

A pokol angyala 2.



Ez lett volna a Mantis Software harmadik játékprogramja. (Az 1992-ben kiadott *A pokol angyala* és az 1994-ben kiadott *A kastély* után.) Én 1993 végén csatlakoztam a Mantis Software-hez (az azévi Computer Karácsony rendezvényen ismerkedtünk meg), majd utána '94 és '96 közt együtt dolgoztunk a játékon. Aki rajtam kívül (Olessák Róbert) részt vett még: Herédi Attila, Nagy Zoltán és Gáspár Olivér. Sajnos azonban a program végül sosem készült el. Kezdetől fogva úgy volt, hogy az 576 KByte fogja megvenni és kiadni: velük az évek alatt folyamatos kapcsolatot tartottunk, és vissza-visszatérő módon tárgyaltunk, mígnem a legvégére kiderült, hogy mégiscsak kútba esik itt a szerződéskötés. (Ez nem feltétlenül az 576 hibájából történt így; időközben ugyanis – épp '94-től kezdve – a C64 egyre jobban kisodródott a mainstreamből, miután a Commodore cég csődbe ment, és nem gyártották többé már a gépet sem... Bár a fanatikus játékosok jó ideig ragaszkodtak hozzá.)

Addigra a játék kb. 80-90%-ban készen volt, és így is maradt utána. Azaz lehet vele játszani, ám egyes funkciói nem működnek benne, ebből kifolyólag pedig igen korlátozott játékelményt nyújt; no és persze nem is teljesíthető. (Gyakorlatilag a helyszíneken tudunk mászkálni és nézelődni, a tárgyakat megtalálni és felvenni, vagy az ajtókat nyitni-csukni... kábé ilyesmik.) Akárcsak a *Mantis Software* megelőző játékai, ez is alapjában grafikus (bár félig-meddig még a szöveges kalandjáték stílusát is továbbvezető), ikonvezérlésű kalandjáték volt. A történetvezetése a hasonló című első játék cselekményét folytatja, ám cyberpunk környezetbe ágyazva (a jövőbeli Budapesten játszódik). Lényegében véve minden korabeli, fontos magyar játéklapban (az 576-on kívül még a *Guru* és a *CoV*) megjelentek róla előzetes

leírások, ismertető, kritikák. Mindazonáltal ezek még a program (szintén előzetes) demó verzióján alapultak, amely 1994-ben készült el (a következő, azaz '94-es Computer Karácsonyon nyilvánosan be is mutattuk, s a jelenlévő közönségnél komoly sikert aratott), és hűen demonstrálta már a leendő – sajnos végül meg nem születő – „végső” változatot is.

Mind a demó, mind pedig a véglegesnek szánt játékprogram ugyanazzal a több epizódból összeálló, hosszadalmas, folytonos, és filmszerűen pergő, bevezető intróval kezdődik, mely nemcsak állóképeket és szöveget, de animációt is tartalmaz (ráadásul teljes képernyőnyi méretű animációt!). Stílusban és programozástechnikai háttérben ez erősen hasonlít a *Horsekiller* intróhoz, mely szintén ugyanakkor íródott, és szintén általam (minő véletlen!). Mindazonáltal hosszabb, változatosabb és teljesebb (akad benne például már zene is). Ugyancsak hasonló fejlesztői kihívások elé állított: vagyis ki kellett jönni valahogy a rendelkezésünkre álló – igencsak szűkös – 64kB-os tárhelyből. Ennek érdekében mindenféle technikai trükköket és bűvészmutatványokat kellett bevetni. Mint ahogyan ott is leírtam: a képkockák közti fázisváltás raszter-időzítéssel (a képvillogás elkerülése végett), a következő kocka felépítése pedig ezalatt egy másodlagos, láthatatlan videoterületen történik. Tehát ezen körülmények miatt még kevesebb szabad RAM-terület maradt fenn, ahová az egyes képelemek szétdarabolt, tömörített grafikai részleteit kellett összezsúfolni előzetesen, majd idejében előszedegetni onnan egyenként. (Miután a kezdeti próbálkozások még sehogyan sem akartak beférni, ezért végül kényszerűségből az animált betét ténylegesen lefedett, belső rajzfelületét a teljes képernyőméretnél egy kevéssel csekélyebbre kellett szabni, hogy a tárolt rajzelemek kisebb helyet foglaljanak a memóriában; például a mellékelt képeken ez látható is, azaz körben olyan, mintha nagyobb lenne kicsivel a keret vastagsága; pedig az csak üresen hagyott rész.)

Szintén kizárólagosan ehhez az animált intróhoz találtam ki egy saját, speciális grafikai effektet, amelyet én „raszteralagútnak” hívtam. Ez a mátrixba való belépést, illetve megfordított változatában pedig az onnan való kilépést jelképezte itt. A trükk lényege abban áll, hogy olyan hatást próbál kelteni, ami a folyamatos színátmenet illúzióját nyújtja (olyan, mintha sokkal több színárnyalat lenne jelen egyidejűleg a képernyőn a C64 által maximálisan megjeleníthető összesen 16 db. színnél), melyet azzal értem el, hogy a színeket a fényerősség szerint sorba rendeztem (a feketétől a fehérig – és vissza), majd egymás után gyorsan mozgattam a képernyőn. (Ezáltal a szemünk nem tesz különbséget köztük, hanem – látszólagos módon – egybeolvadnak egy folyamatos hatássá.)

Ugyanez a színárnyalskála jelenik meg a felírtos szövegeink kiíratásainál, csak ott viszont a háttérszín vékony sávjaiba vannak beleszervezve (minden egyes pixelsorban egy-egy újabb időzített raszter-megszakítással); a szövegek betűi pedig valójában inverz karakterek: a teljesen a feketével kitöltött képernyőn mindössze a betűk e „lyukain” át látható a folytonosan változtatott háttérszín.

Már csak a fentiekben leírt trükkök önállóan történő szemrevételezése végett is érdemes az intrót megtekinteni (és persze az aztán következő játékot). A webhelyemről letölthető, ingyenes és eredeti PA2-csomagban mind a demó, mind a félkész játék verziója megtalálható. Sajnálatos módon azonban az emulátor alá konvertálás közben valami nem jól működött, és emiatt az eredetileg még hibátlanul futó program lemezhibás lett (vagy az emulátor környezetek rosszul futtatják...): a két felvonásból álló intró végén, amikor a lemezoldal cseréjére kerülne a sor, előszeretettel kiakad, és nem mindig sikerül továbblépnie a játékra. (A demó verziónál ez még hibátlanul működik. Igaz, abban nincs is lemezváltás, minthogy az az egész egyben, egy oldalon van.) A csomagban, egy mellékelt jegyzetfájlban leírtam, hogy miként lehet elkerülni ezt.

A cikk a világhálón: <http://istennyila.hu/hun/game/0010/0000.htm>

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

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

Olessák Róbert (2011)



