

GANDALF FEL-ALÁ JÁRKÁL, BILBÓ KELETRE MEGY

Készítette: Bartók Nagy Tamás (Toma)

A kilencvenes évek egyik mára furcsának ható jelensége volt a szöveges kalandjáték, mely az asztali szerepjátékokat és a „Kaland, játék, kockázat” lapozgatós játékkönyveket – melyek nálunk épp ekkor éltek aranykorukat – ötvözte a még igen-csak erőforrásszűkében levő számítógépes platformokkal. A zsáner egyik hazai alkotója volt Olessák Róbert, aki A gálya nevű játékaival futott be, majd az évtized vége felé főiskolai informatikus szakdolgozata részeként alkotta meg A babót. Erről kérdeztük interjúnkban.

Egy, a játékhoz kapcsolódó cikkben írod, hogy *A hobbit* az egyik kedvenc könyved volt. Hogyan kerültél kapcsolatba először Tolkien műveivel, és milyen a viszonyod *A Gyűrűk Urával*?

Apám vette meg *A Gyűrűk Urát* az 1981-es, első magyar kiadásban. Mivel akkor még csak kilencéves voltam, nem volt türelmem a hosszú könyvek módszeres végigolvasásához, így rendszeresen levéve a polcról, véletlenszerűen felütöttem különböző helyeken, és onnan kezdtem olvasni... Ezért nem tudtam a szereplőkről, ki kicsoda, vagy mik az előzmények, de a képzeletem kiegészítette, amit nagyon élveztem. Később persze rendszeren is végigolvastam, utána a térképeket és a terjedelmes függelék nézegettem ugyanígy. Lenyűgözött, ahogyan a legapróbb töredékből is már felsejlik, hogy van mögötte rendszer. *A hobbitot* csak jóval később sikerült kézbe venni, először csak könyvtárban, és akkor kissé csalódás volt *A Gyűrűk Urához* képest, de 1992-ben már én vettem meg magamnak, majd többször újraolvasva egyre jobban beszippantott, miután a tömörsége kibomlott és életre kelt bennem.

Tolkien később megjelent műveit is olvastad?

A szilmariloknak többször nekifutottam és átrágtam, de olyan tömény volt, hogy nem maradtak emlékeim róla. Kezembe került még ez-az, pl. *A sonkádi Egyed gazda*, vagy az *Elveszett mesék könyve*, de ott is mindig elveszítettem a fonalat... Ami viszont megfogott, az *A hobbit* keményfedelű, szövegkritikai, bővített kiadása (a 2006-os verzió), azt rendszeresen forgatom, és nagyon élvezem.

A babó című játéknak lenyűgözően fejlett a szövegértelmezője. Mi jött előbb, a nyelvészeti érdeklődés, vagy az igény ennek a modulnak a megírására?

Azt a játékot 1997-ben írtam főiskolai szakdolgozatként, és addigra már legalább egy évtizede foglalkoztam programozással (1987-ben lett először számítógépem), melynek nagy részében kalandjáték-fejlesztésbe merültem, és több játékprogramot is megírtam, az értelmező algoritmust pedig lassan, lépésenként csiszoltam. Minden alkalommal egyre többet, jobbat akartam.



Fotó: Olessák Róbert

Igazából egyszerűen bosszantott, hogy magyar nyelven senki nem csinálta meg ezt addig elég színvonalasan. Bár rengeteg házi készítésű játék létezett, de többségében igen amatőr és primitív. Meg akartam nekik mutatni, hogy hogyan kell.

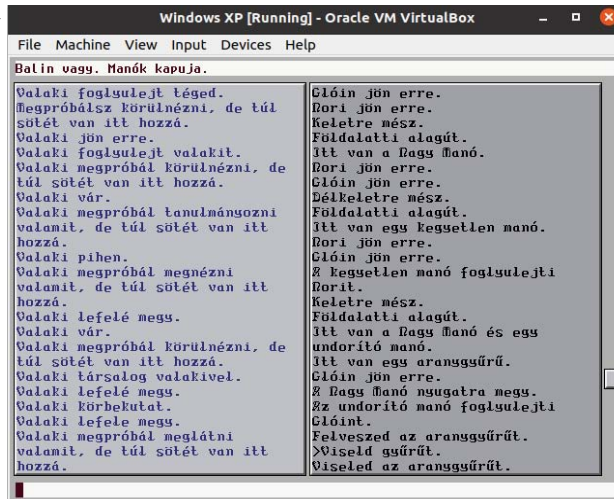
Nagyságrendileg hányféle ige képezi a játék parancskészletét, és hány helyszínt lehet benne bejárni?

Sajnos a szótárra már nem emlékszem. Helyszínből kb. 120 van. De érdemes *A gálya*val összehasonlítani: ott több, mint 250 helyiség van, a szótár pedig közel 1400 szóból áll. Ám a mennyiség helyett szerintem az összetettség vagy a rétegzettség többet nyom a latban: *A babó*ban a játékmotor ugyan jóval fejlettebb és rugalmasabb, azonban a fejlesztéshez rendelkezésemre álló idő hiányában végül nem tudtam megtölteni annyi konkrét tartalommal, így a játékmenet szempontjából sokkal rövidebb. Viszont sok az alternatív lehetőség és a variáció, sőt, a véletleneken is sok múlik, így akárhányszor újra lehet kezdeni, hogy az események másként alakuljanak.

Említetted egy másik ismert játékodat, *A gályát*. Mit érdekes tudni ennek a világról, történetéről?

Itt is kissé megjelent a nagyratörés (habár erre én is csak a megírása után jöttem rá), mivel legalábbis a korabeli 8-bites platformokon jó eséllyel pályázhatna valószínűleg a leghosszabb és legbonyolultabb játékmenet címére. *A CoV Évkönyvben* megjelenő végigjátszás közel 30 oldal

hosszú volt, és akár egy teljes napot lehet vele eltölteni akkor is, ha az ember pontosan tudja, mit csinál (különböztetve meg sokkal többet). Amellett a játékmenet rugalmas, sok független kisebb-nagyobb epizódból áll össze, melyek nem mindegyike szükséges, és azok megoldási sorrendje is variálható (ez az ún. non-linearitás). De a fő érdekessége inkább az, hogy egy időben két szereplővel kellett játszani. (Mivel fantasy környezetben játszódik, a két főhős egy varázsló és egy barbár, akik testvérek, és az együttműködésükre van szükség a sikerhez.) Később, amikor *A babó*t írtam, ezt a koncepciót vittem tovább, mivel ott már tizennégy szereplőből lehet választani párhuzamosan négyet (sőt, cserélgetni őket akár valós időben). A *gályát* ezenkívül egyszerre készítettem magyarul és angolul – bár végül csak idehaza sikerült a kiadókát megnyerni vele.



Hol lehetett találkozni *A babó*val, mennyire lett közismert?

Sajnos szöveges kalandjátékként egy kicsit elkésett, mert addigra már átalakult ez a műfaj is, és grafikaközpontvá vált. Hivatalos kiadása pénzért egyébként se nagyon jöhetett volna szóba a szerzői jogok, illetve a főiskola miatt sem (hisz szakdolgozat volt). Ezért inkább elküldtem különféle újságoknak, amelyek CD-mellékleteikben közölték (pl. *Chip Magazin*, *PC Guru*, *Új Alaplap*). Az én szememben ez pusztán egy lépcső volt, a vele töltött fél év után még dolgoztam hosszú évekig a szabadidőmben a játékmotor továbbfejlesztésén, amiből egy sokkal nagyobb végeredményt szerettem volna később kihozni, de egy kissé megalomániásan eltúloztam ezt a célkitűzést, mígnem végül leálltam a fejlesztéssel, mikor beláttam, hogy nincs értelme folytatni.

Kaptál visszajelzéseket a játékra?

Az évek alatt több hasonló érdeklődésű emberrel is leveleztem. Az egyik legszebb és legmeghatóbb emlékem, hogy egyszer egy vak embertől kaptam levelet, aki leírta, hogy mennyire örül neki, hogy végre talált egy olyan számítógépes játékot, amivel ő is képes játszani. De inkább *A gályára* jött sok levél, és ezek nagy része a 10-12 éves korú játékosoktól (volt köztük néhány lány is), illetve akadt egy pár programozó, akik szintén játékokat írtak. Volt egy Jonowsky fedőnevű illető, vele nem tudom, hogy

mi lett később, állítólag már meg is halt, ő szerkesztett egy lemezújságot, és cikkeket is írt. Voltak, akik más programokon dolgoztak évekig, és ötleteket, technikai tanácsokat cseréltünk. Ez még mind az online korszak előtt volt (vagyis nem e-mailben zajlott, hanem papíron, sokszor kézzel írott formában). Én is írtam direkt ilyen elborultabb hangvételű megaleveleket például a *CoVboynak* és más orgánumnoknak... Lelkileg még nem annyira voltam felnőtt (szerencsére). Úgy éltem meg akkor, hogy ez is csak a játék része. Valószínűleg *A babó* már nem jutott el annyi emberhez, vagy akihez igen, annak sem volt olyan nagy élmény, úgy tűnt, hogy addigra ez lecsengett.

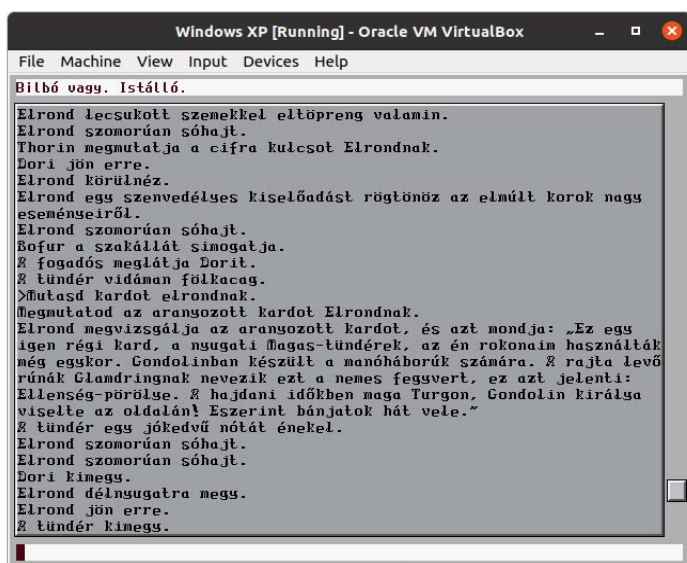
Milyennek látod a szöveges kalandjátékok korszakát visszatekintve?

Beregi Tamás *Pixelhősök* című könyvéből kiderül, hogy Tolkien hatást gyakorolt a szá-

mítástechnika fejlődésének egy korai szakaszára, az 1970-es évek amerikai egyetemi miliójére, és a kalandjáték műfaja is onnan nőtt ki 1977-ben (Crowther és Woods mainframe környezetben futó, *Adventure* című játékaival). A számítógépes játéktípusok egy legősibb és legelemibb archetípusáról beszélünk, s bár az azóta eltelt évtizedek alatt rengeteget változtak a dolgok, mégis megtalálható még ma is, csak most Interactive Fiction néven kell keresni (például az évente megrendezett IF Comp nemzetközi versenyen). Alapvetően kétféle koncepciót látok bennük: az egyik egy narratív, történetvezetésre épülő modell, míg a másik inkább egyfajta környezeti szimuláció – utóbbiból lettek azután a MUD (multi-user dungeon) vagy RPG (role-playing game) típusú játékok és online utódaik. Az egyre inkább többszereplős, non-lineáris megközelítés felé haladással én is inkább ehhez húztam a saját játékaimmel. (A Melbourne House kiadású *Hobbit*-feldolgozás emellett a nyolcvanas évek elejének egyik legnépszerűbb játéka lett, számos géptípusra átírták, s a saját munkám részben ennek emlékét őrzi.)

Érdekelnek a modern videojátékok is?

Sajnos nem kötnek már le. Ma már szinte bármit meg lehet valósítani, persze hatalmas mennyiségű munkával és időbefektetéssel – a régi gépek viszont rettentően limitáltak voltak még a képességeik terén, és nekem inkább ezeknek a technikai korlátoknak a fészegetése volt izgalmas.



Továbbra is programozóként dolgozol?

Egy ideje már nem (kivéve a legutóbbi évek során felívelő retrólázba való bekapcsolódást). Lassan egy évtizede élek Ausztriában, és cseppet sem hiányzik a szakmai karrier, az irodai légkör tekintélyelvű méregeteése, a feszültségek, a politika vagy a fogyasztói társadalom elvárásai. Nincsenek gyerekeim, nincs fenntartandó vállalkozásom, vagy más felelős kööttségek, sőt, nincs autóm sem. Sosem bírtam beilleszkedni, és nem is akartam, de jobban érzem magam tőle, ha a nem túl megerőltető és napi néhány óra munka után azt csinálhatok, amit akarok. Hobbitt módon jobban odakoncentrálni az ittre és a mostra. Ha már hobbitt, akkor most a hobbitevékenyégeknek tudok élni, mint a kertészkedés és a retróprogramozás.

Élnek kardhalak a Ködhegységben?

A legtöbb emberben Magyarországon a kalandjátékok iránti érdeklődést egy 1986-os kiadású könyv keltette fel, Frank DaCosta: *A kalandprogram írásának rejtelméi*, mely egy 1982-es amerikai eredeti fordítása volt, és a fordítónak sikerült pár vicces bakit elkövetnie. A magyar változatban szerepel egy *Kardhalak és kincsek* című példaprogram, melynek helyszínein néha felbukkan a semmiből egy kardhal, és ránk támad „a kezében egy fekete, görbe karddal” – s ez a teljesen érthetetlen képzavar mindenféle szürreális asszociációkat keltett (az ominózus figura a könyvborítón is látható). Utóbb persze kiderült a turpisság: az angol szövegben még ork szerepel az adott helyen, vagyis ugye ORC, s miután a fordító még nem ismerte akkor ezt a szót, valahogy az orkára (orca, azaz kardszárnyú delfin) asszociálhatott belőle... Hogy aztán a víziemlős helyett végül ráadásul miképpen lett kardhal, azt már tényleg tőle kéne meg-

kérdezni. Viszont úgy gondolom, nem is baj, hogy így történt, hisz az ilyen melléfogások csak segítenek tovább színesíteni a történeteket, és közreműködnek a fantázia felkeltésében. (Az angol nyelvű kötet borítóján egyébként egy sárkány látható, és érdekes, hogy az sem szerepel a szövegben.)

A szöveges kalandjátékokat, melyekben a játékos által begépelte utasításokra a program helyszín- és eseményleírásokkal válaszol, az olvasói fantáziára támaszkodás mellett többnyire a parancsértelmező által szűkre szabott mozgástér jellemzi. Itthon a *Szakadt Csöves* és a *Revenge on School* nevű játékok voltak a kategória alpári gyöngyszemei – előbbiben egy hajléktalan szerepében látogathatjuk végig a budapesti belváros ikonikus helyszíneit, utóbbi pedig ifjúkorunk sérelmeire és frusztrációira ígér gyógyírt egy kései iskolai randalírozás formájában.

Ezeknél stílusában emelkedettebb és technológiailag ambiciózusabb alkotás *A babó*, ami Tolkien azonos című (manapság *A hobbit* néven futó) regénye mentén szövi a cselekményt, de ez a játékmenetet csak a helyszín, a szereplők és a végcél szempontjából köti, a többi a játékosra és a véletlenre van bízva. Nagy segítséget jelent ebben, hogy míg a másik két játékban egy igen korlátozott listából kell kiválasztani a lépéseket, *A babónak* saját parancsértelmezője van, így bármely, a szótárában szereplő utasítást bármilyen helyzetben megpróbálhatunk neki kiadni.

Tizennégy szereplőt irányíthatunk – Bilbót és a törpöket –, bár egyszerre legfeljebb négynek a vezérlőablaka látható a képernyőn. A magukra hagyott karaktereink és az egyéb szereplők a közbeavatkozásunk nélkül is járnakkelnek a helyszíneken, véletlenszerű cselekedeteket hajtva végre. A parancsértelmező lehetőséget ad közvetett utasítások kiadására is, tehát megmondhatjuk egy szereplőnek, hogy kövessen – aztán vagy megteszi, vagy nem, és az is lehet, ha túl gyorsan megyünk, szem elől téveszt minket –, de ez a funkció tömegverekedés kiprovokálására is használható („mondd Fílinek, hogy üsse meg Thorint”). A győzelemhez a sárkánytól megszerzett kincset el kell helyezni az otthoni ládában, és ehhez nem árt szert tenni a Gyűrűre is – így szabadon megmotoszhatjuk társainkat (végre elvehetjük Gandalftól a pipát, amivel folyton az orrunk alá pófékel), és a sárkány elé is kiállhatunk, egész addig, míg a Gyűrű úgy nem dönt, lecsúszik az ujjunkról. („A sárkány kénköves lángokat fúj. Meghalsz.”)

További részletek a játékról a készítő weboldalán:

→ istennyila.hu