt a kulcsot (akár nyitni vagy zárni vele az ajtót). Az ilyen, általánosságban leprogramozott események – miután igen sok van belőlük, és igen sokféle tárgyra ill. szereplőre is érvényesek lehetnek, egymástól függetlenül is vagy egyszerre – az egyes speciális esetekben néha egészen furcsa eredményeket produkálhatnak. Ugyanígy megesett egyszer az is, hogy mind a tizennégy főhőssel végig akartam vinni egy menetben a játékot, s a trollok elfogták az összeset: mialatt az egyikkel eloldoztam egy megkötözött társát, azalatt a trollok két másiknak hurkolták össze a kezeit. Végül mindnyájan sonkaként hevertünk a földön, és Gandalf megmentő seregére vártunk... Ami meg is érkezett – de a kővé változtatás után Gandalf nem szabadított ki senkit! Ehelyett elszedte Thorin égszínkék csuklyáját, majd magára öltötte azt, és angolosan távozott...

Tulajdonképpen az egész küldetésnek a teljesítése két egyszerű lépésből áll: föl kell venni a kincs nevű tárgyat, és bele kell tenni a ládába. A játék összes többi eleme szabadon variálható. Gyakorlatilag mindent meg lehet próbálni, amit a program szótára értelmezni képes (legfeljebb nem mindig fog sikerülni a dolog), és ennek a rengeteg kombinációnak a legnagyobb része sokszor nem is jut az ember eszébe. Pl. a játék valamennyi szereplőjét meg lehet ölni – nincsenek benne „halhatatlanok”. Legfeljebb az egyik erősebb, a másik meg gyengébb. De a különféle fegyverek is különféle erőségűek (van, amelyik háromszor akkorát is üthet, mint a másik), s amellet, hogy nem ismerjük ezeket az erősségeket (tehát ki kell tapasztalni őket), valamint az emberkéek aktuális erőnlétén kívül, még a véletlen is igen erősen befolyásolja az összecsapások kimenetelét. De úgy is végig lehet játszani a játékot, hogy senki, egyetlen szereplő sem hal meg!!! (Még a sárkányt vagy a trollokat is életben lehet hagyni.) Van egy különleges fegyver, a nyílvessző (amiből nem is csak egy darab létezik), amellyel – ha ijünk is van hozzá – akárkit egyetlen pillanat alatt leteríthetünk; de ha elég sok emberrel támadjuk meg őket egyszerre, és nem érdekelnek bennünket a halottak és a veszteségek, pusztá kézzel is legyőzhetjük akár még a sárkányt is, Beornt vagy a trollokat. A trollok tisztását teljes egészében elkerülhetjük a mocsáron keresztülvezető kerülő út által, s megtehetjük, hogy először megszerezzük Bilbóval a Gyűrűt, majd miután ez megtörtént, ujjunkra húzva szépen visszalopakodunk, s ott William zsebéből kiemeljük a kulcsot, amivel kinyitjuk az ajtót északra, majd a kulcsot visszatesszük, és senki nem vesz

észre semmit. Egyszer éppen ezt a trükköt szerettem volna alkalmazni, s mire a tisztásra visszaérek, mit látok: a trollok látszólag csak úgy „maguktól” kővé változtak, a kulcsnak és a sült birkahúsnak pedig teljesen nyoma veszett. A törpék közül legalább hárman ott lézengtek a tisztáson, különféle tárgyaik közül néhányan a földre dobva heverték. Amikor kíváncsian elkukkantottam északra, Óint a kőajtó előtt láttam álldogálni, látszólag tétlenül és ártatlanul; miután megvizsgáltam, kiderült, hogy nála volt a kulcs. Elkértem tőle, és kinyitottam vele a zárt ajtót – hát Gandalf meg be volt zárva a barlangba! (Odabent elemelt két kardot, és unalmában az összes ételt fölfalta.) Mi történhetett? Vagy Gandalf vetődött kóborlásai során véletlenül a tisztásra, s ott minden ok nélkül kővé változtatta a trollokat, vagy valamelyik törpe ért oda először, és ez az esemény szólította oda őt; a lényeg az, hogy a később többen is odaérkező törpék teljesen spontán többször is átkutatták a tisztást, majd megtalálták a nagy kulcsot és Óin kinyitotta vele az ajtót, aztán Gandalf besétált és Óin véletlenül rázárta. (Vagy lehet, hogy nem is Óin volt, hanem valamelyik másik törpe, csak utána odaadta Óinnak a kulcsot – ki tudja?)

Köszönhető mindez annak, hogy a játékban szinte bármilyen cselekvésre bármelyik szereplő képes (kivéve, amikor mondjuk nagyobb erőre volna szükség, vagy más hasonló korlátok, de ekkor sem maga a személy jelenti az akadályt, hanem annak pillanatnyi állapota vagy változtatható tulajdonságai), és ezeknek egy eléggé nagy hányada magától, spontán is az eszébe juthat, illetve a mi embereink fölött is automatikusan átveszi a vezérlést a számítógép, hogyha mi nem irányítjuk őket... A lehetséges lépések túlnyomó része általánosan, nem pedig személyre szabottan van letárolva benne. Elméletileg, ha végtelen hosszú ideig engednénk külső beavatkozás nélkül futni a programot, akkor e végtelen hosszú idő lefutása alatt előbb-utóbb az összes lehetőség „kipróbálódásra” kerülne, s a játék egyedül végigjátsszaná önmagát: valamelyik szereplő – lehet, hogy tízmillió év alatt, de – végülis eljutna a célba. Illetve egy akadálya lehetne ennek, hogyha véletlenül meghalna közben valamennyi főhős. Tehát mindössze annyit kellene változtatni a programon, hogyha minden főszereplő meghalt, akkor automatikusan előről kezdje a játékot – és egy önmagát végigjátsszó játékot kapnánk...

Szerintem éppen az tesz érdekessé egy játékot, ha minél többféle lefutás lehetősége adott, de egy tényleges játszma eredménye előre minél kevésbé kiszámítható. Éppen emiatt is döntöttem szándékosan úgy, hogy a programban ne lehessen állást menteni! Azt akartam, hogy a fentiekben leírt (és még számtalan más hasonló) események mind-mind egyszeriek és megismételhetetlenek maradjanak, soha ne lehessen akarattal előállítani őket újra. Így mindent meg lehet próbálni még egyszer, de ahhoz újra be kell tölteni a programot és el kell jutni odáig ismét: nem lehet megállni valahol, és annak az egyetlen helyzetnek végigpróbálgatni valamennyi lehetőségét – nem lehet egyetlen részlemez sem önkényesen eltávolítani a Nagy Egészből!!! Azt akartam elérni ezzel, hogy a játékosok jobban érezzék a lépéseikkel járó *felelősséget*, miáltal pedig az egész játék sokkal valószínűbbnek tűnjön. Azt

szerettem volna, hogy ettől a „fogástól” a játék minél tovább megőrizze a *varázsát*. Hogy ez mennyire sikerült, az nagyon nagy részben a játékosok hozzáállásán is múlik. Remélem, akadt valaki, aki igazán megértette a kalandjátékok valódi lényegét.

U.i.: A régi motorosoknak (tapasztalt ebeknek, öreg rókáknak stb.) bizonyára feltűnt, hogy ez a játék némileg emlékeztet egy régi, C64-es, angol nyelvű feldolgozására ugyanennek a könyvnek. Ez jórészt inkább csak annak köszönhető, hogy mindkettő ugyanabból a történetből merít, de azért nem tagadom, néhány ötletet elemeltem onnan... Ugyanakkor az én feldolgozásom sokkal összetettebb és bonyolultabb lett, és az eredeti cselekménynek is több eleme megtalálható benne. (Pl. mind a tizenhárom törpe, nem pedig csak Thorin – és valamennyit egyidőben irányítani is tudjuk stb.) Remélem, nemcsak a frissebb érdeklődőknek, de a régi feldolgozás ismerőinek is sikerült örömet okoznom ezzel.

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

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

O. R. (1997-2011)