

## A gálya (The Galleon)



A magyar *Interactive Fiction* színen 1993-ban felbukkanó – és azóta is sok szempontból egyedülálló technikai teljesítményt nyújtó – szöveges kalandjáték program igazi mérföldkőnek számíthat. Nem sokkal később, '94 elejétől kezdte forgalmazni azt a *ComWare Kft.* (vagy ahogy a legtöbben ismerik, a *CoV* – pontosabban annak kiadója), jóllehet a játékról már '91 óta olvasni és hallani lehetett a különféle orgánumban (így többek közt a *Guru* magazinban, vagy elsőként az *576 KByte*-ban, és annak is az Áprili Zoltán (Zolee) szerkesztette – a folyó fejlesztésekről is tudósító – *Exkluzív* rovatában, ahol pár mondatban ismertették annak első demóját). Eredetileg a program kiadója is az *576 KByte* lett volna, csak sajnos nem sikerült velük idejében kellő konszenzusra jutni e téren.

Amennyiben sikerül kiegészíteni az *576*-tal, úgy valószínűleg egy valamelyest nagyobb reklámkampány közepette, több vásárlóhoz jutott volna el (az akkori viszonyokban számolva ez azt jelenti: száz helyett talán ezres nagyságrendben mérhető az eladások száma...), ugyanakkor viszont kicsit másként nézett volna ki, és ma is másként emlékeznénk vissza rá. Például a borítón és belső kézikönyvben látott, hangulatos *Kis Gettó™* illusztrációk is hiányoznának... (Előbbi a honlap nyitóképet képezi.) E gazdasági mutatók mai szemmel nézve vajmi kevés különbséggel bírnak, azonban a külsődleges tárgyi emlékek még számítanak valamit. (A belső tartalom meg még többet!)

Ez a '93-'94 körüli egy-két éves (átmeneti) időtartam több szempontból is érdekes a magyarországi programfejlesztői és a játék-szubkultúra számára: egy-egy „még” és „már” találkozik itt. Akkortájt még jócskán népszerűek maradtak a nyolcbites gépek, s tevékenyen

játszottak és fejlesztettek rajtuk sokáig (épp 1994-ben jelentette be a csődöt a Commodore cég, és szűnt meg a C64 gyártása... majd nem sokkal utána az arra való mainstream játékfejlesztés; ámde kevésbé hivatalos körökben még jópár évig kedvelt maradt később is); egyúttal pedig már beindulhatott egy másféle közeg is, a törvényileg szabályozott, legális és valós programkiadás és -terjesztés. (A magyar szerzői jogban '93 körül jelentek meg az első olyan paragrafusok, amelyek ezt komoly szinten kezelték, majd '94-ben eszközölték végül is az első olyan módosításokat rajtuk, amelyeknek köszönhetően a törvény szava súlyt kapott... Az év egyik emlékezetes, nagy botránya a BSA hírhedt kivonulása a PeCsa bolhapiacra, a korabeli tudósítást az esetről lásd itt: *CoV 48 „Jaj a software-kalózoknak!”* cikk.)

Azt megelőzően – a teljes virágjában pompázó *warez* mellett – pusztán formálisan létez(get)hetett a „szoftver-forgalmazás” fogalma, a *Novotrade Rt.* angyalföldi *2C* boltjában (de a *Novotrade* sem ebből élt meg, hanem külföldi szoftverházak részeire fejlesztett, a pár hazai terméket is árusító üzlet inkább néma kirakatként bámult csak), továbbá az újsághirdetések eldugott kis hasábjában; egy bő évtizede ülepedő, tetszhalott állóvíz tört meg. A fent említett 576 KByte volt az egyik olyan, aki ráállt erre elsőként: nem csupán a Pozsonyi úti első üzlethelyisége beindításával, hanem az – innen számítva – egyik első magyar játék kiadásával: ez végül a *Mantis Software A kastély* című grafikus kalandjátéka lett (*A gálya* helyett őt választották). Igaz, pár hónappal megelőzte őket már a *CoV* a *Wasted Time*-mal (a '93-as *Computer Karácsony*on mutatták be készen, kiadva, a dobozával együtt), majd ezeket nem túl sokkal lemaradva követte a *Newcomer* a *Valhalla Páholy* könyvkiadó gondozásában, s közéjük sorolható *A gálya* kiadása is. (Minde játékok egy rövid időintervallumon belül jelentkeztek, kissé meglepetésszerűen és versengve, sőt, mondhatni, csaknem egyszerre.)

Saját játékprogramozói pályafutásomnak pontosan ezek az idők voltak a legaktívabb és a legtermékenyebb évei (hosszvetőlegesen az ezt megelőző és az ezt követő két-két év), és tulajdonképpen szerencsémnek tudhatom, hogy éppen ezt az időszakot fogtam ki – már csak azért is, minthogy egy füst alatt közel ekkortájt lett annak a „hőskorszakként” emlegetett másik mentalitásnak is vége (nemcsak nálunk – inentől már világfolyamat), ami abban állt, hogy egyetlen ember, egyszemélyben képes volt egy hivatásos játékprogram fejlesztésére, valamint ezt alkotó jellegű és művészeti tevékenységnek is lehetett még hívni. (Ezzel párhuzamban a kalandjáték műfajnak sem maradt túlzottan sok ideje hátra. Mindezt részint tudni, látni lehetett már akkor is.)

Ennek megfelelően aztán apait-anyait beleöntöttem a munkába: ezt *A gálya* ténylegesen tükrözi. (Éppígy tükrözi e kor egy másik gyöngyszeme, a *Newcomer* – egy másik műfajban.) Több, mint két esztendeig készült, s számos olyan jegyet mutat fel, aminek még világviszonylatba helyezve is kevés párját lehet találni. A stílus tekintetében elsődleges forrásként a jól ismert *Magnetic Scrolls*, *Level 9* és *Melbourne House* játékokat tudom megnevezni: mindezeknek mifelénk még szinte semmiféle helyi megfelelője nem akadt. Kezdetben ugyanis egy igen nehéz feladatnak tűnt az intelligens parser magyar nyelvi környezetben történő megvalósítása, s a jelek szerint ennek a feladatnak nem nagyon mert nekimenni senki más... (Holott lett volna rá igény, többek közt a Rátkai István játéka iránti érdeklődés mutatta a megelőző években.) Ugyanakkor nemcsak magyarul, de azzal párhuzamos módon angolul is megírtam a teljes játékot. (Sajnos hiába; külföldre már nem sikerült eladni.)

Meglehetősképpen sajátos, sőt rendhagyó jellemvonása, mint szöveges kalandjátéknak, hogy két szereplővel kell egyszerre játszani. (A története szerint e kettő egy *Tongrak* nevű barbár és egy *Raernon* nevű mágus, akik fivérek.) A karakterek között akármikor kapcsolgatni lehet, sőt, nemcsak lehet, hanem egyenesen kell is: a küldetések jelentékeny hányadában tudniillik mindkettőre szükség van, és különböző képességgel bírnak. A cselekménye ezenkívül mindvégig szatirikus, abszurd, erőteljesen *non-lineáris* menetű,

rétegzett, s egy kissé kiszámíthatatlan; a gyakorlati hosszúsága pedig – IF-hez és nyolcbites környezethez képest – már-már szinte eszement és megalomán méreteket öltött. (Amikor a tesztelések végső fázisában elejétől végig lejátszottam az egészet úgy, hogy minden áttekintett elméleti lehetőséget igyekeztem maradéktalanul oda-vissza végigpróbálgatni benne, ez nem kevesebb, mint egy teljes napot vett igénybe, azaz kb. 24 órát szünettartás nélkül; igaz, egy puszta, nettó végigjárás ennek kevesebb, mint fele alatt teljesíthető.)

Miután az első pillanattól fogva elhatároztam, hogy a játékmenet megtörése folyamatos lemezcserélgetésekkel nem megengedhető (és egynél több lemezre továbbterjeszkedni pedig már a későbbiekben a kiadással járó többletköltség miatt egyébként sem lett volna túl tanácsos), gyakorlatilag – szó szerint – a legutolsó bájtig kiaknáztam mind a rendelkezésemre álló 230kB körüli mennyiségű tárhelyet (a 64kB operatív memória, plusz a B. lemezoldal 166kB-os háttérkapacitása). A 64kB RAM nagyjából úgy oszlik szét, hogy 40kB körüli mennyiségű, tökéletesre optimalizálva lefordított Assembly kód rezidens (ez kiegészül még további 10-20kB-tal, amelyet a végrehajtás előtt a lemezzel, részletekben töltöget); kb. 10kB ragozatlan törzs-szótár (*1400 db. szó!*); és a többi pedig adattáblázat, plusz aktuális szövegek és képek pillanatnyi adatai stb. A lemezzel ezt mintegy 110-120kB-nyi szöveg egészíti ki (ebben nincs benne az A. oldalon lévő terjedelmes kerettörténet és záró epizód; azokat is hozzáadva mindösszesen több, mint 140kB-nyi szöveg van); s a fennmaradó szabad helyre valahogyan odafért még kétfelnyitnyi grafika. (Végeredményként a floppy lemez B. oldala épp csordultig tele lett. Tehát mondjuk állásmentéshez már éppenséggel meg is kellett fordítani mégiscsak.) A végső memóriába már az a pár kilobájtos gyorsító szubrutin sem fért bele, amelyet a főprogram kezdeti betöltéséhez még használtam, ennél fogva a hátralevő részek töltögetésének nélküle kellett továbbzajlani. A felépített szintér több, mint 250 helyszínt tartalmaz, közel 100 db. élőlényel és 140 db. mozdítható tárggyal... A benne zajló történések menete is igen kacskaringós, szövevényes, ráadásként vissza-visszatérő, bosszantóan ismétlődő motívumokkal továbbnehezített. (Sötétség és világítás, pénzhasználat, s mindezekkel való takarékoskodás, útvesztők, ajtók, csapóajtók állandósult kinyitogatása stb.)

Ha ennyi nem lenne elég az üdvösséghez, vagy a kárhozathoz (nem kívánt rész törlendő), ezt még személyesen megtetéztem utólag a (hazai?) játékújságírás-történelem talán leggigásziabb méreteket öltő játékleírásával. Mivel „természetesen” a játékomat senki sem volt képes a segítségem nélkül végigjátszani, ezért rám hárult a feladat, hogy a '95-ös *CoV Évkönyvhöz* megfogalmazzam a leírást. Mikor megjelentem a szerkesztőségben a kész anyaggal, nem csekély általános megütközést keltett, végül jelentősen húzni kellett belőle, és ki is hagyni egyes részeket, s még ezek után is mintegy harminc oldal terjedelmű volt... A nemrégiben félig rekonstruált teljes változata 37 oldal (*lásd PDF!*), a benne lévő karakterszám hasonló a játékban is föllelhető összesített betűmennyiségekhez.

*A cikk a világhálón: <http://istennyila.hu/hun/game/0005/0000.htm>*

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

*A gálya (The Galleon): <http://istennyila.hu/galya/>*

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

**Olessák Róbert (2011)**