

Brekk!

kapu lathato. Titokzatos felirat van ra vesve.

ny

Ez egy elhagyott földalatti terem, valaha konyutar lehetett. A falakat ures polcok boritjak. Keleti irányban nagy hasadékok tátong a falon. Nyugatra egy ajtónyílás vezet.

ny

Itt állsz egy szobában a föld alatt. Minden berendezés egy vasagy, ami a földön hever. A földön és a mennyezetén egy-egy lyuk nyílik, mindket irányba letra vezet. Keletre ajtó van.

ny

Arra nincs ut !!!



A legelső szöveges kalandjáték, amit írtam: 1988-ban, C64 BASIC-ben. Kábé egy hét leforgása alatt készült el... Mindezekből kifolyólag – nyilván – nem valami kidolgozott alkotás; ugyanakkor mégis vannak olyan vonásai, amelyekre érdemes már felfigyelni benne. Jóllehet még tanultam épp csupán angolul (noha emelt óraszámú, intenzív, mégis alig egy-két év óta), ekkor már a *Magnetic Scrolls* cég *The Pawn* című kalandjátéka volt az egyik leglenyűgözőbb számítógépes élmény számomra (annak ellenére, hogy a hiányos nyelvtudással még csak félig-meddig értettem az egész játékot), mely két évvel előbb jelent meg. Az F. DaCosta-féle híres könyv (a nálunk ugyancsak két évvel korábban kiadott *A kalandprogram írásának rejtelvei*) volt a másik ilyen alapélmény, ami eldöntötte, hogy a következő évtizedben mi járjon a fejemben. A játék formálódó stílusjegyeit is ezek határozták meg – kezdve mindjárt a fekete alapon világoszöld színű helyiségleírásokkal. Első nekirugaszkodásra már megpróbáltam ragozott szövegértelmezést használni, és hosszadalmas leírásokat (nemcsak holmi egy-két szavas, odavetett jegyzeteket), lehetőleg non-lineáris játékmenet-szerúséggel (persze ilyen fogalmaim tudatosan egyelőre nem voltak, de a szándéka már láthatólag létezett a fejemben), vizsgálható tárgyakat, és kerek mondatokban megjelenő tárgy-listákat stb. (Még az olyasféle finom „apróságokat” is szemfülesen kilestem a nagy példakép-játék működési módjából, hogy ők már az ige és a cselekvési szándék kiértékelődése előtt megvizsgálják, hogy a beírt mondatban szereplő tárgyak előfordulhatnak-e az elérhetőségi körben...) Első perctől tudtam tehát, mit fogok majd akarni.

A cikk a világhálón: <http://istennyila.hu/hun/game/0002/0000.htm>

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

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

Olessák Róbert (2011)

