

## SZABÓ ZSÓFIA

### És most lapozz 43 évet!

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

#### 1. 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. A kortárs magyar szerzők tollából származó lapozgatós könyvek között találunk a népszerű sorozat, a Fighting Fantasy (FF) szabályaira épülő könyveket (*A Téboly Erődje, Gyíkbőrben*), de többek között paródiát (*NERnia Krónikái, Sztárt Warsz*), romantikus regényt (*Kiszámolás*), 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*).<sup>1</sup>

Ennek az interaktív szövegtípusnak a médiatudományos megismerése egyrészt azért aktuális, mert a témában kevés tudományos igényű könyv és cikk született – a legtöbb játékkönyvekkel foglalkozó 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 legkülönbélebb műfajokkal keveredve a magyar könyvpiac nem elhanyagolható részét képezik. Írásomban 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 szerzőhármas által írt, 2020-ban megjelent *A Pál utcai küldetés* című kalandkönyv miképp épít a műfaji hagyományokra, és milyen kísérleteket tesz azok megújítására.

#### 2. EGY MÉDIUM SZÜLETÉSE

A lapozgatós könyvek egy egész generáció gyerekkorát határozták meg az 1980-as, 1990-es években. A kezdetekhez pedig egészen pontosan 1982. augusztus 27-ig kell visszamenni: ekkor jelent meg ugyanis az első Fighting Fantasy könyv – *A Tűzhegy Varázslója (The Warlock of Firetop Mountain)* –, amelyet Ian Livingstone és Steve Jackson írt (Green, 2014: 7). A Fighting Fantasyvel körülbelül egy időben jelentek meg a Choose Your Own Adventure könyvek, de ezek a FF-hez képest jelentősen egyszerűbb játékmechanikára épültek. Nem rendelkeztek harci szabályokkal, a bejárható utak is rövidebbek voltak, a történet lehetséges folytatása pedig általában két opcióra korlátozódott. A Choose Your Own Adventure sorozathoz hasonló szövegekre a továbbiakban *lapozgatós könyvekként (pick-a-path books)* hivatkozom, míg a harci szabályokat és kockadobást is alkalmazó alkotásokra *játékkönyvekként (game books)* utalok. A magyar és a nemzetközi szakirodalomban e két fogalomnak nincs általánosan elfogadott definíciója: Adams és munkatársai tanulmányukban például a Choose Your Own Adventure könyveket is a játékkönyvek közé sorolják (2019: 58). A továbbiakban Green (2014: 16) alapján a Fighting Fantasy hagyományával született harci rendszert alkalmazó könyvekre fogom használni a játékkönyv meghatározást, lapozgatós-ként pedig a kifejezés angol megfelelőjéből („*válassz egy utat!*”) kiindulva – a játékkönyveket is magában foglaló – tágabb kategóriaként a nem lineárisan olvasandó könyvekre utalok, amelyek-

nél 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 tekintti (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.

### 3. A FIGHTING FANTASY HAGYOMÁNYA

Ahhoz, hogy megértsük, a Nagy Ádám, Trencsényi László és Veszprémi Attila szerzőtrío *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<sup>2</sup> és Steve Jackson *Az Elátkozott ház* című könyvének 1991-es magyar kiadását – alapul véve mutatom be a játékkönyvek legfontosabb attribútumait.

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

A FF-könyvek borítójának első oldalán jellemzően a helyszín és/vagy a fontosabb ellenségek egyike látható, a cím alatt pedig egységes felirat fogadja az olvasót: „Félelmetes fantáziajáték. A főhős Te vagy!” A belső borító egy kalandlap, aminek a másolata a használati utasítás végén is megtalálható. A *Halállabirintus* elején egy általános leírás is helyet kapott a Fighting Fantasy könyvekről, utána pedig maga a használati utasítás következik kilenc oldal terjedelemben. *Az 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, szerencse), 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 státusszal), 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.

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. Az első fejezet az olvasás sorrendjében is az első, a 400. pedig az utolsó<sup>3</sup> (már amennyiben győzünk) – a többi fejezet pedig nem lineárisan következik egymás után. A FF-kiadványokat részletes, kidolgozott képek is színesítik. A nagyobbak a szereplőket, helyszíneket ábrázolják (illusztrálják az egyes fejezeteket), a kisebbek ismétlődők, dekorációs célt szolgálnak.

Az elbeszélés egyes szám második személyű és jelen idejű – a főszereplők mi vagyunk. Külső-belső tulajdonságainkról keveset olvashatunk, hiszen ezek nehezítenék a karakterbe történő beleélést (Hlavacska 2023: 14). A könyvek a karakter 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 folyókkal teli kastély (*Az Elátkozott ház*) vagy akár egy sziget is (*A Gyíkkirály szigete*). A fejezetek

végén gyakran 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],<sup>4</sup> vagy „[h]a viselni akarod a nyakláncot, lapozz a 123-ra.” [H.F338]), de bizonyos szituációkban diskurzusba is keveredhetünk („Ha nem tévedek, értem jöttél, nemde? – Ha azt mondd, hogy igen – lapozz a 127-re. Ha azt mondd, 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. Máshol sokkal inkább 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 szélesebesen 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]). 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 kínozómester 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 instrukciókkal lát el minket a mester: „Add össze a szerzett pontok számát! Ha 12-t 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 Vervadról a bőrkötéses könyvben, lapozz a 172-re. Ha nem olvastad azt a könyvet, lapozz a 357-re.” [H.F90]). Gyakran azonban csak választhatunk, 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 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 sajtót 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. 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. Egy rajongói táblázat (Zoltan Gal, 2022) szerint az 1982 és 1999 között magyarul megjelent lapozgatós könyvek több mint háromnegyed része Fighting Fantasy fordítás volt. Az elmúlt tíz évben ez megfordult, az új magyar nyelvű kalandkönyveknek kevesebb mint harmada származik a FF-sorozatból.

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 – a *Kötelezők újratöltve*<sup>5</sup> című antológiásorozat első részét – vizsgálom aszerint, hogy miképp viszonyul a Fighting Fantasy hagyományához.

## 4. A PÁL UTCAI KÜLDETÉS A HAGYOMÁNY TÜKRÉBEN

### 4.1. A Pál utcai küldetés felépítése

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 Nemecek, Boka, Áts Feri és a többiek története ismeretlen, és az is, aki már olvasta vagy látta valahol” [*Kedves olvasó* című fejezet]). Ezzel együtt előnyt jelenthet, ha tudjuk, kiben bízhatunk; a forrásmű ismeretének a hiánya viszont akár egy kísérletezőbb jelle-gű játékmenetet is eredményezhet.

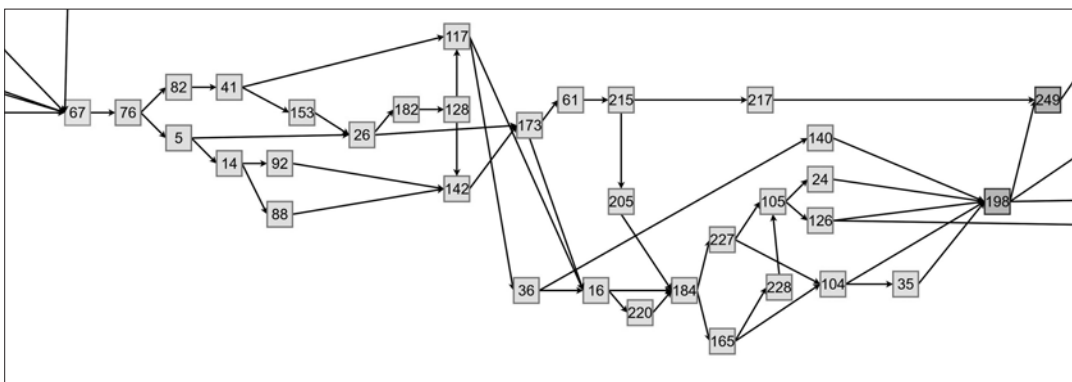
A regény 300 fejezetből áll, és 24 különböző befejezéssel rendelkezik. A záró fejezetek olykor teljesen eltérnek a többitől (ilyen például az F43, az egyetlen, ahol Ernő mindkét csapatból kilépve maga mögött hagyja a grundot, és új barátokra lel), máskor viszont ugyanaz a néhány gondolat, szófordulat ismétlődik (például F161 és F240). A számtalan különböző bejárható út tehát nem mindig eredményez különböző cselekményszálakat is. A *Fighting Fantasy*-ben is előfordulnak ismétlődések, de arányaiban jelentősen kevesebb ilyen találunk.

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, a kellemetlenségek közül viszont legalább egy általában megtörténik. Vagy a csapat veszít, vagy a grund vész el, vagy betegen fekszik a főszereplő. Nincs egyértelműen győztes vagy egyértelműen vesztes fejezet. 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).

### 4.2. Oktatás és gamifikáció<sup>6</sup>

A *Pál utcai fiúk*-ban a didaxis nem látványos: Molnár Ferenc regénye nem foglal állást a harc vagy a béke mellett, és nem szembeütő az intenciója tényanyag közvetítésére. *A Pál utcai küldetés*-ben ezzel szemben több helyen tetten érhető ilyesféle törekvés.

Ahogy azt az 1. ábrán is láthatjuk, a 67. fejezetben például a városba indulva egy elkülönített történetszálal találjuk szembe magunkat.



[1. ábra: Nemecek a városban (részlet *A Pál utcai küldetés* ágrajzából); forrás: saját szerkesztés]

Ehhez a fejezethez többfelől is érkezhethetünk, de ha egyszer a város felé vettük utunkat, akkor végig kell járnunk különböző történelmi helyszíneket, ahol a kor híres embereivel találkozhatunk – ez az epizód azonban nem mozdítja előrébb a központi cselekményt. Ha a fejezetben lezajló események után még hiányosnak érezzük ismereteinket, akkor az utolsó oldalakhoz lapozva egy minilexikon segítségével kiegészíthetjük őket. Ez a fajta didaktikusság sem a forrásműre, sem a FF hagyományára nem jellemző.

### 4.3. Vizuális elemek

A Fighting Fantasy hagyományában gyakori az ellenség ábrázolása a borítón, itt viszont nincs senki, aki egyforma fenyegetést jelentene minden verzióban: Nemecek tulajdonképp önmagával küzd. A borítón saját arcképe éppen ezért szimbolikus jelentéssel is bír. A zöld növényzettel borított háttérben a fiú körvonala barna utakra emlékeztet, melyek alakjától távolodva kusza labirintussá válnak, ami a FF útvesztőit idézi. A borítótól eltekintve a FF részletgazdag rajzaival szemben *A Pál utcai küldetés* lapjain csak kisebb-nagyobb cipőnyomok futnak keresztül. A könyv tehát itt csak részben tér el a hagyománytól. Nemecek legnagyobb ellenségei a saját döntései, melyek jobban veszélyeztetik az életét, mint bármilyen ellenfél. A labirintus pedig fizikai helyett metaforikus útvesztőként kíséri végig az eseményeken.

A vizuális kiegészítők jól illenek a játékkönyvek hagyományába és *A Pál utcai fiúk* történetébe is. A borítók belső oldalán három térkép segíti az eligazodást – ezek emlékeztethetnek minket a FF kazamatáinak rajzaira, de mivel itt jellemzően nem a térben való mozgásunkról kell döntenünk, így ezeknek más funkcióik vannak. A FF-ben a térkép a fejezetek közti haladást segítheti. Jelen esetben azonban valószínűbb, hogy a leírások elképzelését próbálják megkönnyíteni, és ezek is az olvasó történelmi ismereteit hivatottak bővíteni (vö. Keserű, 2022: 146–179). *A Pál utcai küldetés* a térkép csatolásával nemcsak a FF műfajára, de a rajongói hagyományra is reagál.

A térképek mellett a borítók belső oldalán két letéphető könyvjelzőt is találunk, amelyeken az „itt tartok” és az „innen jöttem” feliratok olvashatók. Ezek bátorítják az olvasót a visszalapozásra és a legszimpatikusabb történetszál megkeresésére. A klasszikus játékkönyvek esetében a játékosok bizonyára különböző módon viszonyultak a csaláshoz, de mégis „kialakult az a befogadói stratégia, hogy az olvasók visszalapoztak bizonyos szituációkhoz, hogy egy másik útvonalat is felfedezzenek, adott esetben újra próbálkozzanak a sikertelen küldetés vagy halál után” (Tisza, 2024: 56). *A Pál utcai küldetés* a könyvjelzőkkel erre a befogadói magatartásra is válaszol.

### 4.4. 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, a szerzők talán így akarták éreztetni az olvasóval, hogy ez nem az iskola, hanem egy játék, ahol lehet rövidíteni, lehet „csalni”. Ezzel a gesztussal azonban a könyv megidéz a *kötelezők röviden* műfaját is, és mintha amellet törne lándzsát, hogy a tartalom az egyetlen, ami számít, nem pedig a tényleges textus.

Megosztó kérdés, hogy tényleg csak a tartalom számít-e, és hogy az eredeti műveket lecserélhetjük-e rövidített és/vagy gamifikált változatokra. Az viszont kétségkívül igaz, hogy játékos formában gyakran könnyebben elsajátítható a tananyag. Ezt elemzi Kiss Orsolya (2021) tanulmánya is egy, *A Pál utcai fiúk* tematikájú szabadulószoza kapcsán. Kiss azt vizsgálta, hogy ötödik és hatodik osztályos tanulók hogyan teljesítenek egy – *A Pál utcai fiúkkal* 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 talál-

koztak a könyvvel. A teszt második kitöltésére a szabadulószoza 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 szabadulószoza 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 motiválóknak 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 szabadulószoza (a maradék két diák sem nemmel válaszolt, az ő papírjukon a „nem tudom eldönteni” szerepelt).

*A Pál utcai küldetés* utolsó oldalain megtaláljuk azt az útvonalat, amit követve a legközelebb kerülünk a Pál utca fiainak eredeti történetéhez. 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 nem is sorolhatjuk a játékkönyvek kategóriájába (Green, 2014: 16). Ezzel a könyv egy újabb rajongói hagyományra reflektál: felismerete, hogy kevesen tartanak ki a játékoság mellett, jellemzőbb, hogy az ellenfelet automatikusan legyőzöttnek tekintik, és továbbhaladnak. Emellett a *Fighting Fantasy*ben 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 racionális ok-okozati összefüggéseit. Azt persze, hogy a való élet eseményei tényleg olyan konzekvensek-e, amilyenek a regény szeretné mutatni, mindenkinek saját joga eldönteni.

#### 4.5. Történetmesélés és játékmechanika

A klasszikus játékkönyvek – az asztali szerepjátékoknál megszokottakhoz hasonlóan – a külső-belső tulajdonságok és az érzelmek leírásának mellőzésével növelhetik a beleélés esélyét (Bowman, 2024). *A Pál utcai küldetés* ezzel szemben gyakran reagál az olvasó által megszemélyesített karakter érzéseire, és a főszereplő kinézetére is számos utalást tesz (például: F23: „Leginkább sírni volna kedved”; F61: „Inkább csak rendkívül izgalmas érzés itt baktatni”; vagy: „Ernő alacsony, vézna fiú” [*Kedves olvasó* című fejezet]). Előfordulnak azonban olyan fejezetek is, ahol Ernőként dönthetünk, hogy hogyan érzünk az adott szituációban, és ennek fényében mit cselekszünk ezt követően (például: F171: „Ha ettől rossz érzésed van, lapozz a 275-re! Ha inkább örülsz, hogy a zászló egyedül a te felelősséged, lapozz a 167-re!”). Ilyenkor a könyv a következő fejezetben validálja döntésünket. Ez utóbbi a *Fighting Fantasy*hez képest szokatlan, de mindenképpen izgalmas megoldás.

*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]ls most lapozz az 1-re!” felszólítást már Ernőként kapjuk meg. A használati utasítás részletes magyarázatai és az „1-re” konkretizálása sejteti, hogy az írók számításai szerint az olvasó nem tartott még a kezében lapozgató könyvet.

A következőkben egy, kettő, három vagy négy irányba indulhatunk tovább, és mindannyiszor különböző cselekményszálak közül válogathatunk a néhány sorostól a három oldalig ter-

jedő részek között navigálva. A fejezetek közti utak komplexek, sokszor azonban nem elég alaposan kidolgozottak. Többször találkozhatunk ludonarratív zavarral (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 történetyszál a korábbi lépéseink figyelmen kívül hagyásával beolvad egy másik eseménysorozatba. Kétségtelen, hogy hibák a FF-sorozatban is gyakran előfordultak, de ezek nagy számmal a fordításból adódtak, vagy a játékmenettel, irányokkal kapcsolatos elírások voltak.

#### 4.6. 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. *A Pál utcai küldetésben* 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 emeletire), így azoknál ritkábban szembesülünk ilyen típusú narratív disszonanciával. Ez a jelenség a videojátékok egyik típushibája, melyre Clint Hocking (2007) játékfejlesztő alapján *ludonarratív zavarként* hivatkozunk. „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” (Bailes, 2019: 13; idézi: Csöngé, 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 Csöngé, 2021). A könyvek a médium – többek között terjedelmi korlátokkal járó – fizikai mivolta miatt kisebb szabadsággal rendelkeznek a történetyszálak mennyiségét tekintve, azonban ugyanezen okból kifolyólag indokolt a különböző szálak összekapcsolása is, hiszen a klasszikus játékkönyvekben végigjátszható utak száma másképp megközelíthetetlen lenne egyetlen regényen belül.<sup>7</sup> Ebből következően a lapozgatóság esetében is megfigyelhető a ludonarratív zavar jelensége. A FF fejezeteinek függetlensége csökkent, *A Pál utcai küldetés* narratívája viszont növeli az inkoherencia mértékét a könyvekben.

#### 4.7. A befejezések típusai

A fejezetek között válogatva az olvasó akár az adaptált történetet is rekreálhatja (kisebb változtatásokkal), de számos más befejezést is kaphatunk – az árulástól a hősies túlélésig. Közös minden verzióban, hogy Nemecek 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). Ezt a fiatal célközönség miatt láthatta indokoltnak a szerzőtrío – 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. Ezek a történetek azonban egy fantasztikus elemekkel telített világban játszódnak, és tipikus jellemzője a műfaj klasszikus darabjainak, hogy nem be-

szélnék érzelmekről. A halál pillanatában sokkal inkább a játék elvesztésének fájdalmát érezhetjük, mint a karakter iránti sajnálatot.

## 5. KONKLÚZIÓ

A *Pál utcai küldetés* egyértelműen reflektál a lapozgatós könyvek hagyományára – láthatóan tisztában van annak szabályaival, alkalmazza őket, vagy éppen megtagadja használatukat, hogy a Fighting Fantasy könyvek jellemzőit saját történetéhez igazítsa. Míg a FF-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, féltő, 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 FF-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 FF 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. 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. 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 szimulálja.

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 Nemecsek önarcképe is szimbolikus jelentést kap: saját maga lenagyobb ellenségeként tekinthetünk rá.

A könyv bizonyóságot tesz arról, hogy ismeri a hagyományt, és felismerte, 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 *Kiszámolós*, a *Cigánylabirintus* és a *Fekete monitor* is különböző mértékben idomul és határolódik el a tradíciótól, a formának új jelentéseket adva.

## IRODALOMJEGYZÉK

- AARSETH, Espen, *A narrative theory of Games = Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, Association for Computing Machinery, New York, 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*, Zero Books, Winchester, 2019.

- BOWMAN, Sarah Lynne, *Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games* = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (eds.), *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*, Routledge, New York–London, 2024, 393–408.
- COVER, Jennifer Grouling, *The Creation of Narrative Tabletop Role-Playing Games*, McFarland & Company, Jefferson, 2010.
- CSÖNGE Tamás, *Az ágencia ideológiakritikája a videójátékban. Az Inside procedurális retorikája*, Apertúra, 2021/3, <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/csonge-az-agencia-ideologiakritikaja-a-videojatekban-az-inside-proceduralis-retorikaja/> (letöltés dátuma: 2025.08.20.).
- FROMANN Richárd – DAMSA Andrei, *A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban. A gamifikáció jelentése és jelentősége*, Pedagógiai Szemle, 2016/3–4, 76–81.
- GREEN, Jonathan, *You Are The Hero*, Snowbooks, Haddenham, 2014.
- HLAVACSKA András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba. Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs, 2023/9, 13–22.
- HLAVACSKA András, *A felejtés bére. A játékszabályok felfüggesztése mint az ágencia visszaszerzése Moskát Anita Fekete monitor című lapozgatós novellájában*, Kortárs, 2025/10, 72–78.
- HOCKING, Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*, Click Nothing, 2007. október 7. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (letöltés dátuma: 2025. 08. 20.).
- JACKSON, Steve, *Az Elátkozott ház*, ford. VARSÁNYI Mária, Rakéta, Debrecen, 1992.
- KESERŰ József, *A világépítés komplexitása a fantasyben* = H. NAGY Péter – L. VARGA Péter (szerk.), *Poptechnikák. Komplexitás a populáris kultúrában*, Prae, Budapest, 2022, 146–179.
- 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, *Kiszámolós*, Menő Könyvek, Budapest, 2020.
- MONTFORT, Nick, *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*, The MIT Press, Cambridge, 2005.
- NAGY Ádám – TRENCSENYI László – VESZPRÉMI Attila, *A Pál utcai küldetés*, Athenaeum, Budapest, 2020.
- TISZA Eleonóra, *Kalandod itt véget ért? – A félelmetes könyves fantáziajáték múltjáról és jelenéről*, Kortárs Online, 2022. <https://kortaronline.hu/aktual/kaland-jatek-kockazat.html>; (letöltés dátuma: 2025. 08. 20.).
- 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*, McFarland & Company, Jefferson, 2011.

## JEGYZETEK

<sup>1</sup> Moskát Anita *Fekete monitor* című lapozgatós novellájának játékkönyvjellegéről lásd bővebben: Hlavacska 2025: 72–78.

<sup>2</sup> A magyar közönség jó eséllyel már a fordítással találkozott, így ez hathatott leginkább az írói és olvasói szokásokra is.

<sup>3</sup> Ez alól volt néhány kivétel, például a *Robot Commando*, amely több sikeres záró paragrafussal rendelkezett (Green, 2014: 87).

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> A sorozat köteteit Nagy Ádám írta különböző szerzőkkel társulva. A *Pál utcai fiúk* mellett készült lapozgatós az *Egri csillagokból*, *Az ember tragédiájából*, *A kőszívű ember fiaiból*, a *Rómeó és Júliából* és az *1984-ből* is.

<sup>6</sup> „A gamifikáció – vagy más néven játékosítás – a játékok és játékelemek alkalmazását jelenti az élet játékon kívüli területein, célja pedig, hogy az ott zajló folyamatokat érdekesebbé és eredményesebbé tegye” (Fromann, 2016: 76).

<sup>7</sup> Létezik olyan lapozgatós könyv, ami nem él ezzel a hagyománnyal. Mészáros Dorka *Kiszámolós* című könyvében a különböző utak soha nem kapcsolódnak be közös, más irányból is elérhető csomópontokba – így viszont a különböző végjátékszások száma rendkívül korlátozott.