

HÁY JÁNOS



Királyakasztós

Számítógépes játék, amely azzal a céllal készült, hogy a nagy magyar költőt, Petőfi Sándort közelebb vigye a tőle eltávolodottakhoz. Hogy megismertesse az életművet a számítógépektől és mobiltelefonoktól elszakadni nem tudó gyerekekkel, a tényleges és a funkcionális analfabétákkal, és a hazánkat gazdasági, magánéleti és/vagy politikai okokból elhagyó szülők gyerekeivel, valamint az állampolgári vizsgára készülő kínaiakkal.

A játék Petőfi Sándor *Akasszátok fel a királyokat* című versére épül. A játéktér közepén három akasztófa áll. Értelemszerűen egyszerre három királyt lehet akasztani. Az akasztófáktól balra található a KIRÁLYRAKTÁR, jobbra a KIRÁLYHULLA-RAKTÁR.

A játékidő tíz perc, és ezen belül egy-egy kör 30 másodpercig tart. Egy környi idő alatt kell három királyt fellógatni. A kurzorral a Királyraktárba megyünk, és ott ráklattintunk egy királyra, majd a bal gombot lenyomva tartva akasztófához cipeljük és felakasztjuk.

A játék nemcsak ügyességet, de pszichikai állóképességet is igényel, hiszen cipelés közben a királyok sírnak, rimázkodnak az életükért, mindent megígérnek, hogy per sze jók lesznek, és a játékosnak adják a fele királyságukat. Ez különösen veszélyes fordulat, hiszen jól ismerjük a népmesékből, és ki ne vágya egy felekirályságra, ráadásul még nőt is adnak hozzá. Végül szóbakerülnek az uniós támogatások is, hogy mennyit juttatna belőle a király a játékosnak, amennyiben megkímélné az életét. Per sze nem szabad bedőlni, mert ezek az ígéretek soha nem teljesülnek, s ha valaki megkíméli a kivégzendőt, abban a pillanatban maga kerül a bitóra. Ebből is látszik a játék bár virtuális, de realista alapokon nyugszik.

Ha megküzdöttünk a pszichikai hadviselés minden nehézségével, és ügyesek is voltunk, akkor a három király ott lóg a bitófán, csak az AKASZTÁS gombot kell megnyomnunk, és máris végeztünk velük. Ha sikeresek voltunk, a képernyő alján előugrik Petőfi Sándor és felkiált: EZAZ!

Ha csak két királyt sikerült begyűjtenünk, akkor is előugrik Petőfi Sándor, de szomorú hangon csak annyit mond: Nemá! Ha csak egy királyt vittünk a bitóra, akkor is előugrik Petőfi Sándor, de azt mondja, hogy Ejnye.

Petőfi Sándor szavai után a kivégzett királyok a *Juhászlegény, szegény juhászlegény* dallamára automatikusan bekerülnek a Királyhulla-raktárba. A raktár fölötti számológép kiírja, hogy épp hol tartunk mennyiségben.

Ha egy királyt sem sikerült megszerezni, Petőfi nem ugrik elő, és a játékos bekerül a királyraktárba, mint király, hogy így szaporítsa a kivégzendők sorát.

A legügyesebb játékosok addig is eljuthatnak, hogy a királyok után elnököket, kormányfőket, sőt minisztereket is kivégezhetnek.

A játék egyedül és csoportosan is játszható. Lényeges eleme, hogy minden közösségi médiára alkalmazható, és versenyszerűen is játszható, egyedülálló abban, hogy a párkereső oldalakra is adaptálható, sőt, szexpartnerek is játszhatják, a magyar-

porno.hu oldalon keresztül. Ezzel a költészeti ismereteken túl a közösségi hovatartozásunk, a meg-megingó nemzeti identitásunk is végre korszerű, 21. századi módszerekkel erősíthető, valamint az édeskés szerelmes szavak helyett végre igazi mondatok hangozhatnak el a leendő párok között: ha szeretsz, kiirtod a királyokat. Vagy: Hány királyt akasztottál értem?

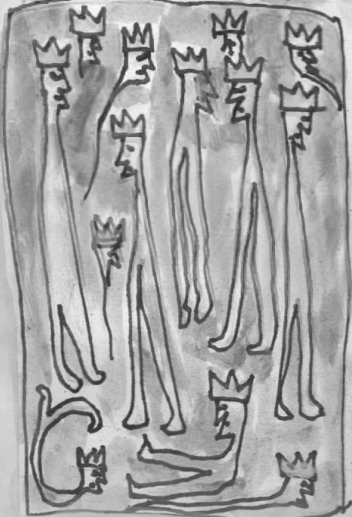
Nos, hát, kalandra fel! Irtsátok serényen a királyokat! Erre kér Petőfi Sándor és a Nemzeti Petőfi-Tanács NyRT.

KIRÁLYAKASZTÓS

AKASZTÁS



KIRÁLYRAKTAR



5

KIRÁLYHULLA
RAKTAR

