

ÉS MOST LAPOZZ 43 ÉVET!

Hagyománykövetés és hagyománytörés *A Pál utcai küldetés* (2020) című kalandkönyvben

Jelige: DSH720

Lezárás dátuma: 2025.01.03.

Tartalom

Bevezetés.....	2
1. Egy médium születése	4
1.1. Történeti áttekintés és a fogalmak tisztázása	4
1.2. Kalandkönyvek Magyarországon.....	6
2. Korszakokon átívelő kalandozások	8
2.1. A Fighting Fantasy hagyománya	8
2.2. Kalandkönyvek napjainkban.....	12
3. <i>A Pál utcai küldetés</i> a hagyomány tükrében	15
3.1. <i>A Pál utcai küldetés</i> felépítése	15
3.2. Oktatás és gamifikáció.....	17
3.3. Rajongói hagyomány elemei	19
3.4. Kötelező olvasmányok.....	21
3.5. Történetmesélés és játékmechanika.....	23
3.6. Térbeli és időbeli haladás, narratív disszonancia	24
3.7. Eszközök és információk.....	25
3.8. Befejezések típusai	26
3.9. Érzelmek a lapokon	27
3.10. Szereplők jellemzése	27
3. 11. Vizuális elemek	28
4. Konklúzió	30
5. Irodalomjegyzék	32
6. Mellékletek.....	34

Bevezetés

Az 1980-as és 1990-es években népszerű játékkönyvek a 2000-es években kétségtelenül veszítettek népszerűségükből, ugyanakkor az elmúlt esztendőkből a médium második aranykorát éli, a nemzetközi és a magyar piacon is sorra jelennek meg új címek. Ennek az interaktív szövegtípusnak a médiatudományos megismerése egyrészt azért aktuális, mert a témában kevés tudományos igényű könyv és cikk született – a játékkönyvekkel foglalkozó legtöbb írás a rajongói tartalom és a tudományos értekezés határán helyezkedik el –, másrészt, mert ez a médium a hazai populáris kultúrának is szerves része: a játékkönyvek a legkülönbözőbb műfajokkal (romantika, paródiák, kötelező olvasmányok stb.) keveredve a magyar könyvpiac nem elhanyagolható részét képezik. Kutatásomban a kortárs magyar kalandkönyvek egy speciális típusát, a lapozgatós könyvként újragondolt kötelező olvasmányokat veszem górcső alá. Elsősorban arra a kérdésre keresem a választ, hogy a Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila szerzőhármassal által írt, 2020-ban megjelent *A Pál utcai küldetés* című kalandkönyv miképp épít a műfaji hagyományokra, és milyen kísérleteket tesz azok megújítására.

Dolgozatomban első fejezetében a kalandkönyvek kulturális kontextusának jobb megértése érdekében a lapozgatós könyvek, tágabban az interaktív fikció műfajával foglalkozó irodalmat mutatom be. A műfaj első aranykorát elhozó Fighting Fantasy könyvek történetével kevés tudományos értekezés foglalkozik, így ezek mellé rajongói tartalmakat is beemelttem az áttekintés során, hogy átfogó képet kaphassunk a napjaink kalandkönyvei köré épülő kultúrát megalapozó művekről. A dolgozatban többször hivatkoztam Jonathan Green és Michael J. Tresca könyveire is egyaránt tudományos ismeretterjesztő munkák, inkább leíró, mint értelmező jellegűek. Ugyanakkor Green könyve „történetileg, valamint a bemutatott kötetek, rajongói közösségek és a szerzők sokaságát illetően rendkívül pontos és széles körű tudást örökít meg (Tisza, 2024: 50)”; Tresca pedig képes a kortárs kalandkönyvek és az interaktív fikció klasszikus szövegei között hidat képezni.

A műfaj eredetének bemutatása és a fogalmak tisztázása után a kalandkönyvek főbb jellegzetességeinek szemléltetéséhez két klasszikus Fighting Fantasy könyvet (Ian Livingstone: *Halállabirintus* és Steve Jackson: *Az Elátkozott ház*) magyar kiadásait vizsgáltam meg – tartalom és felépítés szempontjából egyaránt. Ezt követően az elmúlt évek magyarul megjelent lapozgatós könyveit tekintem át röviden. Kitérek a jellemző műfajokra és néhány statisztikai adatot is bemutatok.

Dolgozatom harmadik fejezetében pedig a kötelező olvasmányokon alapuló művek közül *A Pál utcai küldetést* vizsgálom meg közelebbről, és hasonlítom össze a klasszikus lapozgatós könyvek tradíciójával. Elemzem a tartalmi és formai jellemzőket, beleértve a könyvek megjelenését, vagy a bejárható utakat. Mint látni fogjuk, Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila alkotása úgy őrzi meg a kalandkönyvek eszköztárát, hogy egy részüket kreatívan újra is gondolja.

1. Egy médium születése

1.1. TÖRTÉNETI ÁTTEKINTÉS ÉS A FOGALMAK TISZTÁZÁSA

Jonathan Green a lapozgatós könyvekről írt *You Are The Hero* című könyvében így számol be a napról, amikor megismerkedett élete első Fighting Fantasy¹ (továbbiakban: FF) könyvével az 1980-as években:

„Soha nem láttam még ehhez foghatót. Itt neked kellett döntéseket hozni [...], te alakítottad a cselekményt. Ott voltak a szörnyek, legendák mesés lényei, egy új és rettenetes fantáziavilág ismeretlen lakóival karöltve [...], akikkel neked kellett megküzdeni. És Russ Nicholson varázslatos illusztrációiról még nem is beszéltem. Olvastam már korábban tollal és tussal illusztrált könyveket, de ilyet még nem láttam. [...] Ott helyben megvettem [...]. Az olvasás élménye örökké megváltozott számomra.” (Green, 2014: 7)

Az úgynevezett lapozgatós könyvek egy egész generáció gyerekkorát határozták meg az 1980-as, 1990-es években. A történet kezdetéhez pedig egészen pontosan 1982. augusztus 27-ig kell visszamenni; ekkor jelent meg ugyanis az első Fighting Fantasy – *A Tűzhegy Varázslója* (*The Warlock of Firetop Mountain*) –, melyet Ian Livingstone és Steve Jackson írt (Uo.: 7–8).

A Fighting Fantasy könyvekig azonban hosszú út vezetett az interaktív fikció kezdeteitől. Jennifer Grouling Cover (2010: 31) szerint a műfaj gyökerei 1941-ig nyúlnak vissza – ebben az évben jelenik meg Jorge Luis Borges *Az elágazó ösvények kertje* című elbeszélése. Tisza Eleonóra (2024: 51) azonban egy korábbi példát is felidéz, amely ráadásul Borges művével szemben nemcsak tematizálja az ergodikus irodalmat,² hanem valódi lapozgatós könyv formátummal rendelkezik – azaz az olvasónak különböző cselekményszálak között kell válogatnia. A szóban forgó alkotás egy romantikus történet 1930-ból, amely a *Consider the Consequences!* címet viseli, és két író, Doris Webster és Mary Alden Hopkins tollából származik. Nem lineáris szövegek pedig már jóval korábban is léteztek úgynevezett irodalmi gépezetek (literary machines) formájában, ezek azonban jellemzően vallásos szövegek voltak (Cover, 2010: 31). Ide sorolható például a kínai *I Ching*³ kártya vagy Ramon Lull szöveggeneráló masinája. A Borges elbeszélését követő három évtizedben jelentek még meg

¹ A magyar fordításban Kaland, Játék, Kockázat (KJK) és Fantázia Harcos (FH) néven vált ismertté a sorozat.

² „Egy szöveg – materiális anyagától függetlenül – akkor számít ergodikusnak, ha az »olvasásához« a befogadó részéről valamilyen nem triviális cselekvés szükséges, amely több a pusztá szemlélésnél, lapozásnál.” (Pólya, 2020: 97).

³ Ősi kínai szent könyv, jóskártya.

játékkönyvek, shuffled storyk,⁴ sőt egy „lapozgatós” oktató sorozat, a TutorText is ekkor indult útjára (Tresca, 2011: 140–141). Az interaktív fikció széleskörű ismertségét azonban az 1970-es években a *Dungeons and Dragons* (továbbiakban: *D&D*) asztaliszerepjáték-rendszer népszerűvé válása hozta el. Bár a *D&D* első szabálykönyve 1974-ben még nem szerepjátékként (role-playing game-ként) határozta meg magát (Hartyándi, 2024: 19), a játékkutatók mégis ehhez a kiadványhoz kötik a TRPG (asztali szerepjáték) megszületését, amely aztán az interaktív fikció kiteljesedéséhez vezetett. A játékot Gary Gygax-nek és Dave Arnesonnak köszönhetjük, akik 1974-ben bocsátották útjára alkotásukat.

Steve Jackson és Ian Livingstone az Altrincham Grammar Schoolban találkoztak, és hamar beszippantotta őket a társasjátékok világa. A lapozgatós könyvekhez vezető útjukat pedig a már említett *Dungeons and Dragons* alapozta meg, melynek egyik alapítójával, Gary Gygax-szal később személyesen is tárgyaltak (Peterson, 2021: 183). Hamarosan társasjátéküzletet alapítottak. A bolt sikere a Penguin Books kiadó fiatal szerkesztőjének, az akkoriban még nem túl nagy népszerűségnek örvendő science fiction részleg felelősiének, Geraldine Cooke-nak az érdeklődését is felkeltette. Cooke egy barátja hatására azzal az ötlettel kereste fel Jacksont és Livingstone-t, hogy tudnának-e a *D&D* mechanikáján alapuló könyvet készíteni. Ők örömmel elvállalták, a kiadót viszont nehezebb volt meggyőzni. Végül azonban a gyerekkönyvek között mégis sikerült helyet szorítaniuk a Fighting Fantasy néven elinduló sorozatnak (Green, 2014: 14).

A Fighting Fantasyvel körülbelül egy időben jelentek meg a Choose Your Own Adventure (továbbiakban: CYOA) típusú könyvek, de ezek a FF-hez képest jelentősen egyszerűbb játékmekanikára épültek. Nem rendelkeztek harci szabályokkal, a bejárható utak is rövidebbek voltak, a történet lehetséges folytatása pedig általában két opcióra korlátozódott. A CYOA szövegek – a FF-vel ellentétben – nem *játékkönyvek* (*game books*) voltak, csupán *lapozgatós könyvek* (*pick-a-path books*). A sorozat 1979 és 1998 között futott, majd egy hosszabb hiátust követően 2005-ben néhány címet újra kiadtak, és teljesen új szövegek is születtek. A sorozat ma több mint 190 címet tartalmaz, melyek nagy részét R. A. Montgomery – a CYOA alapítója – jegyzi (Adams et al., 2019: 45). A kiadó honlapja szerint az első CYOA könyv óta 40 különböző nyelven több mint 270 millió példány jelent meg világszerte. Mindezek ellenére a magyar fordítások a mai napig váratnak magukra.

⁴ Különálló lapok, melyeket bármilyen sorrendben összeolvasva értelmes történetet kapunk.

A játékkönyveknek és a lapozgatós könyveknek sincs általánosan elfogadott definíciója. Adams és munkatársai tanulmányukban a CYOA könyveket is a játékkönyvek közé sorolják (2019: 58), én azonban Green (2014: 16) alapján a Fighting Fantasy hagyományával született harci rendszert alkalmazó könyvekre fogom használni a meghatározást. Lapozgatósként pedig a kifejezés angol megfelelőjéből („*válassz-egy-utat*”) kiindulva – a játékkönyveket is magában foglaló – tágabb kategóriaként a nem lineárisan olvasandó könyvekre utalok, melyeknél a fejezetek végén több különböző folytatás közül választhatunk. Mindkettőt magában foglalja azonban az *interaktív fikció* kategóriája. Bár több szerző kifejezetten számítógépes szövegek leírására alkalmazza ezt a fogalmat, és a *kalandjátékok* (*adventure games*) szinonimájának tekinti (Tresca, 2011: 139; Montfort, 2003: 7), a továbbiakban Cover (2010: 32) értekezésére alapozva az *interaktív fikciót* ernyőfogalomként használom, amely az „interaktív jellemzőkkel rendelkező hagyományos szövegektől a hipertexten keresztül a kalandjátékokon át a szerepjátékokig” számos szövegtípust foglal magába. Cover szövegét azonban annyival módosítom, hogy a hipertext nem egy típusa az interaktív fikciónak, hanem működésének alapja (Tresca, 2011: 139). Gérard Genette definíciója szerint „[a] hipertext alatt olyan kapcsolatot értünk, melynek során B szöveg (amit hipertextnek hívunk), úgy utal A szövegre (amit hipotextnek nevezhetünk), hogy azt nem kommentálja.” (1997: 5)

A nyomtatott kiadványok mellett hamarosan egyre több digitális interaktív fikció is született. A videójátékok kezdete ugyan az 1940-1950-es évekig nyúlik vissza (nincs megegyezés arról, hogy melyik volt a legelső [Ivory, 2016: 2–4], a modern videójátékok atyjának Montfort [2003: 102] az 1962-es *Spacewar!*-t tartja), kétségtelen, hogy fejlődésükben nagy szerepe volt a *D&D*-nek. 1974 után számos olyan *számítógépes szerepjáték* (CRPG) született (pl. *Baldur's Gate I–II*, *Sorcery!*, *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*), amelyet valamilyen formában az asztali szerepjátékok vagy a belőlük kialakuló játékkönyvek mechanikája ihletett.

1.2. KALANDKÖNYVEK MAGYARORSZÁGON

Hazánkban a „kezdetleges alapokra építkező gyerekkönyvkiadók helyett 1989 és 1992 között a filléres, kórházi romantikus füzeteket készítő Rakéta Könyvkiadó jelentette meg a Kaland, Játék, Kockázat-könyveket, további egy évig az Új Vénusz Kiadó folytatta – ezután a számítógépes játékok térnyerése, a digitális technika fejlődése a papíralapú kalandjátékokat ideiglenes pihenőre küldte.” (Tisza, 2022) Úgy tűnik, a kiadók kezdetben itthon sem fűztek sok reményt az új formához, de a célközönséget másképp határolták be. Míg az Egyesült

Államokban a FF a gyerekkönyvek közé került, addig itthon a fiatal nők által olvasott sorozatok mellett kapott helyet.

A *Tűzhegy varázslója* 1982-es megjelenése óta 43 év telt el, az első Kaland, Játék, Kockázat könyvek rajongói már 50-60 évesek lehetnek, a lapozgatósok és az alapjukat képző asztali szerepjátékok azonban újra népszerűségnek örvendenek, még Magyarországon is, ahol kevés műfaji előzményt találunk. Budapesten és vidéken egyaránt rálelhetünk szerepjátékos alkalmakra, és az elmúlt években több magyar fejlesztésű játék is nemzetközi figyelmet kapott. 2023-ban megalapították az Atlasz Szerepjátékos Életműdíjat, és az elmúlt években világossá vált, hogy a téma Magyarországon is számot tarthat a tudományos érdeklődésre. Az ELTE falai között szerepjáték témájú előadásokat hallgathatunk, a Debreceni Egyetemen pedig 2021-ben Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport alakult, melynek tagjai játékkutatással és -fejlesztéssel egyaránt foglalkoznak (Hartyándi, 2024: 11). A 2018 óta aktív *Kaland Játék Kockázat és egyéb lapozgatós könyvek* nevű privát Facebook-csoportnak közel 2300 tagja van, a csoport egyik adminisztrátoraként megjelölt *Játékkönyv-figyelő* oldal pedig 862 követőt számlál. Előbbi tagjai elsősorban a régi klasszikusokkal foglalkoznak, utóbbin pedig találkozhatunk a legújabb lapozgatósokkal is. Egy rajongó által az említett csoportban megosztott táblázat (Zoltan Gal, 2022. november 18.) szerint az elmúlt 10 évben 186 lapozgatós könyvet adtak ki magyar nyelven, melyek közül 70 korábbi (1982–2013 között született) művek újrakiadása, 116 viszont teljesen új történet. Tekintve, hogy a táblázat nem egy hivatalos felületen jelent meg, nem garantált, hogy a lista hiánytalan, továbbá a rajongó saját lapozgatós könyv definíciója is szubjektív – látható, hogy például néhány FF könyvön alapuló képregény is szerepel a listáján. Nagyságrendileg azonban közel ezekkel az adatokkal számolhatunk, ha a magyar könyvpiac lapozgatós szegmensének méreteire vagyunk kíváncsiak. Ezt alátámasztja a *Játékkönyv-figyelő* oldal is, ahol az elmúlt néhány évre visszamenőleg láthatjuk, hogy átlagosan 10-15 lapozgatós jelenik meg egy esztendő alatt.

2. Korszakokon átívelő kalandozások

2.1. A FIGHTING FANTASY HAGYOMÁNYA

Ahhoz, hogy megértsük, a Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila szerzőtrió *A Pál utcai küldetés* című kiadványa milyen hagyományba illeszkedik, érdemes áttekintenünk a klasszikus játékkönyvek műfaji jellemzőit. Az alábbiakban a médium két népszerű kiadványát – Ian Livingstone *Halállabirintusának* 1989-es magyar kiadását és Steve Jackson *Az Elátkozott ház* című könyvének 1991-es magyar kiadását – véve alapul mutatom be a játékkönyvek legfontosabb attribútumait. A könyvek némileg módosulhatnak tartalmilag és formailag is a fordítás során, de mivel a magyar közönség jó eséllyel már ezekkel a kiadásokkal találkozott, így indokoltnak láttam, hogy az eredeti helyett a fordítást vizsgáljam, hiszen ez hathatott a magyar írói és olvasói közösségre egyaránt.

Jackson és Livingstone könyvei a játékkönyv műfaját megteremtő Kaland, Játék, Kockázat sorozatba tartoznak. A KJK könyvek jellemzően sci-fi vagy fantasy tematikájúak, kitalált lényekkel, mágikus elemekkel. A természetfeletti események a főszereplőt néha meglepik (például *Az Elátkozott házban*⁵), néha viszont teljes tudatában van a létezésüknek, sőt akár önkéntesen vállalkozik a küzdelemre – nyeremény vagy dicsőség reményében (például *Halállabirintus*).

A KJK könyvek borítójának első oldalán jellemzően a helyszín és/vagy a fontosabb ellenségek egyike látható, sötét, erőteljes színekkel ábrázolva. Az alsó sarokban egy kis kör alakú jelvényen a „Kaland játék kockázat” felirat jelzi a műfajt. A szerző neve a borító tetején található, a cím alatt pedig egységes felirat fogadja az olvasót: „Félelmetes fantáziajáték. A főhős Te vagy!” A hátoldalon a történet rövid leírása, fölötte és alatta pedig az olvasót a központba helyező megállapítások találhatók: „TE döntöd el, mikor melyik utat választod” vagy „A megoldás a Te kezében van!” Emellett arról is tájékozódhatunk, hogy „[a] játékhoz nem kell más, mint egy ceruza, egy radír, két dobókocka, no meg némi szerencse.” A belső borító egy kalandlap, aminek a másolata a használati utasítás végén is megtalálható. A *Halállabirintus* elején egy általános leírás is helyet kapott a Kaland, Játék, Kockázat könyvekről, utána pedig maga a használati utasítás következik kilenc oldal terjedelemben. Az

⁵ Ebben a könyvben félelem pontokat is lehet gyűjteni. Míg a *Halállabirintusban* a varázslatos és a rémületet keltő elemeket a főszereplő természetesnek veszi, addig itt megretten tőlük. „Lehetséges volna, hogy a kép a *száját mozgatta*? Á, ez lehetetlen! [...] Miféle helyre vetődöttél? [...] Végigfut a hideg a hátadon – 1 FÉLELEM pont jár ezért!” (*Az Elátkozott ház*, F151)

Elátkozott ház esetében az általános leírás hiányzik, a könyv rögtön a használati utasítással indít – mintha a későbbi kiadvány készítői már számoltak volna a célközönség műfaji ismereteivel. A használati utasításban szó esik a játékos által irányított karakter tulajdonságairól (ügyesség, életerő, szerencse⁶), a csata menetéről és a felszerelésekről is. Kezdetben minden Fighting Fantasyben ezzel a három tulajdonsággal bírt a főszereplő, később azonban a képességtár bővült (az akcióval és a státusszal⁷), hogy a könyveket (például *Clash of the Princes*) többen is tudják együtt játszani (Tresca, 2011: 146; Green, 2014: 101). Ezután néhány jó tanács következik, végül pedig a már említett kalandlap. Ezen elemek a fordításbeli/kiadásbeli különbségekből vagy kisebb mechanikai változásokból (például gyűjthető félelempontok megléte vagy hiánya) adódóan különbözhetnek a megfogalmazás, a sorrend vagy esetleg a fontosabb szempontok terén, de összességében hasonlóak, gyakran szó szerint egyeznek.

A könyv mechanikáját taglaló rész után rajzokkal kiegészített, körülbelül 4-6 oldalas háttértörténet következik, ami már minden könyv esetében különböző, de a végén jellemzően megtalálható az „ÉS MOST LAPOZZ!” felirat. Innentől a könyv 400 számozott fejezetre van osztva. Ezen fejezetek akár egysorosak vagy másfél oldalasak is lehetnek, de átlagosan körülbelül 4-10 sor közé esnek. Az első fejezet az olvasás sorrendjében is az első, a 400. pedig az utolsó – már amennyiben győzünk. Ez alól csak néhány kivétel van: a „*Robot Commando* egyike azon kevés címeknek a Fighting Fantasy sorozatban, ami több sikeres záró paragrafussal rendelkezett.” (Green, 2014: 87) A többi fejezet nem lineárisan következik egymás után; akadnak mérföldkövek, amelyeket mindenképpen érintenünk kell a játék során,⁸ másokhoz viszont csak egy adott irányba haladva, vagy bizonyos helyeket megvizsgálva jutunk el. A FF kiadványokat részletes, kidolgozott képek színesítik. A nagyobbak a szereplőket, helyszíneket ábrázolják (illusztrálják az egyes fejezeteket), a kisebb, ismétlődők dekorációs célt szolgálnak (Tisza, 2022).

Az elbeszélés egyes szám második személyű és jelen idejű. A külső tulajdonságainkról szóló leírások általában kimerülnek a helyszínen talált felszereléseink bemutatásában, a belső tulajdonságainkról és az érzelmeinkről szintén nem sokat olvashatunk, hiszen ezek nehezítenék a beleélést. Akadnak kivételek, például *Az Elátkozott házban* félelempontokat is gyűjthetünk,

⁶ Eredeti nyelven skill, stamina és luck.

⁷ Eredeti nyelven action és status. A játékosok ezeket tudták szinkronizálni a közös olvasás során.

⁸ Érdekes, hogy az első Fighting Fantasy könyvben, a *Tűzhegy varázslójában* volt egy folyó, amin az olvasónak döntéseitől függetlenül minden esetben át kellett kelnie. A folyó fölötti részeket Ian Livingstone írta meg, az alatta lévő kalandok pedig Steve Jackson tollából származnak – így osztották fel a közös munkát (Green, 2014: 18).

és több utalást kapunk az érzéseinkre is: „szorongás lesz úrrá rajtad” (F77⁹), „leesik az állad az ámulattól” (F250). A könyvek a főszereplő nemét sem konkretizálják, azonban az olvasóközönség nagyrészt fiatal fiúkból állt, és a főhős feladatai is főként sztereotipikus férfi karaktert feltételeznek (Tisza, 2022).

A helyszínek általában egy labirintusra (vagy a szó eredeti jelentését tekintve sokkal inkább egy útvesztőre) emlékeztetnek. Lehet tényleges labirintus (*Halállabirintus*), titkos folyosókkal teli kastély (*Az Elátkozott ház*) vagy akár egy sziget is (*A Gyikkirály szigete*). A fejezetek végén általában térbeli irányok vagy fizikai cselekedetek között tudunk dönteni (például „[h]a úgy döntesz, hogy kilépsz a kamrából és továbbhaladsz nyugat felé, lapozz a **83-ra**.” [H.F73] vagy „[h]a viselni akarod a nyakláncot, lapozz a **123-ra**.” [H.F338]), de bizonyos szituációkban szellemi síkon is választhatunk („Ha nem tévedek értem jöttél, nemde? – Ha azt mondod, hogy igen – lapozz a **127-re**. Ha azt mondod, hogy nem – lapozz a **153-ra**.” [E.F305]).

A sorban következő fejezetünket többféleképpen is meghatározhatjuk. A legegyszerűbb esetben nincs választási lehetőségünk, egyetlen szám jelöli, hová kell lapoznunk. Ebben az esetben a könyv általában nem fűz kommentárt a következő fejezethez (például: „Kinyitja az ajtót, és jó éjszakát kíván. Lapozz az **5-re**.” [E.F224]). Máshol kockával kell dobunk és a szerencsén múlik a folytatás. Ide tartozik a harc is, ahol a dobásunk eredménye alapján legyőzünk egy szörnyet, vagy sem – bár kétségtelen, hogy ennek a kimenetelét a korábbi döntéseink is befolyásolhatják, hiszen azok által csökkenhetett vagy nőhetett az (élet)erőnk (például: „A szőnyeg fölött szélesebben közeledik feléd egy szék. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van – lapozz a **101-re**. Ha nincs SZERENCSED – lapozz az **53-ra**.” [E.F150]; vagy „Küzdj meg a támadóddal! [...] Ha legyőzted – lapozz a **178-ra**.” [E.F87]) Ez utóbbi esetben a felszólítás nem tartalmaz arra való utalást, hogy mit kell tennünk, ha nem győzzük le – a szabály alapján azonban az olvasó tudja, hogy a hősünk életét veszítette, a játéknak vége). Előfordulhat, hogy az ellenségeink feladatot adnak nekünk, és a megfejtésünk milyensége (helyes/helytelen) függvényében kell egy adott fejezethez lapoznunk (például az egyik fejezetben a következőt olvassuk: „Minden alkalommal, amikor a kínzómaster segédje megad neked egy betűt, azonnal le kell írnod egy papírra azt a szót, amely először eszedbe jut ezzel a kezdőbetűvel, és amely ehhez a házhoz kapcsolódik”. [E.F381]) A következő fejezetekben kérdéseket, majd pontokat kapunk, a 280. fejezethez érve pedig az alábbi

⁹ A kiadványok nem tartalmazzak oldalszámokat, ezért elemzésemben a fejezetek számával, elnevezésével fogok az éppen tárgyalt részekre utalni (például: *Kedves olvasó* című fejezet vagy F156 – mely a 156. fejezetre mutat). Jelen fejezetben a két klasszikust E. (*Az Elátkozott ház*) és H. (*Halállabirintus*) jelölésekkel fogom megkülönböztetni.

instrukciókkal lát el minket a mester: „Add össze a szerzett pontok számát! Ha 12-öt [sic!] vagy ennél többet szereztél – lapozz a **265**-re. Ha 8-11 pontot szereztél – lapozz a **157**-re. Ha 8-nál kevesebbet – lapozz a **176**-ra.”). Máskor azon múlik a sorsunk, hogy korábban megszereztünk-e egy bizonyos tárgyat/információt (például: „Ha korábban olvastál részleteket a gyűlöletes Vérvadról a bőrkötéses könyvben, lapozz a **172**-re. Ha nem olvastad azt a könyvet, lapozz a **357**-re.” H.F90). A leggyakoribb azonban a saját döntés, amikor mi magunk választjuk ki (változó számú, de leggyakrabban 2-3 lehetőség közül), hogy például jobbra vagy balra megyünk, esetleg belépünk egy szobába, vagy megküzdünk valakivel (például: „Ha el akarod húzni a függönyt, és átmenni a boltív alatt, lapozz a **393**-ra. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a **291**-re.” [H.F241]). A szerencse szerepe azonban ilyenkor is nagy, ritkán lehet logikusan következtetni, hogy mi fog ránk várni a választott helyszínen/helyzetben.¹⁰ A *D&D*-vel ellentétben itt nem tudunk dobni az intelligenciára vagy a bölcsességre, hogy megtudjuk jól választunk-e (Tresca, 2011: 147).

A műfajban akadnak könnyebb és nehezebb szintű játékok, de az szinte minden esetben közös, hogy nagyon sok különböző módon veszíthetünk, míg győzni általában csak egyféleképpen tudunk. Több irányból is eljuthatunk ugyan az utolsó fejezetig, de míg a halál/örökké tartó fogság/stb. különböző fejezetekben különbözőféleképpen érhet minket (például: „Drumer házában nem ajánlatos sem sajtot enni, sem fehér bort inni. [...] Mindkettő mérgezett! Kalandod itt véget ér.” [E.F172]; „Nincs más választásod, velük kell menned a cellába, ahová bezárnak. Innen már nincs menekvés; kalandod itt véget ér.” [E.F219]), addig győzni csak akkor tudunk, ha elérjük a 400. fejezetet, másik pozitív végkimenetelű záró fejezettel jellemzően nem találkozunk. A célunk általában a gonosz legyőzése, ezáltal pedig kiszabadulás egy veszélyes helyszínről és/vagy valamilyen jutalom elnyerése.

A *Fighting Fantasy* mellett más lapozgatós sorozatok is jelentek meg az 1980-as, 1990-es években, de ezek többségben nem kaptak magyar fordítást, így vélhetően a magyar hagyományra is korlátozott hatást gyakorolhattak. Ilyen például a már említett *Choose Your Own Adventure* sorozat, vagy éppen a *Give Yourself Goosebumps* néven futó gyerekeknek szánt horror fikciós sorozat. A korábban említett rajongói táblázat (Zoltan Gal, 2022) szerint az 1982 és 1999 között magyarul megjelent lapozgatós könyvek több mint háromnegyed része

¹⁰ Az egyik ilyen esetbenél *Az Elátkozott ház* gúnyt is űz az olvasóból. Ha a 264. fejezetnél leskelődés vagy távozás helyett azt választottuk, hogy az áldozat megmentése érdekében egyedül szembeszállunk negyven emberrel, akkor a következő fejezet így záródik: „Vakmerő terved [...] hihetetlenül meggondolatlan. Körülvesznek, megragadnak, és a pap a késével elvágja a torkodat. Megérdemelted a halált.” (E.F328)

Fighting Fantasy fordítás volt. Az elmúlt tíz évben ez megfordult, az új magyar nyelvű kalandkönyveknek kevesebb mint harmada származik a KJK sorozatból.

2.2. KALANDKÖNYVEK NAPJAINKBAN

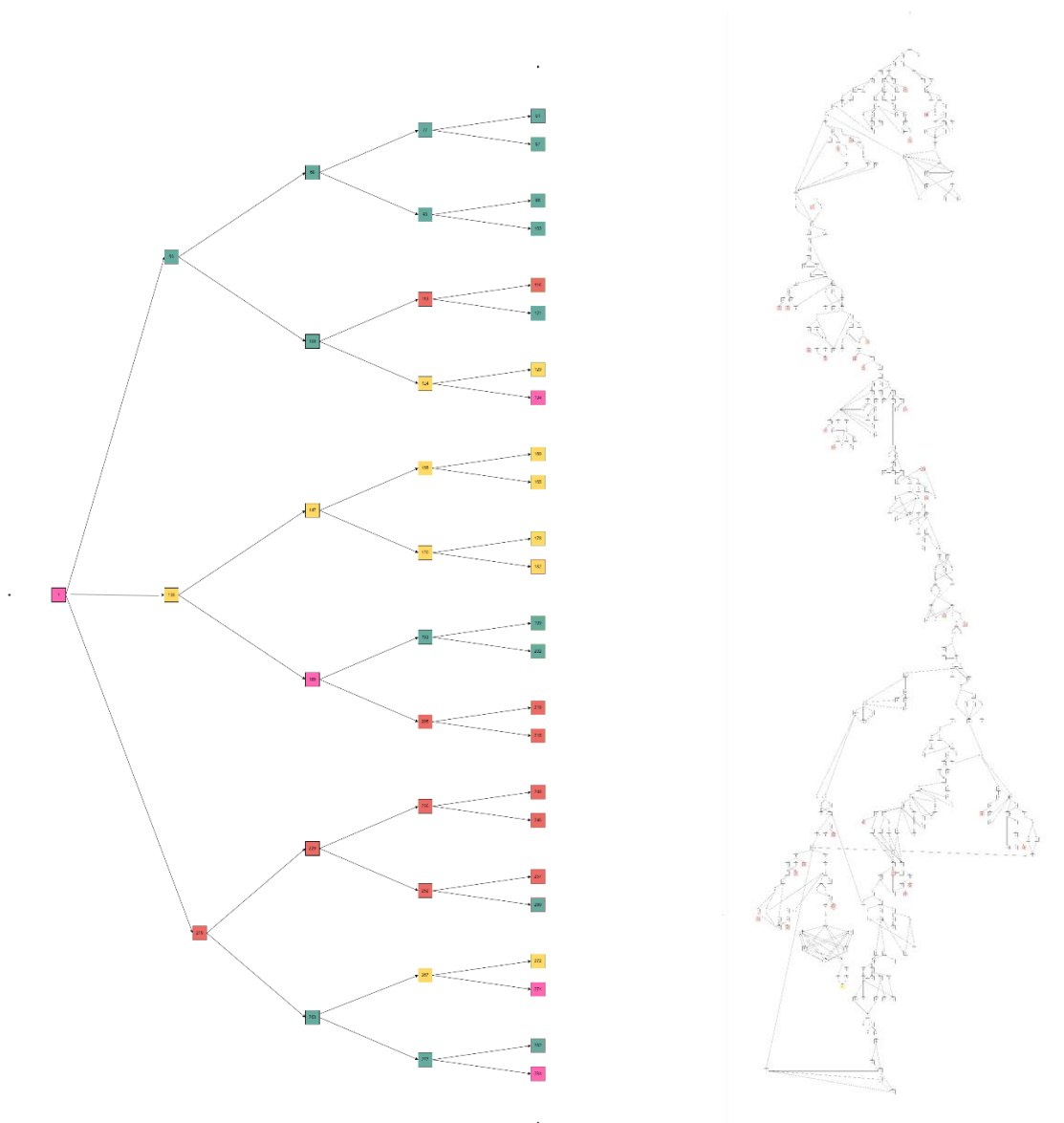
Habár az első fejezetben is említett interaktív fikció már korábban is létezett, mégis a FF könyvek voltak az első igazi játékkönyvek, amelyek aztán a műfaj népszerűségét is meghozták. A mai lapozgatós könyvek is nagyrészt ezekből merítik az ihletet – kölcsönöznek tőlük, utánozzák vagy éppen kiforgatják a szabályaikat. A mai napig születnek klasszikus mintán alapuló játékkönyvek, maga Livingstone is jelentkezett még két új kötettel a 2010-es évek végén (*A veszedelem kikötője*, *Allansia bérgyilkosai*). Mellettük azonban egyre több olyan szöveg jelenik meg, ami reflektál ugyan a műfaj szabályaira, de mégis kicsit kijátssza őket. Napjainkban magyar nyelven egyaránt megtaláljuk eredetileg idegennyelvű művek magyar kiadásait (pl. *A Tűzhegy varázslója*, *Országúti Pokol*¹¹) és magyar szerzők irodalmát is (pl. *A végzet prófétái*).

A kortárs, magyar szerzők tollából származó lapozgatós könyvek között találunk a FF klasszikus szabályaira épülő könyveket (*A Téboly Erődje*, *Gyíkbőrben*), de többek között paródiát (*NERnia Krónikái*, *Sztárt Wársz*), romantikus regényt (*Kiszámolós*), érzékenyítő regényt (*Cigánylabirintus*), prózai vagy verses gyerekkönyvet (*Éjszaka az állatkertben*, *A szomjas troll*), történelmi könyvet (*Szabad nép*, *Hetedhét ország*), kötelező olvasmányokon alapuló művet (*A Pál utcai küldetés*, *Égi megbízás*), sőt szépirodalmi igényű novellát is (*Fekete monitor*).

A különböző könyvek felépítése különböző komplexitással bír. Adott könyv mechanikáját szemléletesen ábrázolhatjuk ágrajzok segítségével. Ezek az ábrák meg tudják mutatni az egy fejezetből kiinduló további fejezetek számát, láthatjuk rajta a befejezések elhelyezkedését, a bejárható utakat, vagy éppen a kötelezően érintendő csomópontokat, esetleg az elkülönülő cselekményszálakat. Elemző programok segítségével megállapíthatjuk általuk a végigjátszható összes különböző történet számát, a legrövidebb és leghosszabb utat, azt, hogy hányszor futhatunk bele ugyanabba a végződésbe, vagy akár azt is, hogy átlagosan hányat kell lapoznunk két fejezet között (Adams et al., 2019: 49–50).

¹¹ Az *Országúti Pokol* Joe Dever *Száguldó harcos* sorozatának első része. A sorozat eredetileg angol nyelven jelent meg, magyar fordítást csak az utolsó rész kapott 1992-ben. A teljes sorozat először 2021-ben látott napvilágot anyanyelvünkön (BUBU0627, 2021).

Az **1. ábrán** a *Kiszámolás* és a *Halállabirintus* ágrajza látható. Előbbinél a színek jelen esetben nem relevánsak – az adott vonalon a főszereplő által priorizált személyeket/történéseket jelölik. A *Kiszámolás* egy speciláis lapozgatós könyv, hiszen sok rövid helyett kevés hosszú fejezetet találhatunk benne, és ahogyan az ábra is mutatja, a különböző utak nem folynak egymásba, továbbá mindig ugyanannyi számú választási lehetőségünk adódik. A cselekményszálak egyre távolodnak egymástól, nincs lehetőségünk váltani köztük. A *Halállabirintus* esetében ezzel szemben számos különböző fejezet keresztezi egymást, jelentősen több végződéssel és cselekményszálalal. A történetek kevésbé különülnek el egymástól, nagyobb az átjárás és jelentősen több a bejárható utak száma is.



[1. ábra: Balról a *Kiszámolás* című romantikus regény ágrajza, jobbról a *Halállabirintus* ágrajza (utóbbi nagyobb méretben megtekinthető a mellékletekben); forrás: a szerző sajátja]

Míg a FF hagyományát őrző kiadásokban kevés innovatív megoldást találunk, addig az ettől eltérő szövegekben közös, hogy bár reflektálnak a műfaji konvenciókra, de általában valamilyen formában kreatívan újra is gondolják azokat. Az alábbiakban ezek közül Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila *A Pál utcai küldetés* című könyvét vizsgálom aszerint, hogy miképp viszonyul a Fighting Fantasy hagyományához. A mű a *Kötelezők újrátöltve* című antológiásorozat első része.¹²

¹² A sorozat köteteit Nagy Ádám írta különböző szerzőkkel társulva. A *Pál utcai fiúk* mellett készült lapozgató az *Egri csillagokból*, *Az ember tragédiájából*, *A kőszívű ember fiaiból* és a *Rómeó és Júliából* is.

3. *A Pál utcai küldetés a hagyomány tükrében*

A Pál utcai küldetés Molnár Ferenc *A Pál utcai fiúk* című regényét dolgozza fel, a forrásmű ismerete azonban nem feltétel a megértéséhez – ezt a használati utasítás is kiemeli („Bárki játszhat vele – az is, akinek Nemecsek, Boka, Áts Feri és a többiek története ismeretlen, és az is, aki már olvasta vagy látta valahol” [*Kedves olvasó* című fejezet]). Ezzel együtt a végigjátszás során előnyt jelent, ha tudjuk, kiből bízhatunk, vagy hogy mi okozza Nemecsek Ernő halálát. A forrásmű ismeretének a hiánya viszont egy kísérletezőbb jellegű játékmenetet eredményezhet, amely során akár a vörösingesekhez is csatlakozhatunk, vagy nem ragaszkodunk a küzdelemben való részvételhez, mert nem gondoljuk, hogy Nemecsek csak így lehet hős.

3.1. *A PÁL UTCAI KÜLDETÉS FELÉPÍTÉSE*

A Pál utcai küldetés 300 fejezetből áll, és 24 különböző befejezéssel rendelkezik. A záró fejezetek olykor teljesen eltérnek a többitől (ilyen például az F43, az egyetlen, ahol Ernő mindkét csapatból kilépve maga mögött hagyja a grundot, és új barátokra lel), máskor viszont ugyanaz a néhány gondolat, szófordulat ismétlődik, csak a fejezetek első fele vagy éppen a megfogalmazás tér el egymástól. Ilyen például az F161 és az F240, ahol Ernő a harc után betegen megy haza. A fejezetek egy-két szótól eltekintve ugyanúgy kezdődnek (F161: „Hazaszaladsz. Ha szaladásnak lehet nevezni azt a sok köhögéssel megszakított támolýgást... Végtelen hosszúnak tûnik az idõ és az út...” F240: „Hazaszaladsz. Már ha szaladásnak lehet nevezni azt a sok köhögéssel megszakított támolýgást. Végtelen hosszúnak tûnik az idõ és az út...”). Néhány további egyforma bekezdést követõen az oldal aljára érve egy jelentõsebb különbséghez érünk, ugyanis az F240-ben csak Boka jön el, az F161-ben pedig Áts Feri is meglátogat minket. A különbözõ beszélgetések azonban itt is ugyanoda futnak ki: Áts Feri apja mentõs, és szanatóriumba viszik Ernõt. Ez után az F240-ben három csillaggal leválasztva, az F161-ben pedig a korábbiak folytatásaként még féloldalnýi szöveget olvashatunk, ami az utolsó két-három mondatról eltekintve szó szerint megegyezik. A számtalan különbözõ bejárható út tehát – a FF-nél megszokottakkal ellentétben – nem mindig eredményez különbözõ cselekményszálakat is. A Fighting Fantasyben is elõfordulnak ismétlõdések, de arányaiban jelentõsen kevesebb ilyet találunk és kisebb mértékben limitálják a történet differenciálódását. A halálok szinte kivétel nélkül különbözõképpen következnek be, és hasonló megszõvegezés is csak rendkívüli esetekben fordul elõ.

Akármerre haladunk *A Pál utcai küldetés*ben, a 24 különböző befejezésben (az F252 kivételével) a következő főbb opciók keverednek:

- Nemecsek Ernő a Pál utcai csapat tagja marad / vörösinges lesz / új barátokat talál
- Nemecsek Ernő megbetegszik / egészséges marad
- Nemecsek Ernő meghal / életben marad
- A grundot beépítik / nem építik be

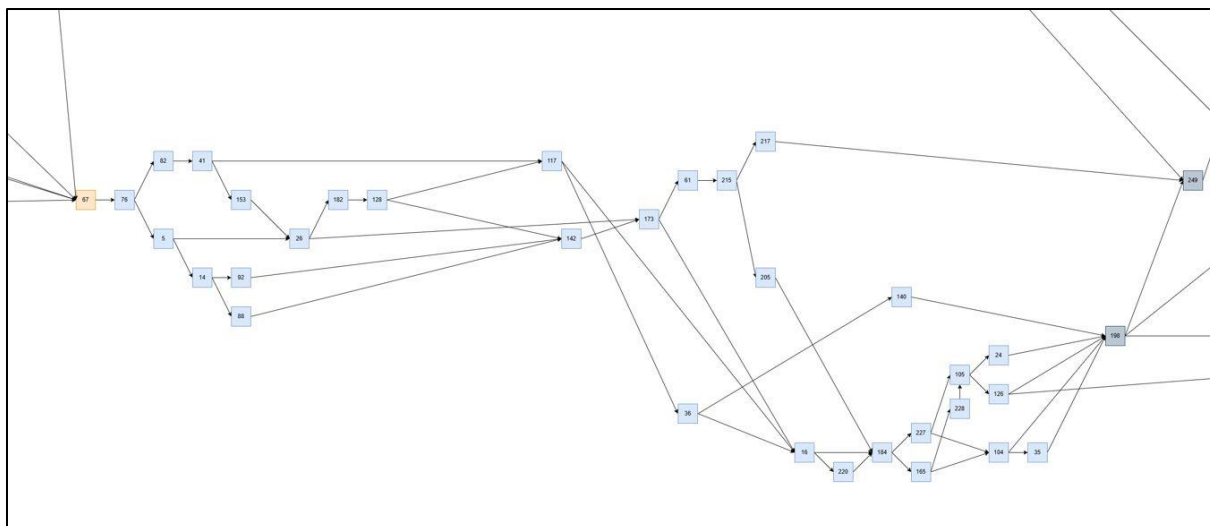
Emellett megfigyelhetők még kisebb különbségek, például hogy Boka vagy Geréb ír levelet Ernőnek, kibékül-e a két csapat, beírják-e Nemecsek nevét nagybetűvel a könyvbe. A FF tradíciójától eltérően azonban sok a relatíve pozitív végkimenetel. Mivel *A Pál utcai küldetés* egy tragikus befejezéssel rendelkező könyvön alapszik, így nehéz megállapítani, hogy honnan számít győzelemnek és honnan kudarcnak az olvasó teljesítménye. A halált könnyű elkerülni, hiszen a huszonnégy lehetséges befejezésből csak hatban hal meg Nemecsek. A kellemetlenségek közül viszont legalább egy általában megtörténik. Vagy a csapat veszít, vagy a grund vész el, vagy betegen fekszik a főszereplő. Az 53. fejezet az egyetlen kivétel, ahol bár van rá utalás, hogy a grundot veszély fenyegeti (Rácz tanár úr szól a fiúknak, hogy sok telket megvásárolnak azon a környéken), de még nem dőlt el, hogy beépítik, Nemecsek egészséges marad, a két csapat pedig harc nélkül kibékül és összefog. Azokban azonban, akik ismerik az eredeti történetet, itt is hiányérzet maradhat a győzelmet illetően, hiszen a küzdelem nélkül nem is volt igazán mit megnyerni. A könyv ellen igazán veszíteni csak a 233. fejezet elérésével tudunk, ahol a csatát az ellenség nyeri, Nemecsek meghal, és a gittegyet bocsánatkérése sem jut el hozzá. Minden más esetben csak a saját elvárásainkon múlik, hogy mennyire értékeljük pozitívnak a befejezésünket. Ez merőben eltér a Fighting Fantasy hagyományától, ahol egyedül az utolsó, 400. fejezet elérésével tekinthetjük magunkat igazán győztesnek, a halál pedig egyértelműen a játék elvesztését jelenti (Green, 2014: 87). *A Pál utcai küldetés* szerkezete ezzel azt sugallja, hogy a való élethez hasonlóan itt sincs egyetlen jó megoldás, a végkimenetelt nemcsak a szerencsénk – vagy a FF-ben használt életerőnk – határozza meg, hanem saját értékrendünk és hozzáállásunk is befolyásolja. Ez összecseng a bevezető fejezet gondolataival: „Azt, hogy a történet miként alakul, erősen meghatározza a te leleményességed, kíváncsiságod, együttérzésed, de a haragod és az ellenállásod is. [...] Legtöbbször nincs »magától értetődően jó« elhatározás” (*Kedves olvasó* című fejezet). A könyv felépítése tehát úgy tűnik, tudatosan reflektál a tartalomra. A bevezető egy későbbi ponton arra is felhívja a figyelmet, hogy „[h]a elutasítod a másikat, [...] ő sem lesz olyan barátságos veled. Ha szövetségeseket keresel, nagyobb eséllyel lesznek társaid. Persze érhetnek [...] meglepetések [...]. Ahogyan ez

tapasztalataink szerint az életben is sokszor így adódik.” Láthatjuk, hogy *A Pál utcai küldetés*ben a KJK-hoz képest sokkal nehezebb egyértelmű határt húzni a győzelem és a vereség közé. A bevezető fejezetből idézett kommentár pedig a lapozgatós könyv didaktikus jellegét erősíti.

3.2. OKTATÁS ÉS GAMIFIKÁCIÓ

*A Pál utcai fiúk*ban a didaxis nem látványos: Molnár Ferenc regénye nem foglal állást sem a „közlegény” végletekig terjedő lojalitása, sem az egészségünk megőrzésének fontossága mellett, és az egyletet, a grundot, sőt a harcot sem helyesli vagy helyteleníti. Tanulhatunk a történetből odaadást, hűséget és kitartást, de tanulhatunk felelősséget és komolyságot is – a műnek mégsem célja bármelyiket a másik fölé emelni, sem pedig az olvasót ezek alapján önreflexióra késztetni. Lexikális tudásunk bővítését szolgáló elemek (például történelmi alakokkal vagy irodalmi alkotásokkal kapcsolatos ismeretek) pedig egyáltalán nincsenek benne, nem próbál tényanyagot közvetíteni. *A Pál utcai küldetés*ben ezzel szemben több helyen tetten érhető ilyesféle törekvés. A már említett önismereti kérdések mellett felmerül az objektív jó és objektív rossz deklarálására irányuló igény is, bár meg kell jegyezni, ezzel csak elvétve találkozhatunk. A könyv tartja magát a bevezetőben ígértekhez: általában nincs „magától értetődően jó”, vagy „biztosan rossz” döntés. Választásainkat validálja, akár kitartunk a Pál utcaiak mellett, akár a vörösingesekhez csapódunk, akár hazamegyünk meggyógyulni.

A Pál utcai küldetés a lexikális tudás átadására ellenben nagy hangsúlyt fektet. A könyv talán szégyelli a lapozgatós mivoltát és szükségét érzi a kompenzációnak. Valószínűbb azonban, hogy nem egy lapozgatós mű elkészítése volt a kiindulópont, hanem az újabb generációk edukációja, amihez aztán társult a formátum. Így vagy úgy, a könyv számos alkalommal bizonyoságot tesz oktató-nevelő célzatáról. Ahogy azt a **2. ábrán** is láthatjuk, a 67. (sárgával jelölt) fejezetben például a városba indulva egy elkülönített történetszállal találjuk szembe magunkat.



[2. ábra: Nemecek a városban (részlet *A Pál utcai küldetés* ágrajzából, lásd: mellékletek);
forrás: a szerző sajátja]

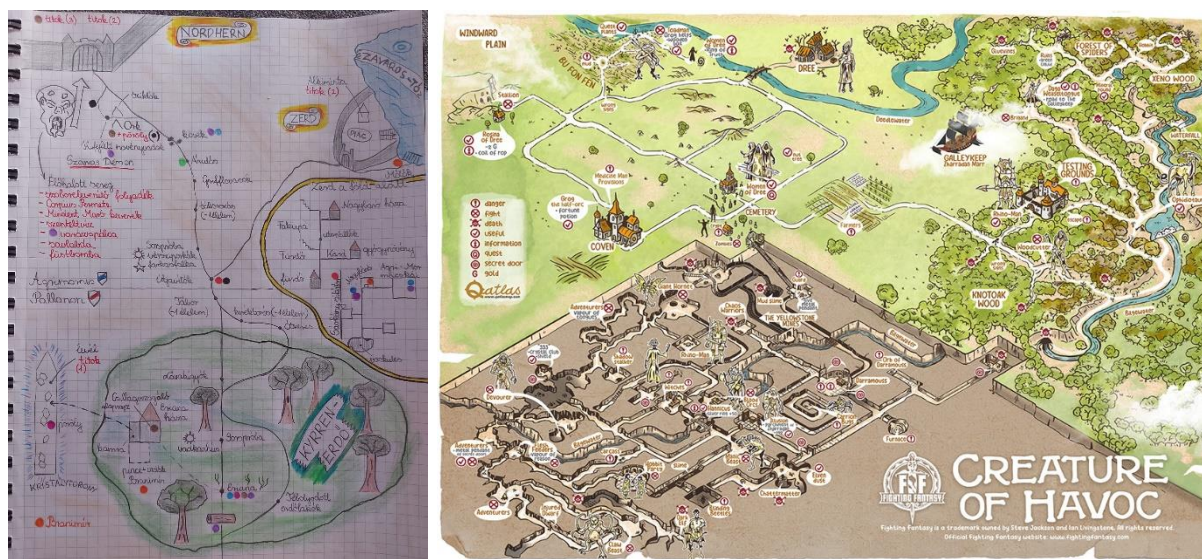
Ehhez a fejezethez többfelől is érkezhettünk, de ha egyszer a város felé vettük utunkat, akkor végig kell járnunk különböző történelmi helyszíneket, ahol a kor híres embereivel találkozhatunk. Elmehetünk például az Egyetemhez, vagy segíthetünk Fedák Sári kalapjait felrakni egy kocsira. (A **2. ábrán** a kék szín a városban való kalandozást jelöli, a szürke pedig azt, amikor Nemecek betegen fekszik.) Ha a fejezetben lezajló események után még hiányosnak érezzük ismereteinket, akkor a könyv végére lapozva a *Pufipédia* szócikkeivel kiegészíthetjük őket. Ebben a minilexikonban a valós és a fiktív szereplők egyaránt helyet kaptak, továbbá a ma már nem használatos kifejezések szótáraként is funkcionál. Ez a fajta didaktikusság sem a forrásműre, sem a KJK hagyományára nem jellemző.

A városnézés során több olyan fejezettel találkozhatunk, aminek a történet szempontjából látszólag nincs jelentősége, később azonban visszatér rájuk a könyv – ilyen például, amikor Csetneký úrral találkozunk, és a neki adott ötletünk a grund beépítése kapcsán egy záró fejezetben menti meg a játszóhelyet – hasonlóan a FF azon fejezeteihez, amikben az olvasó a célhoz vezető útról átmenetileg letérve információt vagy tárgyakat gyűjthet, melyek segíthetik továbbhaladását a következőkben. A FF-vel ellentétben azonban ezek a részek jobban elkülönülnek, és a könyv hangulatába sem illenek bele. A fejezetegyüttesnek nincs kapcsolódása a többi résszel, csak az elején és a végén. A könyv itt egy viszonylag erőszakos módszert alkalmaz, ha valaki ezt választotta, akkor végig kell rajta mennie, nincs visszaút. A Pál utcai fiúkkal való játék helyett a fejezetek szigorúan a történelmi ismeretátadásra

koncentrálnak – melyeknek ráadásul semmi közük a központi cselekményhez. Egyes adatoknak ugyan lesz még később is jelentősége, mint például a Csetneky úrral való találkozásnak, de a Fedák Sári kalapjainak pakolgatása, vagy a Molnár Ferencről szóló metaadatokkal szolgáló fejezet teljesen indokolatlannak tűnik, megtöri a könyv retorikáját.

3.3. RAJONGÓI HAGYOMÁNY ELEMEI

A vizuális kiegészítők ellenben jól illenek a játékkönyvek hagyományába és a Pál utcai fiúk történetébe is. A borítók belső oldalán három térkép – egy a grundról, egy a fűvészkertről és egy a korabeli Budapestről – segíti az eligazodást (a helyszínek elrendezéséről pedig a párbeszédekben is gyakran szó esik). Ezek emlékeztethetnek minket a FF kazamatáinak rajzaira, de mivel itt jellemzően nem a térben való mozgásunkról kell döntenünk, így ezeknek más funkciói vannak. A FF-ben a térkép – melyet ma már letölthetünk az internetről is (például zagor.hu), de magunk is megalkothatjuk – a fejezetek közti haladást segítheti. Jelen esetben azonban valószínűbb, hogy a leírások elképzelését próbálják megkönnyíteni, és ezek is az olvasó történelmi ismereteit hivatottak bővíteni. *A Pál utcai küldetés* a térkép csatolásával nemcsak a FF műfajára, de a rajongói hagyományra is reagál. A történet helyszínének lerajzolása elterjedt szokás volt, az általam vizsgált Facebook-csoportban is számos saját kezűleg készített illusztrációt találunk. Ahogy a **3. ábrán** is látható, vannak egyszerűbb ceruzával és tollal készült rajzok, és vannak digitálisan megszerkesztett, részletesen kidolgozott ábrázolások is.



[3. ábra: Rajongók által készített térképek; forrás: Radics Gyula (bal) és Qatlas Map (jobb) alkotásai a *Kaland Játék Kockázat és egyéb lapozgatós könyvek* Facebook-csoportból]

A *Pál utcai küldetés*ben a térképek mellett a borítók belső oldalán két letéphető könyvjelzőt is találunk, amelyeken az „itt tartok” és az „innen jöttem” feliratok olvashatók. Elsőre úgy tűnik, ezek kijelölik a könyv hozzáállását a csaláshoz is, hiszen nyíltan bátorítják az olvasót a visszalapozásra és a legszimpatikusabb történetyszál megkeresésére. A 252. fejezet ezzel szemben leszid minket, amiért hazudtunk – hiszen, mint kiderül, az előző fejezetben felkínált utolsó választási lehetőség feltételül szolgáló múltban átélt esemény nem létezik, nem lehettünk a részesei, így a 252. fejezetet szabályosan játszva nem is választhattuk volna. A klasszikus játékkönyvek esetében a szerzők különböző módon viszonyultak a csaláshoz – némelyek segítettek, mások büntették. Bizonyára a játékosok véleménye is megoszlott a témát illetően, de mégis „kialakult az a befogadói stratégia, hogy az olvasók visszalapoztak bizonyos szituációkhoz, hogy egy másik útvonalat is felfedezzenek, adott esetben újrapróbálkozzanak a sikertelen küldetés vagy halál után” (Tisza, 2024: 56). A *Pál utcai küldetés* a könyvjelzőkkel erre a befogadói magatartásra is válaszol. Másodjára nekifutni talán még belefér, de harmadjára, negyedjére és sokadjára már nem jelent kihívást a könyv, hiszen könnyű megjegyezni, hogy korábban merre indultunk, ugyanaz a történet ismétlődik újra és újra – ha csak nem halunk meg még hamarabb valahol egy szerencsétlen kockadobásból adódóan. Az interaktív fikció más megvalósulásaiban, például a számítógépes játékok esetében az újrajátszásoknál jellemzően kognitív-motoros készségeinkre (is) kell támaszkodnunk. Való igaz, hogy az ismételt rész általában egyre könnyebb lesz, de sokkal tovább jelent kihívást, hiszen aktívan részt kell

vennünk a karakter mozgatózásában (például *Super Mario*) vagy a feladvány megoldásában – minek következtében előfordulhat, hogy minden alkalommal másként jutunk el egy adott pontra –, vagy esetleg megváltozik a pálya (például *Candy Crash Saga*). A lapozgatós könyvek esetében azonban – ha csak nem változtatjuk meg már a korábbi halálunkat előidéző fejezet előtt utunkat – ugyanazokat a fejezeteket olvassuk megint, a jó megoldáson pedig, ha a memóriánk nem hagy minket cserben, gondolkodnunk sem kell. Ezekre alapozva a halál figyelmen kívül hagyása racionális döntés lehet, a hazugságot viszont a könyv etikátlannak ítéli, ezért e tekintetben szigorúbb az olvasóval.

3.4. KÖTELEZŐ OLVASMÁNYOK

A *Pál utcai küldetés* nemcsak a lapozgatós műfaj szabályainak megszegésére buzdít minket, hanem rendhagyó módon a kötelező olvasmányok törvényeit is felrúgja. Az első fejezet végén egy szokatlan gyakorlattal élt a szerzőtrío: választásunktól függően ugyanazt a történetet olvashatjuk el hosszabb (4 oldal) vagy rövidebb (2 oldal) terjedelemben. Ennek a megoldásnak azonban nincs későbbi hatása a cselekményre, és a regény többi részében nem is találkozunk hasonló praktikával. Egyfelől logikus lehetett volna, ha a hosszabb verziót választók erőfeszítéseikért jutalomban részesülnek (például információkra tesznek szert, amelyek segítik a végigjátszást), másfelől viszont a szerzők talán pont azt akarták éreztetni az olvasóval, hogy ez nem az iskola, ahol halálosan komolyan kell venni a kötelező olvasmányokat, hanem egy játék, ahol lehet rövidíteni, lehet „csalni”, mert senki sem fogja számonkérni rajtunk. Ezzel a gesztussal azonban a könyv megidézi a kötelezők röviden műfaját is, és itt mintha amellettt törne lándzsát, hogy a tartalom az egyetlen, ami számít, nem pedig a tényleges textus. Mindegy, hogy a hosszabbat vagy a rövidebbet olvassuk, mindegy hogy Molnár Ferenc verzióját vagy egy lapozgatóst olvasunk, a lényeg, hogy tudjuk mi történt a grundon, ki az a Fedák Sári és hogyan nézett ki Budapest száz évvel ezelőtt – sugallja a könyv.

Megosztó kérdés, hogy tényleg csak a tartalom számít-e, hogy az eredeti műveket lecserélhetjük-e rövidített és/vagy gamifikált változatokra. Az viszont kétségtávol igaz, hogy játékos formában gyakran könnyebben elsajátítható a tananyag. Ezt elemzi Kiss Orsolya (2021) tanulmánya is egy, *A Pál utcai fiúk* tematikájú szabadulószoa kapcsán. Kiss azt vizsgálta, hogy ötödik- és hatodikosztályos tanulók hogyan teljesítenek egy – *A Pál utcai fiúk*kal kapcsolatos ismereteiket vizsgáló – teszten a játék előtt és után. Az ötödikesek egy hónappal, a hatodikosok pedig egy évvel (hiszen nekik ekkor volt kötelező olvasmány) a teszt első kitöltése előtt találkoztak a könyvvel. A teszt második kitöltésére a szabadulószoa után került sor. Kiss

megállapította, hogy a játékos feladatok után a teszten jobb eredményeket értek el a gyerekek. A kutatás valószínűleg pontosabb képet mutatott volna, ha a vizsgálatba egy kontrollcsoportot is bevonnak, akik szabadulószoa helyett például órai vázlatból készülnek fel – hiszen a játék során már mindannyian másodjára találkoztak *A Pál utcai fiúkkal*, így a jobb válaszadást az ismétlés is befolyásolhatta. Nem egyértelmű tehát, hogy a feladat gamifikálása vagy pusztán a redundancia javított a teszt eredményein. Az viszont egyértelmű a gyerekek visszajelzései alapján, hogy a játékos formát élvezték és motiválónak találták – a 23-ból 21-en azt jelölték meg az erre vonatkozó kérdőívben, hogy a jövő évi kötelezőket szívesebben olvasnák el, ha ahhoz is készülné szabadulószoa (a maradék két diák sem nemmel válaszolt, az ő papírjukon a „nem tudom eldönteni” szerepelt). Véleményem szerint az adaptációk nem helyettesítik az eredeti művet, hiszen módosul a nyelvi megformáltság, áthelyeződhetnek a hangsúlyok, és előfordulhat, hogy lényegi részek is átalakulnak, ezáltal egy másik történetet hozva létre. A játékosítás viszont izgalmas lehet a tananyag kiegészítésére, fejlesztheti a kreativitást, bátorítja a fiatalokat a „dobozon kívüli” gondolkodásra.

A Pál utcai küldetés utolsó oldalain például megtaláljuk azt az útvonalat is, amit követve a legközelebb kerülünk a Pál utca fiainak eredeti történetéhez.¹³ A mű azonban arra biztat minket, hogy másítsuk meg a múltat, írjuk át a történelmet, azaz „[m]entsük meg Ernőt!” – ahogy az a borítón is olvasható. Az első két oldalon található használati utasítás deklarálja a főszereplő céljait: visszaszerezni a zászlót, megóvni a grundot és életben maradni. Emellett bemutatja az olvasónak a könyv mechanikáját is. A FF könyvekkel ellentétben *A Pál utcai küldetés*ben nincs kockadobás (annak ellenére sem, hogy a könyv fő motívuma a harc), nincs életerőnk sem, így játékszabályt sem találunk az első oldalakon – tehát a könyvet nem is sorolhatjuk a játékkönyvek kategóriájába (Green, 2014: 16). Ezzel a könyv egy újabb rajongói hagyományra reflektál: felismerte, hogy kevesen tartanak ki a játékosság mellett, jellemzőbb, hogy az ellenfelet automatikusan legyőzöttnek tekintik, és tovább haladnak. Emellett a Fighting Fantasyben az erő és az ügyesség dominál, itt viszont gyakran az ész és az érzelmek. Ahogy a bevezetőben is olvashattuk, fontos szerepe van a következetességnek. A könyv meg akar tanítani minket, hogy „jó tett helyébe jót várj”, azaz – néhány kivételtől eltekintve – mások is úgy fognak hozzánk viszonyulni, ahogy mi hozzájuk, a cselekedeteinknek logikus, gyakran kiszámítható következményei vannak. A kockadobás ezt megnehezítené, felülírná a tettek

¹³ Egy hiba miatt nem tudjuk százszázalékban az eredeti történetet követni. A *Zárszó* szerint *A Pál utcai fiúkra* leginkább hajazó útvonalon haladva az F272-t az F282, majd az F274 követi. Az F272-ben Boka így szól: „Geréb visszajött. Egy hosszú levelet írt.” Az F282-ről tovább indulva viszont a következő opciók közül választhatunk: „Ha hallottál Geréb leveléről, lapozz a 285-re! Ha nem hallottál erről a levélről, lapozz a 274-re!” Az F272 felől érkeve tehát nem tudunk eljutni az F274-re (az F285-ről viszont ismét visszatérhetünk az eredeti történethez).

racióális ok-okozati összefüggéseit. Azt persze, hogy a való élet eseményei tényleg olyan konzekvensek-e, amilyenek a regény próbálja mutatni, mindenkinek saját joga eldönteni.

3.5. TÖRTÉNETMESÉLÉS ÉS JÁTÉKMECHANIKA

A *Pál utcai küldetés*ben a használati utasítás után következik a FF-ből már ismert bevezető fejezet, amely elhelyez minket a történetben. A tradíciótól eltérően azonban csak az utolsó sorokra vehetjük fel Nemecek szerepét, addig a történetet egyes szám harmadik személyben olvashatjuk. Az egyoldalas bevezetés végén az „[é]s most lapozz az 1-re!” felszólítást már Ernőként kapjuk meg. A használati utasítás részletes magyarázatai („Amikor döntened kell, jelöljük, melyik elemhez kell lapoznod, hogy a történetet a döntésed szerint folytathasd [például más számhoz kell lapoznod, ha úgy döntesz, elbújsz valaki elől, mint akkor, ha összeszólalkozol vele].”) és az „1-re” konkretizálása sejteti, hogy az írók számításai szerint az olvasó nem tartott még a kezében lapozgató könyvet.

A következőkben egy, kettő vagy három (kivéve az F297, ahonnan négy) irányba indulhatunk tovább, és mindannyiszor különböző cselekményszálak közül válogathatunk a néhány sorostól a három oldalig terjedő részek között navigálva. Nemecek szemszögéből öt nagy kategóriára oszthatjuk a fejezeteket: küzdhetünk a Pál utcaiak oldalán, küldetésre indulhatunk önállóan, átállhatunk a vörösingésekhez, bolyonghatunk a városban vagy fekdühetünk betegen. Ezekben belül is választhatunk, például hogy mennyire határozottan állunk ki magunkért, otthon betegeskedünk vagy szanatóriumba megyünk, esetleg gyűjtünk-e eszközöket. Az utak keresztezhetik egymást, így például árulóként is visszatérhetünk a grundra, vagy megszökhetünk a szanatóriumból, hogy háborúzzunk. A fejezetek közti utak komplexek, sokszor azonban nem elég alaposan kidolgozottak. Többször találkozhatunk következetlenségekkel (például az F137-ről és az F283-ról is el lehet jutni az F251-re, de Boka csak az F283-ban küldi haza Nemeceket. Az F251 kezdete, miszerint „megbízol Bokában, és nem veszed komolyan [...], hogy elküldött” az F137 felől érkezve tehát értelmetlen), olyan is előfordul, hogy egy különálló történetiszál a korábbi lépéseink figyelmen kívül hagyásával beolvad egy másik eseménysorozatba. Például hiába áruljuk el a Pál utcaiakat, ha megbánjuk, akkor Boka visszafogad minket, és ugyanazokat a fejezeteket járhatjuk végig, amiket akkor tudnánk, ha igazi Pál utcaiként küzdünk az elejétől. Itt az olvasónak hiányérzete lehet, hiszen ebben a verzióban is ugyanolyan diadallal győzheti le Nemecek Áts Ferit, és ugyanolyan nagy betűkkel kerül a könyvbe a neve. A könyv logikai megszerkesztettsége tehát hagy kívánni valót

maga után. Kétségtelen, hogy hibák a FF sorozatban is gyakran előfordultak, de ezek nagy számmal a fordításból adódtak vagy a játékmenettel, irányokkal kapcsolatos elírások voltak.¹⁴

3.6. TÉRBELI ÉS IDŐBELI HALADÁS, NARRATÍV DISSZONANCIA

A FF-ben az egyes fejezetek gyakran függetlenek és önmagukban is értelmezhetők, hiszen sok esetben a fizikai térben haladunk előre, szemben *A Pál utcai küldetéssel*, ahol a narratívát inkább az idő szervezi. Persze egy klasszikus FF-ben is telik az idő, de ritkán utal rá a könyv; néhány korábbi és későbbi fejezet bármikor felcserélhető lenne. Ha például belépünk egy szobába, és megküzdünk egy szörnyvel vagy információt/eszközöket szerzünk, akkor az jellemzően csak az életerőnkön hagy nyomot, vagy később egy választási lehetőségben jelenik meg (például: „Odaszaladsz, de súlyos faajtó zárja el, mely kulcsra van zárva. Ha van vaskulcsod, lapozz a **86**-ra. Ha nincs, lapozz a **276**-ra.” H.F318). A fejezetek fő szövege viszont gyakran nem utal a korábbi kalandokra. Sőt, előfordul, hogy amikor az elején jobbra indulunk, akkor később visszaérve olvashatjuk a baloldalt játszódó fejezeteket – de ugyanezt fordítva is megtehetjük. *A Pál utcai küldetés*ben ezzel szemben általában egymásra épülnek a számozott részek, emiatt pedig az eseményeknek is szükségszerűen egymásból kell következniük, és reflektálniuk kell a korábbi történésekre. A különböző cselekményszálak közötti váltás (például Pál utcaiból vörösinges) tehát elég összetett. Amikor a FF-ben a fejezetek során bejárható utak keresztezik egymást, akkor a történet szintjén általában térbeli utakról beszélünk (például eddig a földszinti folyosón haladtunk, de most áttérhetünk az emeletre), így azoknál ritkábban szembesülünk ilyen típusú narratív disszonanciával. Ez a jelenség a videojátékok egyik típushibája, melyre Clint Hocking (2007) játékfejlesztő alapján *ludonarratív zavarként* hivatkozik. „A zavar a játékos-karakterek kapcsán úgy értelmezhető, mint a program által meghatározott személyiségük és motivációik, illetve a játékos által velük ténylegesen végrehajtható cselekvések és megvalósítható viselkedésmódok közötti feszültség.”¹⁵ (Bailes, 2019: 13 idézi: Csönge, 2021). Ez a fajta ellentmondás általában akkor jön létre, ha a karakter tulajdonságai és cselekedetei is nagymértékben manipulálhatók, valamint a történet is részletesen kidolgozott, szövevényes szálakon fut (Aarseth, 2012: 132; idézi Csönge, 2021). A könyvek a médium – többek között terjedelmi korlátokkal járó – fizikai mivolta miatt kisebb

¹⁴ A Zagor.hu fórumán külön topik van fenntartva a könyvekben található hibák összegyűjtésére. (<https://zagor.hu/index.php?oldal=forum&tema=4240&p=1>) A *Kharé – A Csapdák Kikötővárosa* a fordítás során keletkezett elírás miatt végigjátszhatatlanná vált, de sok apróbb hibát is említ az oldal. Előfordul, hogy kimaradtak a harc menetére vonatkozó információk, vagy félrefordítottak bizonyos elemeket (például az eredeti rézcsengettyű helyett bronzcsengettyű szerepel a magyar kiadásban).

¹⁵ Csönge Tamás fordítása.

szabadsággal rendelkeznek a történetshálók mennyiségét tekintve, azonban ugyanezen okból kifolyólag indokolt a különböző hálók összekapcsolása is, hiszen a klasszikus játékkönyvekben végigjátszható utak száma másképp megközelíthetetlen lenne egyetlen regényen belül.¹⁶ Ebből következően a lapozgatók esetében is megfigyelhető a ludonarratív zavar jelensége. A FF fejezeteinek függetlensége csökkenti, *A Pál utcai küldetés* komplex narratívája viszont növeli az inkoherenca mértékét a könyvekben.

3.7. ESZKÖZÖK ÉS INFORMÁCIÓK

*A Pál utcai küldetés*ben a fejezetek közti navigálás egyszerű: nincs kockadobás, csak lapozás. Olyan viszont előfordul, hogy egy korábban megszerzett tárgy vagy információ befolyásolja a haladásunkat (például: „Ha tudod, mi az az Ernóvitál, lapozz a 100-ra!”). A gyűjtögetés azonban szintén jelentősen egyszerűbb a FF mechanikájánál, és sok esetben nincs tétje. Az 51. fejezetet tekintve például elhozhatunk a barlangból négy tárgy közül egyet (az F51 és az F174 az egyetlen fejezetek, ahol a FF-re emlékeztető módon szerzünk eszközöket). Háromnak viszont nem tudjuk hasznát venni, a negyedikért (egy kulcsért) pedig akkor is vissza tudunk menni, amikor kiderül, hogy szükségünk lesz rá egy láda kinyitásához. Ha később fordulunk vissza a kulcsért, akkor pedig a már elhozott tárgyunkat ott kell hagynunk, mert csak egy dolog fér a zsebünkbe. Tudunk ezen kívül pénzt is gyűjteni, amiből aztán kifizetjük a pesti bolyongás után a villamost hazafelé. Ha nem dolgozunk (segíthetünk árusoknak, művészeknek stb.), akkor az utunk egy vidámparkba vezet, ahol ajándékba kapunk nyolc krajcárt. Természetesen ugyanúgy villamosjegyet kényszerülünk venni belőle. Igaz, hogy a másik úton több pénzünk marad, viszont azt később nem lesz alkalmunk elkölteni, így ennek sincs a FF-hoz hasonló jelentősége. Hasonlóképp működik a táplálkozás témaköre is. A FF-ben előfordul, hogy az életünk múlhat egy pohár vízen („Ha ittál a bambuszban talált folyadékból, lapozz a 25-re. Ha nem álltál meg inni, lapozz a 242-re.” [H.F182] A H.F242-re érve dobnunk kell – ha nincs szerencsénk, holtan terülünk el a félig megolvadt folyosón. A H.F25 felé azonban gond nélkül továbbhaladhatunk). *A Pál utcai küldetés*ben viszont attól függetlenül, hogy a több vagy a kevesebb ételt és italt adó cselekményszálát választottuk, végül ugyanazokba az irányokba haladhatunk majd tovább mindkét fejezettől. Sorsunkat tárgyak helyett főleg a megszerzett

¹⁶ Létezik olyan lapozgató könyv, ami nem él ezzel a hagyománnyal. A *Kiszámoló*sban (Mészáros Dorka, 2020) a különböző utak soha nem kapcsolódnak be közös, más irányból is elérhető csomópontokba. Egy pontból jellemzően két nyíl vezet kifelé, viszont csupán egyetlen egy befelé. Így viszont a különböző végigjátszások száma rendkívül korlátozott.

információk és a tetteink befolyásolják (például ha meséltünk a befektetőnek az ötleteinkről, akkor azok alapján építteti be a grundot – a fiúk tehát tovább tudnak majd játszani).

A választási lehetőségek néhol becsapósak, de a hagyománytól eltérően kevés csapdát rejtenek. Az eredeti történetet ismerve tudjuk, kiben bízhat Nemecsek, ez alapján pedig az ő fejével gondolkodva sokszor kikövetkeztethető, hogy melyik döntésünk mit hoz magával. Ettől függetlenül a könyv rejt meglepetéseket is, tehát a logika mellett a szerencsének is van némi szerepe. Ez főleg igaz azokra a részekre, amik nem az eredeti történetet egészítik ki, hanem teljesen új utakra kalauzolják az olvasót (például a vörösingesekhez vagy a városba). A Fighting Fantasyben ritkán tudunk racionálisan dönteni két lehetőség közül, sok trükk és meglepetés vár ránk az útvesztőkben. A logika és a kognitív készségek szerepe azonban más formákban megjelenik: fejtörők, memóriajátékok gazdagítják az olvasmányélményt.

3.8. BEFEJEZÉSEK TÍPUSAI

A fejezetek között válogatva az olvasó akár az adaptált történetet is rekreálhatja (egyszerűsített változatban, kisebb változtatásokkal), de számos más befejezést is kaphatunk – az árulástól kezdve a bandázás feladásán keresztül a hősies túlélésig. Közös minden verzióban, hogy Nemecsek Ernő bőrébe bújva élhetjük át a grundon zajló eseményeket, rendszerint végig egyes szám második személyben. Ez alól csak a tragédiával végződő záró fejezetek képeznek kivételt (például F233, F21, F189), melyek egy rövid felvezetés után felszólítják az olvasót, hogy hagyják maguk mögött Nemecsek karakterét (például: „Most arra kérünk kedves olvasó, lépjen ki az olvasás, a játék, a kalandok alatt felvállalt szerepedből.” [F233]). Ezt a fiatal célközönség miatt láthatta indokoltnak a szerzőtrío, hiszen a kis Ernő sorsa nem mindig zárul happy enddel, és nem akarhatták, hogy a gyerekek saját magukat képzeljék el a halálos ágyukon. A hasonló korosztályok által olvasott FF könyvek ezzel szemben nyíltan beszélnek a főszereplő – tehát az olvasó – haláláról. Hozzá kell tenni azonban, hogy bár esetükben a halálok módjai sokkal morbidabbak, a történetek egy kitalált világban játszódnak, és tipikus jellemzője a műfaj klasszikus darabjainak, hogy nem beszélnek érzelmekről. A halál pillanatában sokkal inkább a játék elvesztésének fájdalmát érezhetjük, mint a karakter iránti sajnálatot. *A Pál utcai küldetés* valós szettingje és az érzéseinket célzó párbeszédok és leírások viszont egy másfajta beleélést hoznak magukkal, ami az érzékenyebb lelkeletű olvasót valóban mélyen elszomoríthatja.

3.9. ÉRZELMEK A LAPOKON

A klasszikus játékkönyvek – az asztali szerepjátékoknál megszokottakhoz hasonlóan – az érzelmek leírásának mellőzésével a beleélést próbálják segíteni. A különböző személyiséggel és értékrenddel rendelkező olvasók képzeletükben másként élnek meg egy-egy helyzetet. Némelyek izgalmasnak tartják a könyvben feltűnő csontvázat, míg a többiek félelmetesnek ítélik. Egyesek büszkén áldozzák fel karakterük életét egy *D&D* kaland során csapatuk sikeréért, mások meghátrálnak, vagy búslakodnak tragikus sorsuk fölött. Így a hagyomány szerint a TRPG játékmesterei és a FF könyvek egyaránt óvakodnak attól a gyakorlattól, hogy a játékosok érzelmeit maguk határozzák meg.

A Pál utcai küldetés ezzel szemben az olvasó helyett sokkal inkább Molnár Ferenc Nemecsekének személyiségét veszi alapul, és módosítja olykor több önbizalommal, kalandvágygal vagy sértődékenységgel (például: F23: „Leginkább sírni volna kedved”; F61: „Inkább csak rendkívül izgalmas érzés itt baktatni”; F144: „Kissé hangosan felnevezsz.”). Előfordulnak azonban olyan fejezetek, ahol Ernőként dönthetünk, hogy hogyan érzünk az adott szituációban, és ennek fényében mit cselekszünk következőnek. Például a 171. fejezet végén az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésünkre: „Ha ettől rossz érzésed van, lapozz a 275-re! Ha inkább örülsz, hogy a zászló egyedül a te felelősséged, lapozz a 167-re!” A következő fejezetek annak függvényében jellemzik érzelmeinket, hogy itt miként választottunk. A folytatások száma természetesen itt is limitált, ám ezek az esetek akár még segíthetik is az átszellemülést. Ez azonban úgyszintén szembemegy a kalandkönyvek hagyományával.

3.10. SZEREPLŐK JELLEMZÉSE

A könyv az érzelmeken túl a főszereplő fiú kinézetére is számos utalást tesz („Ernő alacsony, vézna fiú” [*Kedves olvasó* című fejezet]), hiszen magasságának, lábméretének, öltözködésének, nemének mind szerepe van a történet során. A borítón feltűnő Nemecsek ábrázolása az 1969-es film Ernőjére hasonlít – a hajviselet, a kalap, az arc vonásai mind a fiatal Anthony Kempet idézik.¹⁷ Az érzelmekhez hasonlóan a külső leírása is hátráltatja az átszellemülést, így az asztali szerepjáték és a FF esetében is ritkán találkozunk megjelenésünkre utaló textusokkal. Sőt, a TRPG-knél bevett gyakorlat, hogy a játékos maga rajzolja meg a kaland során használt alteregóját. A nemek eloszlása azonban a hagyományt követi. A FF-ben ugyan nincs kimondva,

¹⁷ Nem ez az egyetlen intertextuális utalás, az egyik fejezetben a főszereplő a 2016-ban bemutatott *A Pál utcai fiúk* című musicalből énekel egy sort: „Bármi jöjjön is el, legyen szabad a grund”.

hogy a főszereplő férfi, az események (például nagy fizikai erőt feltételező küzdelmek) miatt mégis általában annak képzeljük – csakúgy, ahogy ellenfeleink és vetélytársaink számottevő részét (sőt, az ő nemük gyakran adott is). A *Pál utcai küldetés* egyébként próbálkozott új női karakterek bevonásával is. Csele nővérét Líviának keresztelték, és valamivel többször jelenik meg, mint A *Pál utcai fiúk*ban, Tücsi pedig a vörösingések csapatának tagja. De mindkét lány elég jelentéktelen szerepet kapott. Az olvasó pedig így is, úgy is csak a legkisebb Pál utcai fiú bőrébe bújhat. A külső jellemzők bemutatásában tehát eltér, de a nemek arányaiban hasonlít A *Pál utcai küldetés* a klasszikus KJK könyvekre.

Nemecsek mellett a többi szereplőről és a főbb helyszínekről is részletes leírásokkal találkozhatunk, de a fejezetek jelenős hányadában a párbeszéddek dominálnak. Alkalmanként a FF-ben is köthetünk szövetségeket, de ott általában egyedül járjuk utunkat, ellenségeinkkel is inkább harcolunk, mint társalgunk, így ott a dialógusok száma elenyésző. A *Pál utcai küldetés*ben viszont nagy szerepe van a hovatarozásnak, a barátoknak és az ellenfelekkel való tárgyalásoknak is.

3. 11. VIZUÁLIS ELEMÉK

A borítótól eltekintve a FF részletgazdag rajzaival szemben A *Pál utcai küldetés* lapjain csak kisebb-nagyobb cipőnyomok futnak keresztül. A történetben Nemecsek apró lábnyoma kapcsán merül fel a szereplők lábmérete, valószínűleg az egyes nyomok az egyes karaktereket és az általuk bejárt utat szimbolizálják. A „VÉGE” feliratot mindig körülveszik a nyomok, hol több, hol kevesebb, hol kisebbek, hol nagyobbak. Ezekkel kapcsolatban felmerül a kérdés, hogy párhuzamba hozhatók-e az adott történet befejezésével is (például a számuk egyenesen arányosan változik-e Nemecsek baráti körével az adott verzió végén), de ez a hipotézisem nem igazolódott, az ábrák vélhetően csak dekorációs célokat szolgálnak. A FF hagyományában gyakori az ellenség ábrázolása a borítókon, itt viszont nincs senki, aki egyforma fenyegetést jelentene minden verzióban. Nemecsek tulajdonképp önmagával küzd, a saját értékrendjét, a saját életcélját próbálja megtalálni. A borítón önnön arcképének éppen ezért szimbolikus jelentése is lehet. A zöld növényzettel borított háttérben a fiú körvonala barna utakra emlékeztet, melyek alakjától távolodva kusza labirintussá válnak, ami a FF útvesztőit idézi. A belső oldalakon szereplő lábnyomok itt is megjelennek, de csak alig feltűnő módon: átlátszó lenyomatokként, melyek csak akkor észrevehetők, ha megfelelő szögben vetődik rájuk a fény. A könyv tehát itt csak látszólag tér el a hagyománytól. Nemecsek legnagyobb ellenségei a saját

döntései, melyek jobban veszélyeztetik az életét, mint bármilyen ellenfél. A labirintus pedig fizikai helyett metaforikus útvesztőként kíséri végig az eseményeken.

	Fighting Fantasy	<i>A Pál utcai küldetés</i>
Műfaj	sci-fi, fantasy regény	kalandregény
Borító	ellenség, helyszínek	főszereplő, labirintus
Használati utasítás, szabály	részletes, több oldalas	csak haszn. utasítás, 2 oldal
Háttértörténet	átlagosan 5 oldal	1 oldal
Fejezetek hossza	néhány sor	fél-másfél oldal
Linearitás	fejezetek keverve (kiv. 1., 400.)	fejezetek keverve (kiv. 1-3.)
Választási lehetőségek	átlagosan 1-3	átlagosan 1-3
Fejezetek száma	400	300
Leírások vs. párbeszéd	sok leírás, minimális dialógus	párbeszéd dominál
Vizuális elemek	részletgazdag illusztrációk	repetitív dekorációk
Történetmesélés	E/2	E/2 (alkalmanként E/3)
Fizikai tulajdonságok	képzeletre bízva	adottak
Érzelmek leírása	minimálisan jellemző	jellemző
Játékos elemek	dobókocka, gyűjtögetés stb.	tárgyak, evés – jelentéktelen
Gyűjtögetés	tárgyak, információk	csak az információ hasznos
Cél	győzelem, menekülés	túlélés, zászló, grund
Befejezések	egy jó, számos rossz	több behatárolhatatlan

[1. táblázat: A Fighting Fantasy hagyományának és *A Pál utcai küldetés*nek a hasonlóságai és eltérései; forrás: a szerző sajátja]

4. Konklúzió

A Pál utcai küldetés egyértelműen reflektál a lapozgatós könyvek hagyományára – láthatóan tisztában van annak szabályaival, alkalmazza őket, vagy éppen megtagadja használatukat, hogy a Kaland, Játék, Kockázat könyvek jellemzőit saját történetéhez igazítsa. Hibája azonban, hogy bár a KJK könyvek klasszikus tulajdonságait bátran módosítja, addig az alapjául szolgáló *A Pál utcai fiúktól* sok esetben nehezen tud elvonatkoztatni. Amikor mégis megteszi, akkor előfordul, hogy didaktikus hangnemet vesz fel, a szórakoztatás helyett szinte kényszeríti az olvasót bizonyos tudás elsajátítására. Habár a gamifikáció elősegítheti a tanulást, félő, hogy az oktató jellegű fejezetek forszírozása sokkal inkább elkedvetleníti a fiatalokat – nemcsak a tanulástól vagy a kötelező olvasmányoktól, hanem a lapozgatós könyvek műfajától is.

A Pál utcai küldetés a KJK könyvekhez hasonlóan épül fel, a fejezetek és a befejezések száma viszont kevesebb és nehezebb elhatárolni a győzelmet a vereségtől. A könyv a hagyományt követve rendelkezik tájékoztató fejezetekkel, melyek azonban tartalmilag némileg eltérnek a KJK bevezetőitől. A játékkönyvekre jellemző szabályrendszer például teljesen hiányzik belőle, a klasszikusokhoz képest viszont több magyarázattal és részletesebb utasításokkal szolgál – úgy tűnik számol azzal, hogy olvasói nem ismerik a műfajt.

A könyv a Fighting Fantasy hagyománya és az alapjául szolgáló *A Pál utcai fiúk* mellett a játékkönyvek köré épülő rajongói kultúrára is reagál. Láthatjuk, hogy a KJK könyvek esetében jellemzően olvasók által elkészített térképek itt részét képezik a regénynek, a csalást két könyvjelző is segíti, és a kockadobás elhagyása is arra utal, hogy a mű tisztában van a befogadói stratégiákkal.

Nemecsek történetének mechanikája a FF-nél egyszerűbb alapokon nyugszik, találkozhatunk azonban szokatlan elemekkel. A főszereplőről a hagyományosnál jelentősen több leírást olvashatunk, így a beleélést is megnehezíti a könyv. A korábbiakkal szemben különös figyelmet kapnak az érzelmek is. Harcolni ugyan nem tudunk, de tárgyakat gyűjthetünk – használatuk viszont korlátozottabb a KJK sorozatban megszokottnál. A történetet a tér helyett az idő szervezi, a fejezetek közötti haladásnak pedig egyetlen módja a saját választás – a folytatások azonban a tradicionális játékkönyveknél nem jellemző módon gyakran következetesek, mellyel a könyv a való életet próbálja szimulálni.

Vizuális téren is egyszerűbb megoldásokat láthatunk *A Pál utcai küldetés* esetében. Részletesen kidolgozott, akár egy egész oldalt betérítő rajzok helyett itt kis lábnyomok futnak

keresztül a lapokon. A borítón viszont megjelenik a hagyományt idéző labirintus és Nemecek önarcképe is szimbolikus jelentést kap: saját maga lenagyobb ellenségeként tekinthetünk rá.

A könyv bizonysgot tesz arról, hogy ismeri a hagyományt és felismerte, hogy mely szabályokat hagyták el az olvasók az évek alatt – így például a kockadobást vagy a folytonos újakezdést. Mindazonáltal számos alkalommal újraértelmezi a klasszikus lapozgatós könyvek előírásait, és saját történetéhez alakítja a formát. Ez a tendencia jellemző más új megjelenésű interaktív fikciós irodalmi szövegekre is. A *Kiszámlós*, a *Cigánylabirintus* és a *Fekete monitor* is különböző mértékben idomul és határolódik el a tradíciótól, a formának pedig új jelentéseket adnak.

Kutatásomat érdemesnek tartom a későbbiekben további elemzésekkel is kiegészíteni. Elsősorban úgy gondolom, érdekes lenne Nagy Ádám *Kötelezők újrátöltve* című sorozatát is megvizsgálni, mely kutatásom kezdete óta két új könyvvel bővült. A *Holtunkiglan?* című *Rómeó és Júlia* feldolgozásban már azt is megválaszthatjuk, melyik szereplőként szeretnénk végigjátszani a könyvet, az *Égi megbízás* végén pedig a meghozott döntéseinkre vonatkozó kérdőívet is találunk. Okkal feltételezhető tehát, hogy a sorozat köteteinek mechanikája az idő során változik, alakul a hagyományhoz való viszony. Hosszabb távon egy olyan kutatás is megvalósítható, melyben Adams és társai (2019) elemzési szempontjait alapul véve a KJK könyveket és a *Kötelezők újrátöltve* sorozatot is megvizsgálom. Ez a kutatás számszerűsített adatokkal szolgálna, melyekkel a sorozatok kvantitatív alapon is összehasonlíthatók lennének.

5. Irodalomjegyzék

AARSETH, Espen, *A narrative theory of Games = Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, New York, Association for Computing Machinery, 2012, 129–133.

ADAMS, D’Andre – BECKELHYMER, Daniela – MARR, Alison, *An Analysis of interactive Gamebooks Using Graph Theory*, Journal of Humanistic Mathematics 2019/2, 44–59.

BAILES, Jon, *Ideology and the Virtual City – Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism*, Winchester, Zero Books, 2019.

BUBU0627, *Száguldó harcos kötetek elemzése, I. rész – Országúti Pokol*, Slauther hegyi futam, Véleményes blog, 2021, (letöltés helye: <http://velemenyes.blogspot.com/2021/04/szaguldo-harcos-kotetek-elemzese-i-resz.html>, utolsó letöltés dátuma: 2024.12.21.).

COVER, Jennifer Grouling, *The Creation of Narrative Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland & Company, 2010.

CSÖNGE Tamás, *Az ágens ideológiakritikája a videójátékban. Az Inside procedurális retorikája*, Apertúra 2021/3, (letöltés helye: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/>; utolsó letöltés dátuma: 2024.12.20.).

GENETTE, Gérard, *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, ford. NEWMAN, Channa – DOUBINSKY, Claude, Nebraska, University of Nebraska Press, 1997.

GREEN, Jonathan, *You Are The Hero*, Haddenham, Snowbooks, 2014.

HARTYÁNDI Mátyás, *Szerepjáték vagy RPG? – A szerepjátszás eredete, kutatása és alkalmazása*, Kortárs 2024/10, 11–29.

HOCKING, Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*, Click Nothing, 2007. október 7. (letöltés helye: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, utolsó letöltés dátuma: 2024. 12. 20.).

IVORY, James. D., *A Brief History of Video Games* = QUANDT, Thorsten – KOWERT, Rachel (szerk.), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, New York–London, Routledge, 2015. 1–21.

JACKSON, Steve, *Az Elátkozott ház*, ford. VARSÁNYI Mária, Rakéta, Debrecen, 1992.

KISS Orsolya, *Szabaduljunk ki együtt! A szabadulószoza motivációs lehetőségei a kötelező olvasmányok feldolgozásában*, Iskolakultúra 2023/8, 81–94.

LIVINGSTONE, Ian, *Halállabirintus*, ford. BUKOR Éva, Rakéta, Debrecen, 1989.

MÉSZÁROS Dorka, *Kiszámolás*, Menő Könyvek, Budapest, 2020.

MONTFORT, Nick, *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, The MIT Press, 2005.

NAGY Ádám – TRENCSENYI László – VESZPRÉMI Attila, *A Pál utcai küldetés*, Athenaeum, Budapest, 2020.

PETERSON, Jon, *Game Wizards – The Epic Battle for Dungeons & Dragons*, Cambridge, The MIT Press, 2021.

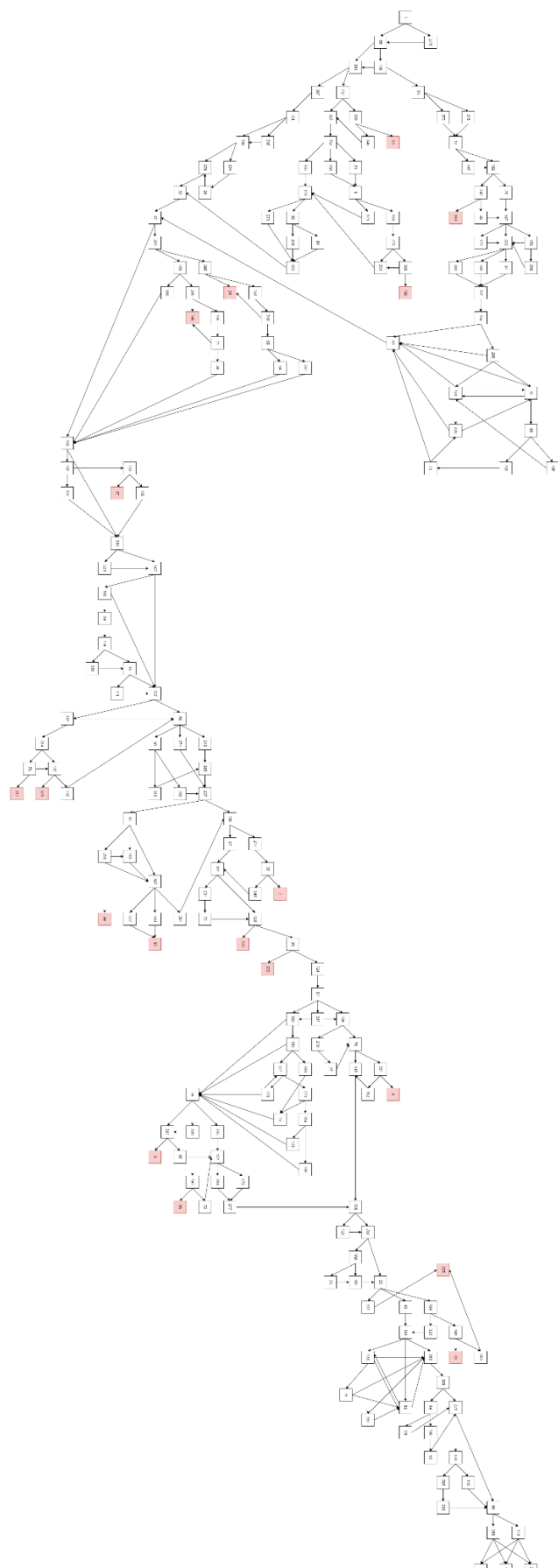
PÓLYA Tamás, *A videojátékok mint történetmesélő mázókák és a médiaszöveg-fogalom – Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban*, Médiakutató 2020/1, 93–104.

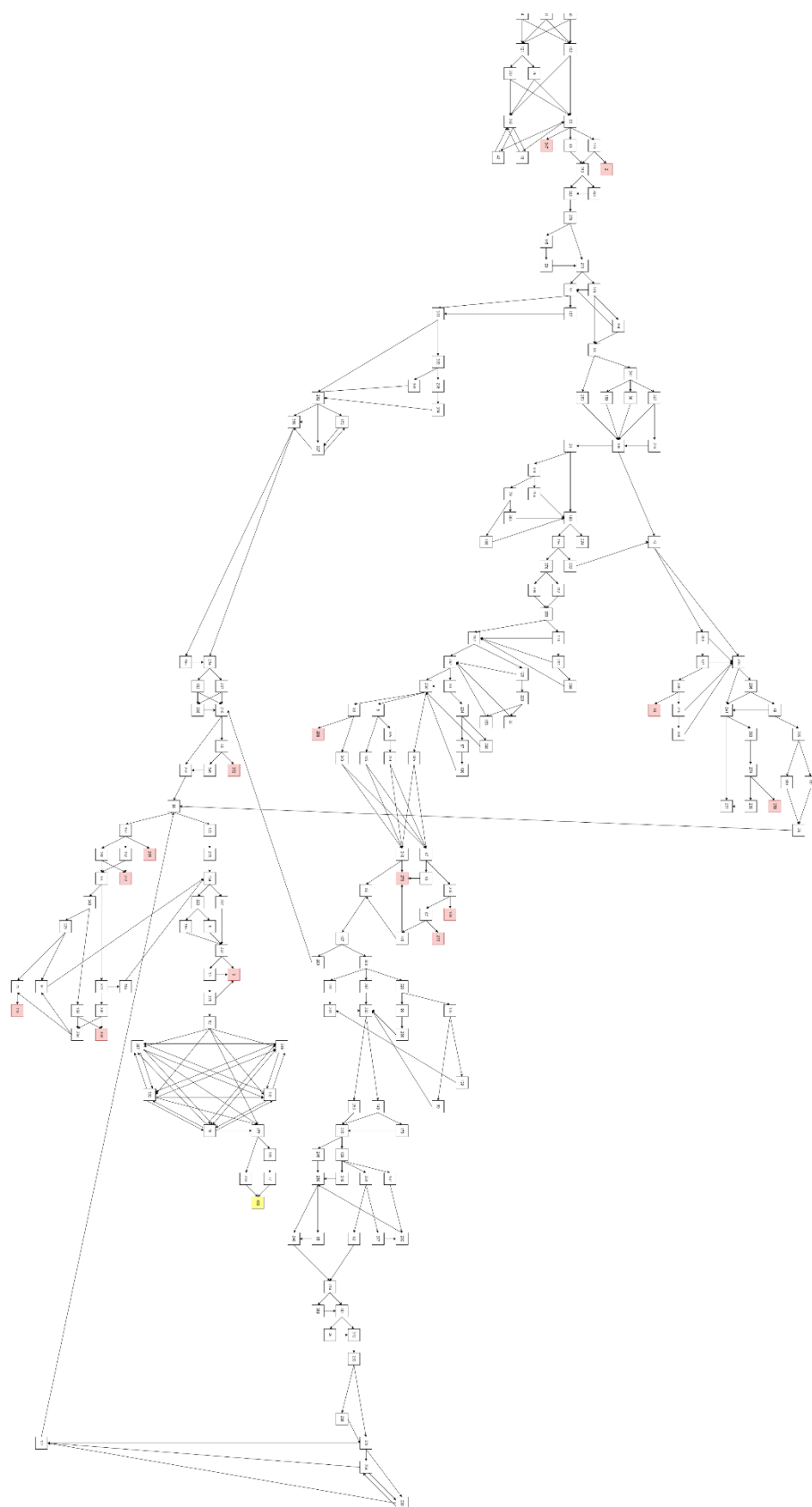
TISZA Eleonóra, *Kalandod itt véget ért? – A félelmetes könyves fantáziajáték múltjáról és jelenéről*, Kortárs Online, 2022 (letöltés helye: <https://kortaronline.hu/aktual/kaland-jatek-kockazat.html>; utolsó letöltés dátuma: 2024. 04. 08.).

TISZA Eleonóra, *She is the Hero (?) – A játékkönyvek a romantika tükrében*, Kortárs 2024/10, 48–58.

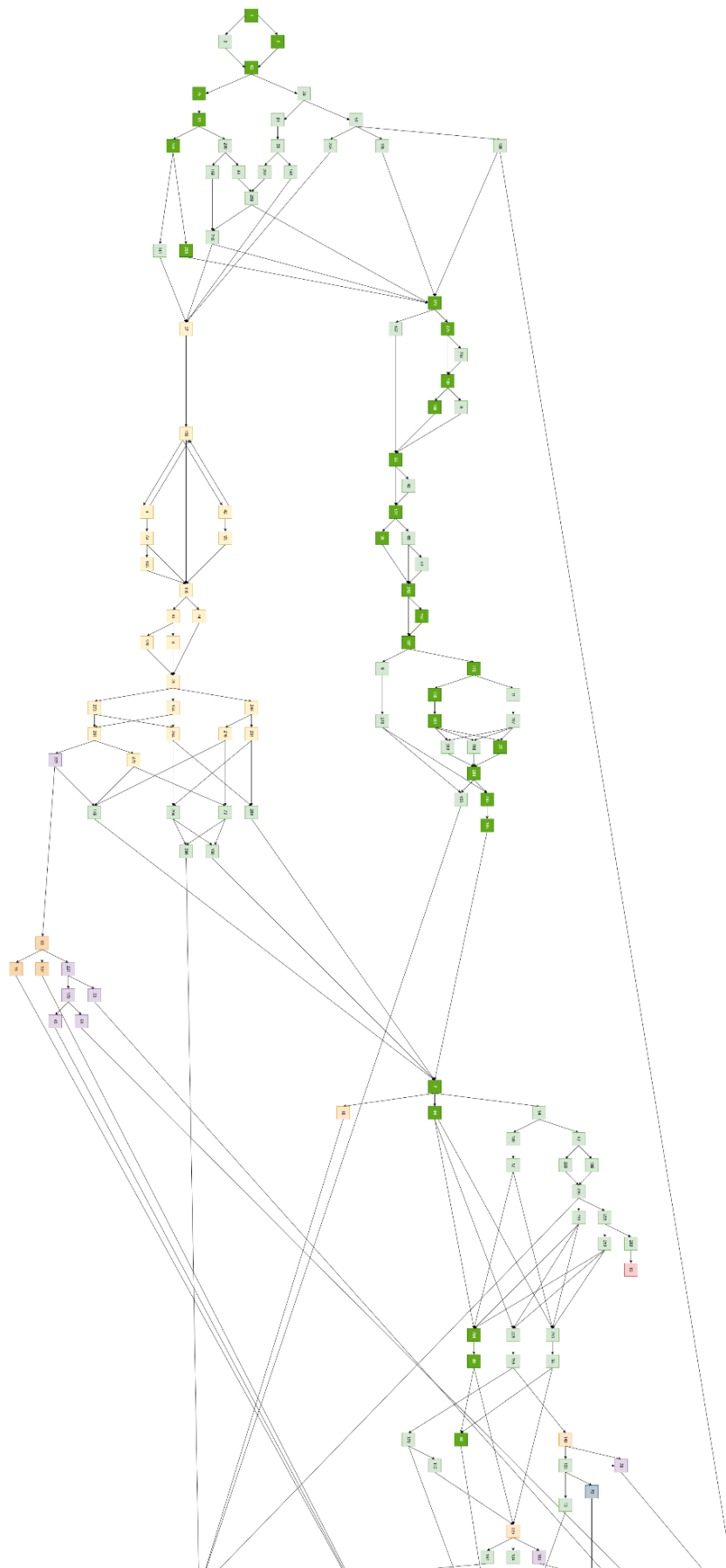
TRESCA, Michael. J., *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland & Company, 2011.

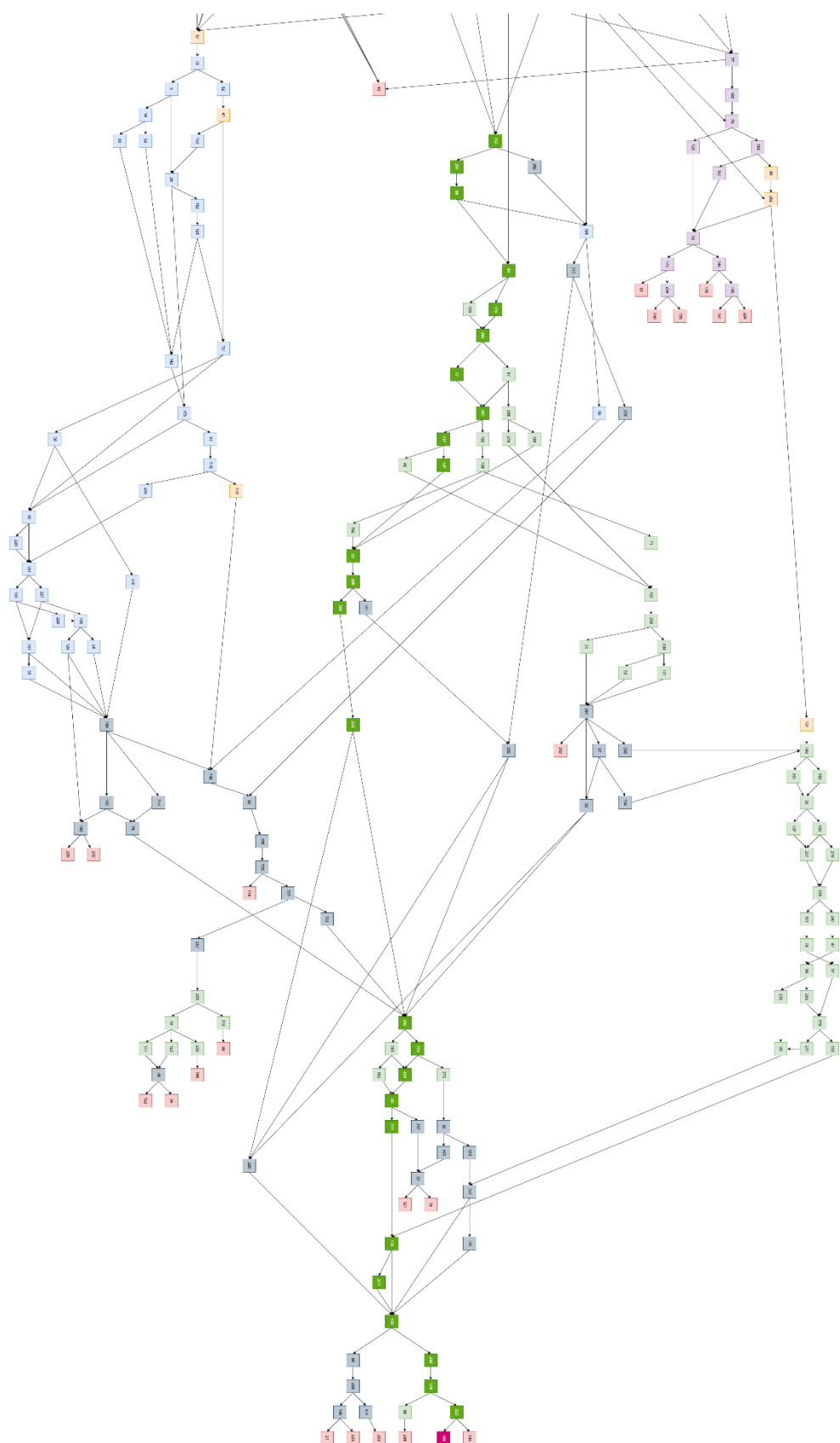
6. Mellékletek





[1. melléklet: A *Halállabirintus* fejezeteinek ágrajza; forrás: saját készítés]





[2. melléklet: *A Pál utcai küldetés* fejezeteinek ágrajza; forrás: saját készítés]