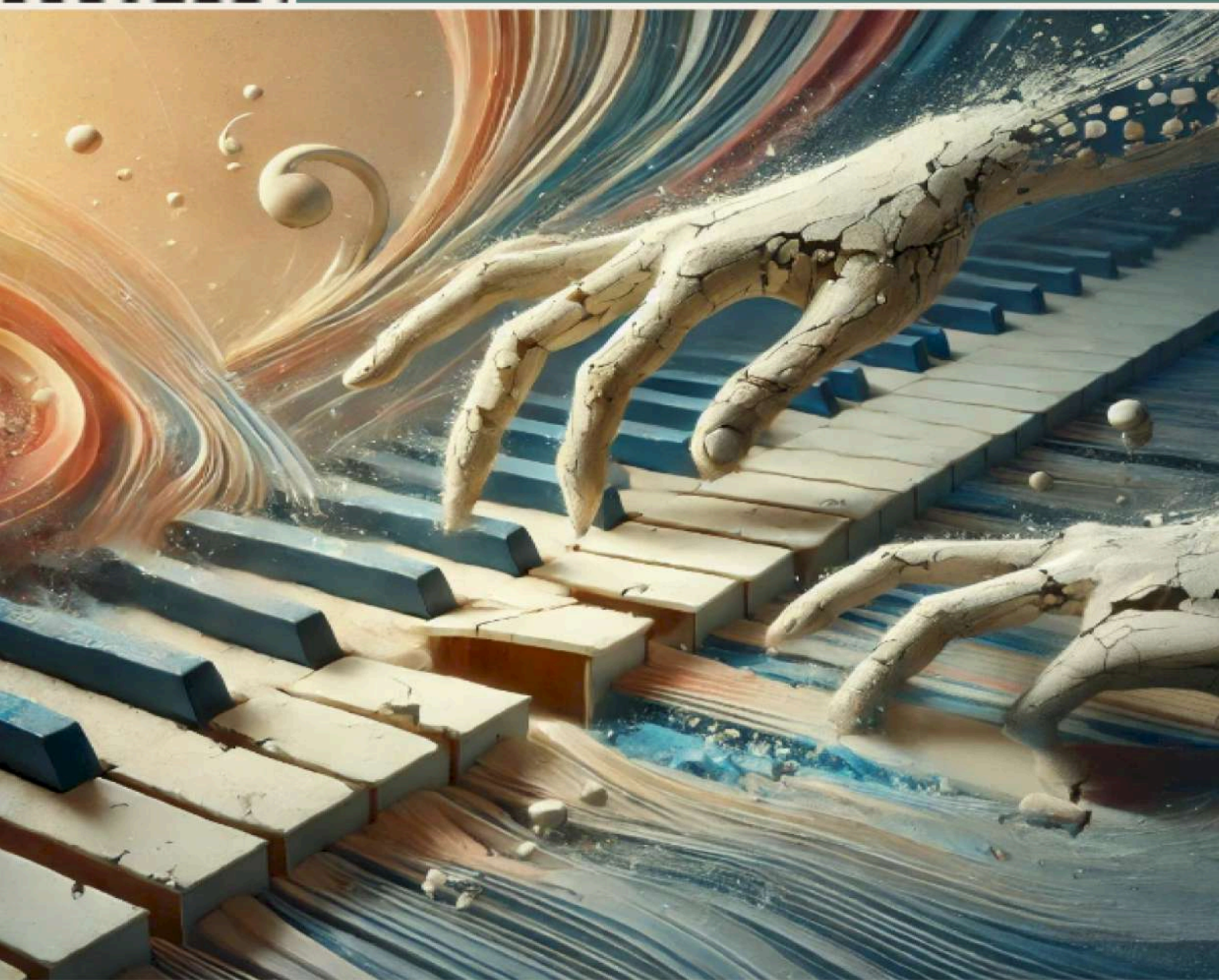


Porkoláb Ádám



ZONGORAVEVERSENY

HÉT UTTRA

**Porkoláb Ádám**

**Zongoraverseny hét ujra**

*/novellagyűjtemény/*

1. kiadás

Szerzői kiadás

Pécs,

2024

**Írta:** Dr. Porkoláb Ádám

**Borítóterv:** Dr. Porkoláb Ádám

A borítóterv a DALL·E 3 mesterséges intelligencia által generált képre épülve készült.

Copyright © 2024 (első kiadás) Dr. Porkoláb Ádám (művésznév: Andrew Pierce Ashfield). Minden jog fenntartva.

A kötet szövegéhez nyújtott segítő szándékú megjegyzéseket, hibajelentéseket, javaslatokat, illetve gratulációkat a [hello@ashfield.hu](mailto:hello@ashfield.hu) e-mail címre várja a szerző. Köszönöm szépen!

A szerző további művei a [www.ashfield.hu](http://www.ashfield.hu) oldalon olvashatóak.

ISBN 978-615-02-2026-0

1.kiadás

Szerzői, elektronikus kiadás

## Tartalomjegyzék

Bevezető helyett: Zongoraverseny hét ujra .....	4
Az első menyasszonytánc .....	6
Kiadói előszó Csobánkay Gerzson tábornok önéletrajzához.....	8
Az eltévedt XVI. századi prédikátor és a pécsi Diák .....	10
A csuka és a süllő .....	14
A nyelvi statisztika, avagy a tíz leg...szó.....	18
A szubjektív világnézet: Az embergyűlölet kérdése és az erkölcs relativitása .....	20
Boncmester Alice Csodaországban és egyéb furcsaságok .....	23
Gyilkosság és misztikum az Orient IC-n.....	28
A korunkbeli tized .....	43

## ***Bevezető helyett: Zongoraverseny hét ujja***

Berci világrajöttének első pillanatai nem úgy alakultak, mint más babáknál. Az első szava nem az volt, hogy "anya" vagy "apa", hanem egy kérdés, ami az egész világmindenség működését megkérdőjelezte: *Miért van tíz ujjam?* És valóban, miért? Hiszen mindenki tudja, hogy a túl sok ujj nem más, mint egy fölösleges luxus, amit az evolúció valami kegyetlen tréfaként szózott ránk. Már háromévesen azon merengett, hogy talán mindez egy kozmikus tévedés és neki valójában csak hét ujja kellene, mint valami zenei demiurgosznak, aki egyszerre tud keveset és mindent játszani. Mintha a kezei tudnának valamit, amit ő még nem, valami ősi dallamot, ami csak hét ujjal szólhat igazán.

Ahogy felcseperedett, a kérdés csak még mélyebbre fúródott az elméjében, mint egy túlságosan gondolkodó vakond, aki sosem találja meg a kijáratot a saját járatából. Az iskolában, míg más gyerekek a játékot választották, ő a kezeit vizsgálta. Zongoraóra? Igen, de miért tíz ujj? Miért nem nyolc, hat, vagy öt? Aztán egy nap valami különös történt. Az ujjai elkezdtek panaszkodni. *"Miért kell nekünk is folyton részt venni ebben az egészben? Mi csak játszani akarunk, nem zongorázni!"* – susogták neki éjjelente, miközben a plafonon lebegtek a sötétben, mint apró forradalmárok, akik éppen megszöktek egy ujjak elleni felkelésből.

És akkor jött *Az Igazság Napja*. Az a reggel, amikor Berci három ujja egyszerűen kilépett az életéből, mintha egy fáradt színész lelépne a színpadról. Berci, aki mindezt egy álomnak hitte, félálomban mosolyogva nézte a kezét a tükörben. *„Végre. Az univerzum meghallotta az imámat. Hét ujjam van!”* Ez a szám tökéletesen zengett a fejében, mintha egy régi zenei harmónia tért volna vissza. Már csak hét ujjat kellett irányítania és hirtelen minden világossá vált: így kell játszani. Így kell élni.

De a világ furcsa egy hely és Berci számára nem sokkal később egy még furcsább esemény következett. A Nemzetközi Extravagáns Zongoraverseny, amely minden évben valami elképesztő abszurditással állt elő, idén kizárólag azoknak hirdette meg a versenyt, akiknek pontosan hét ujjuk volt. *Hét ujj. Pontosan hét.* Berci úgy érezte, mintha a sors játszana vele, de most először jót. *„Ez nekem szól! Itt az én pillanatom!”*

A verseny színhelye nem volt más, mint egy elfeledett, málló vakolatú színházterem, amely úgy festett, mintha valami elhagyatott bábszínház lett volna, ahol a bábok már régen kísértáltak a városba. A helyszínen összegyűlt közönség maga is egy festett álom maradványa volt: idős emberek, akik zongorabillentyűkön ültek, színes kabátokba öltözött bohócok, akik minden taps után kacsát toltak a színpadra és egy furcsa alak, aki biciklin tekerve érkezett a helyszínre, miközben harsonát fújt.

A zsűri pedig nem volt kevésbé bizarr. Sebestyén, a zsűri elnöke, aki épp visszavonult zenész volt, minden hangot egy-egy színnel azonosított és állítása szerint a c-dúr akkord nála rózsaszínben játszódtott le. Erzsébet, aki az első versenyzőként lépett színpadra, tíz ujjával érkezett, de két horgászbottal próbálta lejátszani a darabját. Az akció valahogy zenei csenddé változott, mikor a zongora belsejében elakadtak a horgok, majd egy hal motyogta a szünetben, hogy *„kicsit unalmas volt ez a fogás.”*

Berci nem rettent meg. Előlépett, megigazította a fényvisszaverő zöld cilinderét (amit a versenyzők kötelezően viseltek), majd leült a zongora elé. A zongora azonban nem volt rendes zongora – minden billentyű egy másik világba vezetett. Egy billentyű csettintett, egy másik macskanyávogást idézett elő, a harmadik egy antik írógépen íródott szerelmeslevél hangját játszotta le. Ahogy Berci végigsiklott rajtuk, a közönség szeme egyre nagyobbra nyílt. Valaki sírt, valaki nevetett, valaki azon tűnődött, hogy talán véletlenül egy másik dimenzió koncertjére ült be.

De Berci tudta, hogy most jön a fordulat. „*Nem elég a hét ujj. Kell valami több!*” Előkapott egy gumikesztyűt, amit mindig magával hordott és felhúzta a hiányzó ujjaira. A zongora nyikorgott, a gumikesztyű szimfónia pedig egy különleges, csikorgó, mégis fülbemászó dallammá alakult át. A közönség megfagyott a döbbenettől. *Ez már nem csak zene, ez egy új világ születése!* Sebestyén a színpadról felugrott, majd felfújta egy lufit és eleresztette a közönség fölött.

Berci persze megnyerte a versenyt. Kezében tartotta a trófeát – egy hatalmas arany dobverőt, amit tréfásan csak *a világ legértelmelebb hangszere* néven emlegettek. De számára a győzelem nem a díjról szólt, hanem a felismerésről: most már nem csak a hét ujj virtuóza volt, hanem a gumikesztyű királya is. Ahogy kilépett a színházból, az égbolt zongorabillentyűkké változott felette és Berci tudta, hogy ez még csak a kezdet volt.

Az utcán egy galamb biccentett neki.

## *Az első menyasszonytánc*

Nagymama nevetve köszöntött az ajtóban.

Amint beléptem a lakásba, rögtön éreztem azt az illatot, amit ódon szobák elnyűtt bútorai és falai bocsátottak ki magukból. Valahogyan megnyugtató az édes szinesztézia: a már történelemmé vált múlt kék dala balzsamként hatott a túlhajtott lelkekre. A sparhelt melege és a szobában keringő népdal szinte alig hallható hangjai nemcsak rám hatottak jótékonyan, hanem a nagymamám is jobb kedvre derítették.

A nagy szinte azonnal kakaóval kínált és kérdezgetni kezdett a mindennapi dolgokról. Feszült figyelemmel várta minden szavamat, csak néha kelt fel a székéből, de akkor is csak azért, hogy fát tegyen a masinába.

Szerettem a nagyival beszélgetni. Az idős emberek nyugalmaival és türelmével reagált a legkülönösebb témákra is. Aznap sokat beszélgettünk. Amint elmondtam, amit szerettem volna elmondani, néhány perc néma csönd telepedett közénk. Egyikünk se akart megszólalni. Túl mélyen gondolkodtunk. Én végiggondoltam mindazt, amit eddig megéltem. Nem sok időbe telt konklúzióra jutnom. Ezután már nem igyekeztem gondolkodni, inkább a nagymamát figyeltem. Vajon ő mire gondolhat most?

Mióta nagypapa meghalt, kiismerhetetlen lett. Túl sok fájdalmat kellett hordania önmagában, s erről senkinek se beszélt. Sohasem sírt, sohasem panaszkodott senkinek. Egyszerűen csak tűrt. Tűrte mindazt, amit kellett.

Aztán egyszer csak vége lett a csendnek.

– Tudod, hogy mi az a menyasszonytánc? – kérdezte tőlem. Én igent bólintottam a fejemmel. Mesélni fog! – gondoltam. Elhelyezkedtem a fotelban és mint már annyiszor, vártam, hogy a nagy elkezdjen beszélni.

– Amikor még kislány voltam és mentünk lagzit nézni (akkor ezt így hívták...) meséltek nekem egy furcsa történetet a menyasszonytáncról. A régi időkben ugyanis az első menyasszonytánc mindig azt illette meg, akit a menyasszony kiválasztott. Nagy kegy volt akkoriban először táncolni a menyasszonnyal, olyasmi, mint manapság elkapni a menyasszonyi csokrot. A szóbeszéd úgy tartja, hogy egyetlen pár miatt változtatták meg ezt a szokást, állítólag azért, hogy elkerüljék, hogy megátkozzák a menyasszonyt. Manapság már az első menyasszonyi tánc mindig a testvért, rokont illeli meg.

Összeráncoltam a szemöldökömet. Ezt a történetet még egyszer sem hallottam. Pedig számtalan órát mesélt át már a nagy. Rengeteget nosztalgizált már és én mindig nagy élvezettel hallgattam őt.

Néhány pillanatig összeszedte magát, majd ivott egy korty kakaót és ismét mesélni kezdett:

\*\*\*

A faluban, ahol felnőttem, erősen tartja magát egy legenda. A legendát onnantól szokták mesélni, hogy a falu „földesurának” lánya, a fiatal, tizenöt éves Bihari Katalin beleszeretett egy paraszti származású fiúba, az uraság kocsisába, a húszéves Szappanos Daniba.

Hogy hogyan szerettek egymásba, azt senki sem tudta. Azt beszélnek, hogy Dani a nagyhatalmú, helyi javasasszony segítségét kérte, aki „megbűvölte” a lánykát.

A viszonyuk nem sokáig tartott, testiségről pedig szó sem lehetett. Abban a korban a lányoknak tisztességben kellett férjhez menniük. A kocsis és a lány csak néhány óráig lehetett együtt.

Ez az idill azonban addig tartott, amíg a környék földesura, a nagyhatalmú Bihari Aladár be nem jelentette azt, hogy a lánya férjhez fog menni a dúsgazdag nemeshez, Mihályi Kornél úrhoz.

Hatalmas, hét országra szóló lagzit csaptak, amire persze nem hívták meg a volt szeretőt, aki éktelen haragra gerjedt.

A menyasszonytáncra toppant be, s a menyasszony neki adta az első táncot, dacolva a tehetős rokonokkal.

Nagyon szép pár voltak együtt, a táncukat a mai napig is emlegetik abban a kis Nógrád megyei faluban, ahol az eset állítólag megtörtént.

A fiatal pár vidáman, gondtalanul mosolygott tánc közben, mintha az egész világ megszűnt volna létezni körülöttük. A menyegző többi résztvevője, a gazdag nemesek és tehetős rokonok először döbbenet nézték a jelenetet, majd egyre inkább megdöbbenésük haraggá változott. A vőlegény, Mihályi Kornél, dühében felpattant és a szolgálainak intett, hogy intézkedjenek.

A két erős legény közrefogta Danit, megragadta és durván rángatni kezdte kifelé a mulatságról. Katalin kétségbeesetten próbálta visszatartani őket, de senki sem hallgatott rá. Dani nem harcolt. A szeme fájdalmasan ragyogott, ahogy Katalinra nézett, de elfogadta a sorsát. Az emberek szétszéledtek a táncterről és a multság hirtelen elnémult.

Mielőtt azonban Danit kivitték volna, megrázta magát és egy utolsó pillantást vetett Katalinra. Hangja csendes volt, de mindenki tisztán hallotta: „Átkozott legyen ez a frigy! Soha nem fogtok boldogságot találni. Amíg élek, Katalin szíve mindig engem keres majd és te, Kornél, bármennyi pénzed is van, a szerelmét soha nem nyered el.”

A násznép között hűvös csend támadt, ahogy Dani szavai végigsuhantak a termen. Katalin zokogva esett össze és a vendégek összesúgtak, de Kornél arcán a düh helyét most a rémület váltotta fel. A szolgák kicipelték Danit és megverték őt a lagzi udvarán, ahol vérző arccal a porba zuhant.

A faluban ma is emlegetik a történetet. A legenda szerint Katalin soha többé nem volt boldog. Bár gazdag és tehetős férje mellett élt, a lelke mindig Danit kereste, aki nyomtalanul eltűnt azon az éjszakán. Az emberek azt beszélik, hogy Katalin esténként, mikor senki sem látta, kiment a mezőre, ahol először találkozott Danival és csendben, a hold fényében sírt utána.

A nagymama elhallgatott, majd rám nézett. „Talán ezért is változtatták meg a szokást – hogy senki se bánthassa meg a menyasszony szívét az első táncsal.” Nem szóltam semmit, csak a kakaómba kortyoltam és magamban azon tűnődtem, vajon mennyi igazság lehet a régi történetekben.



## ***Kiadói előszó Csobánkay Gerzson tábornok önéletrajzához***

### **1. A sajtó alá rendezés körülményeiről**

Mielőtt bármit is elmondanánk ebben a pár oldalban – mondjuk, elmondani éppenséggel sok mindent nem szeretnénk –, fontos tisztázni egy dolgot: mi tényleg nem akarunk dicsekedni. Tényleg. Pedig lenne mivel. Tudják, elég nehéz visszafogni magunkat, amikor egy háromkötetes, kétezer-nyolcszáz oldalas remekmű felett állunk, mint az ihletett pék a még meleg, gőzölgő kenyér előtt, amit saját kezünkkel dagasztottunk, formáztunk, megkelesztettünk. De nem, nem hengegünk! Azt majd elvégzi maga a könyv, nekünk nem kell.

Mert mi, a Cataracta Kiadó, nem egy egyszerű kiadó vagyunk. Mi egy *eszmét* képviselünk, amit leginkább az a rendkívül frappáns jelmondatunk fejez ki: „*Kiadói hitelesség – mindenekelőtt és utána is, még egy kávéval.*” És hát a hitelesség számunkra azt jelenti, hogy sosem dolgozunk eredeti kéziratokkal, mert azokat ki tudja, milyen kotnyeles szerzők firkálták tele, tele hibákkal. Mi *idegen nyelvű* forrásokkal dolgozunk, mert azokban a hibákat már mások kijavították! A nemzetközi kiadás az igazi! Magyarul? Minek? Sovinizmus? Nem, köszönjük. Mi csak külföldiekkel barátkozunk. Tudják, azok mindig jobbak. Biztosan.

És most jön a különlegesség: ezúttal sem az eredeti kéziratot vettük kézbe, ami valószínűleg amúgy is a kutyája rágcsált rongy volt a szelvény alatt. Ehelyett Csobánkay spanyol nyelvű, 1952-es, diszkrétan hiányos kötetét fordítottuk újra – a kiesett magánhangzókat pedig gondosan visszaillesztettük. (Mert az spanyolban ugye fontos.)

### **2. A kiadás előzményei és a szelvény sztori**

Ki is volt valójában Csobánkay Gerzson? Egy különc zseni? Egy bohém harcos? Egy politikai menekült, aki következetesen **minden** rossz vonatra felszállt, amit csak talált? Talán egy szabotőr volt, de a leginkompetensebb fajtából, aki *véletlenül* mindig az ellenségei mellett robbant fel egy szendviccsel a kezében? Nem könnyű megfejteni. Az azonban biztos, hogy **soha, de soha nem volt jókor jó helyen.**

Tegyük fel a kérdést: mit várhatunk egy olyan embertől, aki a spanyol polgárháború kellős közepén szalmakalapban sütteti magát a homokdűnék között, miközben körülötte gránátok robbannak? Igen, Gerzson pontosan ezt tette. Miközben mások futva menekültek az életükért, ő egy napozóágyat húzott elő a hátizsákjából, megkeverte a sangriáját és élvezte a kilátást. Állítólag még egy vicces megjegyzést is tett a körülötte robbanó gránátok hangjára: „*Ez a zene már csak egy marimba aláfestést kíván!*”

Aztán jött a világháború. De Gerzsonra ez sem tett túl nagy benyomást. Amikor a második világháború kitört, ő valahogy épp egy cirkusz közepébe keveredett. Minden normális ember azonnal elmenekült volna, de nem Csobánkay. Ő inkább szerzett egy elefántot – egy cirkuszi elefántot – és azzal *lovagolt* egészen a frontvonalig. Hogy hogyan? Senki nem tudja. Hogy miért? Még kevesebben. De a legendák szerint az elefánttal utazva, miközben fegyverek dörögtek körülötte, Csobánkay az elefánt tetején ült és rózsaszirmokat szórt szét a levegőben, azt suttogva: „*Lehetne ez rosszabb is...*”

És mindezt hogy úszta meg egy karcolás nélkül? Ez a legnagyobb talány. Minden más ember rég darabokban hevert volna valahol a fronton, de Csobánkay csak egy laza

vállvonással vette tudomásul az eseményeket. Mint az az ember, aki sosem érti meg, miért ég körülötte minden, ő nyugodtan sétált végig a káosz közepén, miközben azt motyogta: „*Hmm, talán kicsit túlsütöttem ezt a kenyeret...*”

Csak hát, az önéletrajzában szereplő események néha annyira összefüggéstelenek, hogy az olvasónak fogalma sincs, mi történt valójában. Egy fejezetben épp a Himalájában túrázik, hogy felvegye a kapcsolatot tibeti szerzetesekkel – bár a történet felénél kiderül, hogy valójában csak eltévedt az udvarán és a szomszéd kecskéjével próbált filozófiai vitát folytatni. Egy másik fejezetben hirtelen egy tengeralattjárón találja magát, ahol – figyelem! – párbajozik egy újságíróval egy kanálért. Miért? Mert szerinte „*egy tábornoknak sosem lehet elég kanala*”.

Az ember hamar rájön, hogy Csobánkay valósága és a miénk között van némi szakadék. De talán pont ez az igazi zsenialitása! A könyvben minden mondata egy külön világ. Egy világ, ahol a gravitáció csak egy javaslat, ahol a fegyverropogás aláfestő zene és ahol sosem számít, hogy merre mész, mert úgymint eltévedsz. És talán épp ez a lényeg – nem kell érteni, csak élvezni kell a káoszt, mint egy Salvador Dalí festményt, ahol minden túl sok és épp ezért tökéletes.

Csobánkay Gerzson tehát nem csak egy tábornok volt. Ő egy olyan figura, akire mindenki emlékezni fog – még ha senki sem érti, miért.

### **3. Csobánkay: Egy tábornok, aki mindent túlélte – vagy mégsem?**

De ki is volt valójában Csobánkay Gerzson? Nos, nehéz szavakba önteni. Talán egy különc géniusz? Egy bohém harcos? Egy politikai menekült, aki mindig rossz vonatra szállt fel? Vagy egyszerűen csak egy fickó, aki minden fronton rosszkor volt rossz helyen? A válasz: mindegyik egyszerre és valószínűleg még ennél is több.

Az önéletrajz lapjain Csobánkay maga mesél – helyenként teljesen összefüggéstelenül, de az is a zsenialitása része. A spanyol polgárháború sivatagjában szalmakalapban napozott, miközben körülötte gránátok robbantak; a második világháború kellős közepén egy cirkuszi elefánt hátán utazott a frontvonalig és mindezt megúsza egy karcolás nélkül. A könyv minden mondata egy kaland, még ha néha azt sem értjük, miről szól. Pont ez a lényeg.

### **4. Köszönet és hála**

Végül köszönetet mondunk mindazoknak, akik részt vettek a kötet létrejöttében. Különösen Csobánkay özvegyének, aki a sezlon alól előkotorta ezt a művet és elhozta nekünk. Továbbá szeretnénk megköszönni Oltásy Ebmundnak a fáradhatatlan lektori munkát, aki annyira belemerült a spanyol kéziratba, hogy azóta állandóan *olézva* köszön.

És persze ne feledkezzünk meg magunkról sem, a Cataracta Kiadóról, akik nélkül mindez nem jöhetett volna létre. Büszkén ajánljuk ezt a kötetet az értő, kulturált és legfőképp rendkívül türelmes olvasóknak!

Cataracta Kiadó – 2012, még mindig élünk!

## ***Az eltévedt XVI. századi prédikátor és a pécsi Diák***

Egy szép, téli este hat órakor a Diák – az órák borzalmától megtörten – kitántorgott a bölcsészkar épületéből. Februári nap lévén már sötétség ült ki az egyetem előtti betontérre és a városra is. A Diák rögtön cigarettára gyújtott és a falnak támaszkodott. Beüzemelte a „zsebdiszkóját”, amiből kakofónikus rock és rapzene üvöltött felváltva. Ezután megpróbálta magáévá tenni a táskájában levő kólásüveg maradványait. Mikor nyugtázta sikertelenségét, szusszant néhány másodpercet.

Miután összeszedte minden megmaradt erejét elindult a kapu felé. Persze azonnal koldusok rohanták le, amelyeket „udvariasan” elküldött. Néhány minutumig itt is megpihent: fejét megadóan lehajtva szemlélte poros velúrcipőjét. Mikor a sötét légkör már teljesen a csontjáiig hatolt, úgy érezte, hogy mennie kell.

Lassan, megfontolva lépkedett a Honvéd utcán. Minden lépést hatalmas diadalnak tartott; hogy gyorsítsa lépteit, egy episztola híres sorát ismételte mindig. Ez szolgált metrumként neki: „eztkívívnícélja mindennemeskebelnek...eztkívívnícélja mindennemeskebelnek”. Azonban a menetelés még így sem ment valami jól. A következő „megálló” már nem az ő hibájából keletkezett: alig haladt pár métert, a négyszázágyas kórház hátsó bejáratánál meglátott egy különös öltözetű, kobozt szorongató férfit.

Erős, fejlett embernek látszott – első látásra. Amikor is jobban szemügyre vette, úgy meglepődött, hogy még a csontig égett cigaretta is kiesett a szájából, ráadásul a nagy meglepetés miatt ösztönösen ki kellett operálnia a fülhallgatót a füleiből. Miután zavarában megigazította a kabátja cipzárját, igyekezett természetesen viselkedni és mintha mi se történt volna, továbbhaladt.

A fura öltözetű férfi szemmel láthatóan tanácstalanabbnak nézett ki nála és végül is megszólította a Diákot:

- *Bocsáss meg balga magamnak, bölcs úrfi! Szóljon vala ajaikadról páratlan tudósság: milyen' hely vala ez?*

A Diák most teljesen besokallt. Nem tudván, hogy az idegen bolond, vagy csak az egyetemi tantestület egyik túlbuzgó tagja, bizalmatlanul válaszolt vissza:

- *Uram! Ön most az Ifjúság és a Honvéd utca sarkán áll. Hová szeretne eljutni? A Teszkóba? Vagy a Széchenyi térre?*

Az idegen teljesen elhűlt a hallottak után. Idegesen pendített egyet a kobzán és lassan vontatottan válaszolt.

„– *Látom tekintetedben az írtelmet deák. Sajnos kicsiny porszem vagyok én a mindenségben, nem tudván a várost, mellyben most vala szállásom.*”

A Diák most már teljesen bizonyos volt abban, hogy a vele szemben álló komplett bolond, így – a diákok íratlan szabálya értelmében – joga volt letegezni a középkorú urat. (Ezzel a jogával élt is...)

- *Öcsém! Te aztán jól betintázhattál! Pécsen vagy. A „pétéé” bölcsészkarra mellett.*”

A férfi ezután keserves ordibálásban tört ki. Megszaggatta a ruháit, majd ezt makogta:

„– *Tudtam! Habsburgoknak físzkiben kótyavetyélem el lítem, erűszakkal lefogva! Oh, szegín' fülem halla' burkus beszídet Isten minden áldott napján! Oh, sokat okult ifju! Lítem egydűli honi társa, te is hazám fíja valál! Szóljon vala ajakad! Mi okból sodorta*

*tenmagadat Bácsbe a kegyetlen Úr? Mohácsi víz miatt eszközöl a Mindható rajtunk demonstratiót? Beszéded sommázata legyen e vízsterhes időszaknak!”*

A Diák ezt már nem bírta ki. Agyában valami tönkrement. A nyolcórás kegyetlen agyzsongító tanulás és ez a hibbant hippí már sok volt neki is. Akadozva beszélt, mivel leírhatatlan migrén kezdte gyötörni:

*- Milyen Bécs? Milyen Bécs? Te félkegyelmű prédikátor? PÉCSET mondtam!” – szolt valamivel dühösebben.”*

Az idegen szemlátomást megnyugodott. Fellelegezve folytatta:

*„– Oh, Sophiane! „Sola Hungarorum”!*

A Diákkal ekkor valami igazán furcsa dolog történt. Ellenállhatatlan vágyat érzett arra, hogy az idegennel közölje a Pécsről induló InterCityket. Gépiesen darálni kezdte:

*- Sophiane IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 19-es számmal kezdődik.”*

A Diák teljesen elveszítette az önkontrollját. A XVI. századi prédikátor még mindig kisgyermek módjára lelkesedett azon, hogy nem bécsi fogságban van. Kedvesen így szolt a jojózó szemű bölcsész kollegájának.

*- Oh, milyen csinos városka! Ín is szerzettem egy íneket, mellynek címe a „Mecsek Alja”. Szeríny önmagam descriptioja nem vala hiteles tükör.”*

A Diákon ismét erőt vett ez az újdonsült ösztön és hangosbemondó módjára darálni kezdte:

*- Mecsek IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 23-as számozással kezdődik.*

Az idegen persze még most is csak mondta a magáét, majd egyszer csak így szolt az egyre fáradtabb Diákhoz.

*„– Oh, fogadd el olcsó apológiámat nemes férfú. Az én nevem vala Matthias Piso. És néked mi a böcsületes neved?”*

A Diák bemutatkozott, de nem értette tisztán a férfi nevét, ezért visszakérdezett. (Az újra beüzemelt zsebdizkóban egy amerikai rapzene szolt.)

*- Matthias Piso?*

Az idegen kedvesen, mosolyogva válaszolt:

*- A' vala.”*

Ez végzetes hibának bizonyult. A Diák elmebetegsége ismét felülkerekedett:

*- Avala IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra*

*a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 20-as számozással kezdődik.*

Matthias – látva, hogy meghittebb kapcsolatban kerületek – már nyugodtan érdeklődhetett a hely és a különös ruházatú és beszédű emberek iránt.

A Diák ránézett az órájára és tudatosult benne, hogy az esti filmig még mindig van másfél órája, nehezen bár, de felvilágosította a Piso-t.

Az idegen meglehetősen nyugodtan viselte a dolgot. Csak néhányszor kérdezett vissza:

- *Pécs vala Baranya megyében?*

Ám a Diák megint nem a megszokott választ adta a kérdésre:

- *Baranya IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 23-as számozással kezdődik.*

Az idegen most sem szólt egy szót sem a különös válaszáért.

A Diák egyre rosszabbul érezte magát. Hangosabbra állította a zsebdiszkót, aminek hatására egyre kevésbé értette meg Matthias kérdéseit.

Piso pedig csak kérdezett és kérdezett megállás nélkül:

- *Milyen masínát varázsoltak a füledbe? Boszorkányság és eretnokség ujjá alkotta szerkezet bénítja hallásodat.*

A Diák nem értette, amit kérdeztek tőle. Egy szót azonban tisztán kivett a szövegből: azt, hogy „Misina”. Ez pedig ismét meglehetősen értelmetlen válaszra készítette:

- *Misina IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 18-as számozással kezdődik.*

A Diák elemállapota kritikussá vált.

- *Tudod, bölcs ifjú, milyen zengő hang hagyja el torkodat?*” – dicsérte meg a Diákot a prédikátor.

A Diák most sem késett a válasszal:

- *Zengő IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 23-as számozással kezdődik.*

A Diák attól félt, hogy ha még sokáig Matthias beszél, teljesen elmegy önnön esze. Megpróbált megragadni a beszélgetés fonalát és kezdeményezett:

- *Mondd meg nekem...öhöm...tudós férfit! Mi a véleményed Mátyás királyról?*

- *Kérdésed tárgya vala Matthias Corvinus?*

A Diák ismét „darálni” kezdett:

- *Corvinus IC. Indul kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkezik. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCity csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon áll meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 85-ös számozással kezdődik.”*

A Diák már menni akart, mert éhsége nagy volt, büszkesége viszont már kicsi. Gyorsan összehúzta a kabátját, elköszönt a prédikátortól és elindult a POTE irányába.

Az idegen azonban még egy utolsó kérdést tett fel neki:

- *Szóljon ajakad deák! Ha már itt vala szállásom a jövőendő évezredben, könyörgő szívvel a mellkasomban kérlek tégedet: mesélj nekem Sophiane természetgeographiájáról.*

A Diák azonnal válaszolt, megkönnyebbülve, hogy már indulhat haza:

- *Hát kérlek: amit feltétlenül meg kell nézned Pécsen, az a Tettye, a Tenkes és a Tubes.*

Ekkor váratlan fordulat következett be: a felidézett emlékek „megihlették” a Diákot:

- *Tettye IC, Tenkes IC, Tubes IC. Indulnak kétóránként Pécsről. Budapest-Keleti Pályaudvarra érkeznek. Menetidő: két óra ötven perc. Az InterCityk csak Szentlőrinc-Sásd-Dombóvár-Kelenföld állomásokon állnak meg. Felhívjuk kedves utasaink figyelmét, hogy a vonatokra a menetdíjon felül kötelezően IC Pótjegyet kell váltani. Kérjük kedves utasainkat, hogy a nemdohányzó utastársaik érdekében csak a kijelölt helyeken dohányozzanak! A kocsik számozása 23-as számozással kezdődik.”*

A Diák a szégyentől elpirult, majd félretéve büszkesége utolsó morzsáit is, elkezdett futni a POTE felé...

Már nem érdekelte, hogy milyen fáradt, milyen kimerült és már metronómra sem volt szüksége ahhoz, hogy gyorsan hazaérjen.

Matthias még láthatta, ahogyan átfut a Szigeti úti zebrán, kissé később azonban már a Diákot felszívta az éji-tinta.

## ***A csuka és a süllő*** **avagy egy peches lékhorgászat**

Az idő kellemetlenül hideg volt, de ő nem fázott. Az időjárás pontosan megfelelt a szokványos február végi időszakoknak azzal a kitételrel, hogy most egy kissé hidegebb volt a szokottnál.

A férfi, egy tagbaszakadt környékbeli horgász volt; legendás volt arról, hogy csak egyedül szeret horgászni.

A jeges szél miatt a fejére kucsmát húzott és egy anorákkal is melegítette magát. Hatalmas, tömött bajuszt és szakállt viselt, ami az arcát szinte teljesen betakarta: ezt praktikus okokból hagyta meg.

Tudta, hogy más ember bolondnak nézné, hogy ilyen zord időben lékhorgászni megy, de őt nem érdekelté más, csak a zsákmány. Nagyon jól tudta, hogy ehhez a tevékenységhez erős személyiség kell, hiszen a halakért a saját életét kockáztatja. Csak egy rossz mozdulat és a jégbörtön örökre a mélyébe zárhatja őt. Tudta, hogy semmiképpen sem szabad kapkodnia, hiszen az végzetes következményekkel is járhat és bizony: halat sem foghat hirtelenkedve.

A táj tüneményes látványt nyújtott még ilyen barátságtalan évszakban is. Bár mindent hó borított, de a környék mégis sokkal egyszerűbbnek és tisztábbnak látszott, mint az év többi szakában. A dombok barna tónusa, a távoli főút vonalai és a haragvó égbolt sötétszürke duzzogása szinte egyetlen gigászi lélegzetvétellel olvadt össze a horgász előtt.

A máskor olyan barátságos, jól telepített tó, most egy hómező képét mutatta.

Mielőtt rálépett volna a tó jegére tudta, hogy meg kell győződnie a jég vastagságáról a partszegélyen vágott próbalekből, így katonás rendben igazgatta el a holmiját, majd a jég tetejéről letörölte a havat, s a batyujából egy baltát vett elő.

A fejsze szorgosan dolgozott és végül verejtékes munkával egy kocka alakú, fél méteres léket vájta a tó testébe.

A horgász bizakodva emelte ki a jégtömböt, majd egy mérőszalaggal megmérte a magasságát. A szalag húsz centit mutatott, amely értelemszerűen a jégréteg vastagságát jelentette. A férfi elégedetten bólogatott, hiszen a lékhorgászathoz legalább tizenöt centiméteres jég kell, az ettől vékonyabb réteg minden pillanatban beszakadhat. A húsz centiméter vastagságú jégen akár egy harckocsi is vígan masírozhatna.

A horgász most már a biztonság érzetével ballagott az állóvíz tetején, de a szemét csak egy pontra meresztette. Ő olyan profi volt – a kezdőkkel ellentétben –, hogy már ránézésre tudott magának horgászahelyet választani. Volt egy speciális technikája erre a célra, amit még az apjától lesett el, de ezt nem árulta el senkinek, csak bezsebelte az érte járó irigykedéseket és csodálkozásokat.

„- Tökéletes időzítés! Ezt a napot nekem találták ki, ma biztosan fogok valamit.” – gondolta.

Minden előkészített, gondosan figyelt minden apró részletre: nem sietett. Ha valaki tudta, akkor az ő volt: a lékhorgászathoz idő kell.

Ugyanazt a műveletet meg kellett ismételnie, mint a jégre lépése előtt. A férfi baltával dolgozott. Tudta, hogy a lékvágás - baltával - külön mesterség. Ezt a műveletet egy

hozzaértő horgásznál kell megtanulni és begyakorolni, ez nem bemagolható, mint egy évszám. Az ő mestere az apja volt. Elmosolyodott, amikor eszébe jutott, hogy amikor kezdő volt, az első lékénél milyen csuromvizes lett a rosszul átütött jég alól sugárban feltörő víztől.

Csak a kezdet volt nehéz, hiszen nem kellett attól tartania, hogy befagy a komoly erőfeszítéssel mélyített nyílás. Minden téli pecás tudta, hogy a frissen vágott részben, csak három-négy óra alatt alakul ki egy vékony hártýaréteg.

Felállította a bottartó állványt és felcsalizta a botját. Tudta, hogy a horgászbottot az „úszós módszerre” kell beállítania. A „hagyományos” horgászbottól eltérően a speciálisan erre a célra kifejlesztett lékhorgászbott sokkal kisebb: körülbelül hatvan-hetven centiméter hosszú. Ennek a rövidségét az indokolja, hogy nem kell olyan távolról „vadászni” a halra: itt sokkal közvetlenebb a kontaktus a hal és az ember között. Ezért szeretett ő télen horgászni. Sokak szerint a télvízi horgászat paradoxon: télen a horgász pihen. Azonban szerinte ez nem így van: a vérbeli horgász nem üdülhet.

Ezekkel a gondolatokkal tette a halszeletet a horogra.

Amint belógatta a botot a lékbe, leült a horgászsámlijára és elővette a termosztát, amelyben forró tea volt.

Tudta, hogy várni kell legalább egy órát, mert a hideg vízben a szagok nem terjednek úgy, mint a melegebb vízben.

\*\*\*

A hal óvatosan úszott be a számára idegen területre.

Az állat megnyúlt teste rendkívül jó szolgálatot tett neki abban, hogy rendkívül sebes és ügyes úszóvá váljon, de most ennek sem vette volna hasznát, ha ellenséggel találkozott volna. Az egymástól elválasztott hátúszó, az elülső kopolyúfedő egyszerűen fogazott széle és az állkapcsot és a garatcsontot borító sörte, vagy bársonyos fogazat mellett lévő hosszú, hegyes fogak bemutatták őt a környezetének: süllő volt. Bár általában mindenre rávetette magát, amit legyőzhetett, még saját fajtát sem kímélte meg, de most más volt a helyzet. Most egy nyugodt territóriumot kívánt magának, ahol biztonságban leteheti az ikráit.

Egy pillanatra a természet vad törvényei a háttérbe szorultak, vagy éppen most jöttek igazán előtérbe: a születés ősi előjoga megakadályozta az anya pusztulását.

A süllő akaratlanul egy csuka területére tévedt. Bár a térség ura nem mutatkozott, de rendkívül gondosan lapult meg a hínárok között és a megfelelő pillanatot várta ki, amikor hátba támadhatja a legyengült süllőt. Hiszen a süllő a csuka riválisa, ezt minden horgász tudja és az is köztudott, hogy túlon túl derekasan őrzik a területeiket és nem hagyják annyiban, ha betolakodó téved a placra. De miért is kellene eltennie láb alól a szerencsétlen süllőt? Mert más, mint ő? Úgy tegyen, mint az *ember*? Üldözze azt, ami nem olyan, mint amilyen ő? Honnan tudja, hogy minden rossz, ami különbözik tőle? Ekkor azonban még a buta gondolatokat elhessegette magától. Csak arra koncentrált, hogy minél könnyebben végezzen a sebezhető ellenlásásával.

A csuka ekkor vette észre az ember által a vízbe dobott zsineget. Kezdetben nem foglalkozott vele, de mikor a vetélytársa egyre közelebb és közelebb merészkedett a gyilkos eszközhöz már nem bírta nem megpillantani. Az ő anyja is az „öldöklő kampó” áldozata lett.

Bár nem szívelte a süllőket, hiszen a születése pillanatától azt tanulta, hogy „a táplálékért vívott harcban nincsen barát, csak ellenség”, de ez az *érzés*, amit ekkor



tapasztalt teljesen ismeretlen volt számára. Ez teljesen felzaklatta őt: nem akarta, hogy az ismeretlen ellensége meghaljon az Ember karmaiban. Vegytiszta paradoxon! Még hogy az ember a legintelligensebb állat! Hiszen, ha lenne olyan értelmes, amilyenek tartja magát, akkor nem ölné akkor, amikor nem is éhes! Nem pusztítaná a tavat, hogy bűdös csöveket állítson a partjára, amelyek ráadásul valami feketét köpdösnek a levegőbe! – így gondolkodott egy pillanatig a csuka. Majd úgy döntött, hogy segít az idegen birtokháborítónak. A vitéz csuka úgy határozott, hogy dacol az értelmetlen erőszakkal és megtagadja a mindenség farkastörvényeit. Összefogott a csuka és a süllő az Ember ellen!

Jóllehet pár pillanat alatt ott volt, ahol a süllő, de már késő volt. A mohó hal már bekapta a horgot. A hősünk nem tévázott: rögvest támadott, azaz megpróbálta elharapni az acélelőkét, de nem sikerült neki, hiszen a durva fém sokkal hatalmasabb, mint az élő szövet. Az Ember még erre is gondolt.

Az erős horgász igyekezett kifárasztani mindkét halat, de amazok sem hagyták magukat. A helyzet egyre súlyosabbá vált, hiszen az állatoknak egyre fogyott az erejük és a minden egyes másodperccel jó nagy adagokban szállt el remény belőlük.

Már jó néhány perce csatáztak, amikor a csuka rájött arra, hogy hogyan szabaduljanak meg a horgásztól. Ez a kiút azonban felettébb drasztikus volt. Mivel a horgot nem tudta kivenni a süllő szájából, ezért ki kellett, hogy harapja a süllő szájának a szélét, hogy amaz megmenekülhessen. Nem volt más megoldás, ezt kellett tenniük.

A csuka a befelé hajló ritkás állófogazatával nagy fájdalmat okozott a társának, de az tudta, hogy nem azért „kínozza” őt, mert bántani akarja. Éppen ellenkezőleg: az életéért teszi azt, amit tett.

Amint kiszabadultak a gyilkos kelepcéből, a süllő köszönetet mondott a barátjának a rendkívüli segítségért.

A csuka a jóindulatát még azzal is bizonyította, hogy megengedte, hogy az újdonsült barátja elvonuljon az ő területére, ott rakja le az ikráit.

Legyen a megsebzett szájú süllő és a derék csuka az emberiesség és a segítőkészség mintaképe!

\*\*\*

Az ember nagyon izzadt a fárasztás műveletében, de nem adta fel. Sokáig senyedett a bot túlsó oldalán és már a keze is felhólyagosodott a látszólag eredménytelen harctól, de azzal vigasztalta magát, hogy a szokatlanul strapás súly egy rendkívül szép példányt sejtet.

Újabb kínzó percek teltek el bármilyen eredmény nélkül, amikor már alig bírta tartani a készségét.

Egyszerre azonban szokatlanul könnyűvé vált a bot, de a horgász minden erejét beleadta a húzásba. Ez volt az a pillanat, amikor a süllőt meg kellett sértenie a csukának, ha még élni akart. A horgász azonban a váratlan egyensúly-bomlástól egy hatalmasat esett.

Amikor nagy nehezen felkelt, zsörtölődött egy sort, majd szemügyre vette a szerelékét. Egy bőrdarabot talált rajta – nem jött rá, hogy mi lehet az. Azonban a fura tárgyat eltette szuvenir gyanánt – a küzdőszellem és az élni akarás szimbólumaként tisztelte azt.

Az idő már estefelé járhatott. Úgy érezte, hogy ideje már annak, hogy hazatérjen. Összecsomagolta a felszerelését, majd egy előre elkészült zászlóval megjelölte a léket, hogy nehogy mások beleessenek az általa vágott nyílásba és ott leljék halálukat.

Lassan, ráérősen ballagott hazafelé a horgász. A fejében a nap történései jártak: próbálta elképzelni az ismeretlen hal felépítését, fajtáját. Hiszen túljárt az a hal az ő eszén! Hogy mik vannak! – gondolta.

A férfi lomhán lépkedett a sötétségben. Vontatottan haladt a tó jegén, majd pár perccel később a sziluettje felszívódott a fekete levegőben.

## ***A nyelvi statisztika, avagy a tíz leg...szó***

„A nyelv senkiben sem teljes; tökéletes formájában csak a közösségben él.” Írta Ferdinand de Saussure, a modern nyelvészet alapító atyja. Ezért nehézkes – és felettébb szubjektív – dolog kedvencet választani a milliós magyar szókészletből. Ez akkor se menne könnyebben, ha mindenki birtokában lenne az összes szónak – hiszen a választást ekkor is befolyásolná a lelkialkat és habitusbeli különbségek is rányomnák a bélyegüket a „szavazásra”.

A következő vázlatpont annak kifejtése lenne, hogy egy objektív „szóssorrend” kialakítását ellehetetleníti az a tény is, hogy mindenki más módszer alapján válogat a kifejezések közül. Van, aki kiejtés, hangalak szerint csoportosít és van, aki a jelentés alapján tagol.

Muszáj, hogy a mindennap koptatott, fonémákból összeálló szavainkat (amelyet sokszor csak úgy „foghegyről” vágunk egymáshoz) egyszer az életünk során dicsfényvel övezzük és egy nem mindennapi „szószépségverseny” keretében dobogós helyeket osszunk szét közöttük.

Kosztolányi Dezső „tíz legszebb magyar szava” magasra tette a mércét, amelyet úgysem tudnék felülmúlni. De úgy gondolom, hogy minden magyar embernek – az említett lírikushoz hasonlóan – össze kellene állítania a „toptízet” és ezzel le kellene mérnie, hogy milyen szeletet bír a „nagy” magyar nyelvből.

Ezzel a szemlélettel fogtam hozzá az általam legjobban favorizált tíz magyar szó listájának elkészítéséhez. A lajstrom összeállításának a szempontja nem egységes: főleg az értelmi hatás érvényesül a szelekciómban, de nem tagadhatom, hogy a szavak „testtelen zenéje” is hatott rám az összeállítás közben. Ezeket a szavakat írtam le a noteszomba, szinte automatikus írással, nem pusztán tudatos válogatással:

„Modern, akkord, ritmus, antik, öntudat, eskü, haza, hajdan, önzetlen, erkölcs”

Szinte órákig néztem ezeket a kifejezéseket, amikor rájöttem, hogy a legtöbbje párokba sorolható (néhányikat lehet ellentétpárként is felfogni):

Modern – antik, hajdan

Akkord – ritmus

Eskü – erkölcs

Öntudat – önzetlen

Egyedül a „hazá”-nak nincsen párja.

Nem kívánok a személyiségem legmélyére leásni, de annyi minden olvasónak kitűnik, hogy ez a fura kettősség (ami a szavak párosításánál csúcsosodott ki) az egész életpályámat meghatározza. Lehetséges lenne tehát, hogy a kedvenc szavainkból felépíthető lenne az egész jellemünk grafikája? Én azt hiszem, hogy az írásunkon kívül talán ez is tökéletesen bemutatja a karakterünket.

Na, de nem állhatunk itt meg, hanem a „másik oldalt” is meg kell néznünk, név szerint a tartalmi, vagy nyelvpolitikai szempontból a legkárosabb tíz szó listáját. Szükségesnek találom hangsúlyozni, hogy „nyelvpolitikai szempontok is közre játszanak a válogatásban” tehát igyekeztem fellépni a feleslegesen használt idegen szavak ellen, de persze a tartalom itt is rendkívül fontos szerepet játszott. Így tehát a tíz legcsúnyább szó:

„Shoppingol, unintelligens, bárdolatlan, manöken, multinacionális, protekció, önérdék, nyelvrombolás, csökevény, kaotikus”

Tovább ballagva a Kosztolányi által kiszélesített úton megvizsgáltam, hogy melyik a legszebb magyar női név. Az köztudott, hogy a fentebb említett író kedvence a héber eredetű, „Anna” volt, amely magánhangzó és mássalhangzó arányában, valamint az „a” és az „n” „rímszerű”, abba elrendezése miatt tökéletesen szimmetrikusnak bizonyult. Verstani szempontból trocheusi versláb. Lám, lám milyen könnyű megmagyarázni az ízlés dolgait – tört tudományossággal!

Az én véleményem teljesen más. Én úgy gondolom, hogy a legszebb magyar női név a Réka, mely a honfoglalás kori Ríka hun-magyar név megújult, mai változata. E név részletesebb vizsgálata után a következő eredményekre jutunk: verstani szempontból szintén trocheus és a magánhangzó és mássalhangzó arányai is megegyeznek (2 magánhangzó és 2 mássalhangzó alkotja), amelyeknek az elrendezése a szón belül abab. Az egyetlen különbség a két név között, hogy Kosztolányi kedvence csupán két fajta betűből áll, míg az enyémet négy fajtából.

Érdekes dolog a nyelvvel való játék. Szórakoztató és mégis rengeteg bölcsességet, olvasottságot követel meg a játékosától. Azt azonban nem hinném, hogy egy magyar ember számára minden szó csak rideg betűtenger lenne. Ahogyan a nagyvilágban is van egy-két talpalatnyi hely, ami különösen fontos a számunkra; ugyanúgy kell, hogy legyen pár olyan szó, amit nélkülözhetetlennek kell tartanunk a gigászi és mégis rugalmas nagy magyar nyelvünkben.

## ***A szubjektív világnézet: Az embergyűlölet kérdése és az erkölcs relativitása***

### **A szubjektív világnézet és az erkölcs dilemmája**

Az emberi világnézet egy összetett belső rendszer, amelyet személyes tapasztalatok, társadalmi normák, vallási tanítások és egyéni meggyőződések formálnak. Ez a szubjektív világnézet nem csak arra hat, hogyan látjuk a világot, hanem arra is, hogyan ítéljük meg azt. Erkölcsi kérdések, mint a jó és a rossz, a bűn és az erény fogalma szorosban összefonódnak az egyén világnézetével. Az esszé egyik fő kérdése, hogy vajon bűn-e az embergyűlölet és ha az embereket irányító értékrendszert hibásnak tartjuk, akkor jogosan válhat-e ez az érzelem egyfajta védekező mechanizmussá.

Az esszé megvizsgálja, hogyan viszonyul a bűn és az erkölcs fogalma a történelmi, vallási és társadalmi kontextushoz és arra a következtetésre jut, hogy ezek a fogalmak nem abszolútak, hanem mindig az adott korszak és kultúra értékrendjét tükrözik.

### **Az embergyűlölet kérdése: Bűn vagy jogos védekezés?**

Az embergyűlölet, más néven mizantropia, negatív érzelemként jelenik meg a közvéleményben. A társadalmi normák arra ösztönzik az egyéneket, hogy másokkal szeretettel, empátiával és együttérzéssel viselkedjenek. A szeretet és az összetartás az emberi együttélés alapjai, míg az embergyűlölet sokszor elidegenedéssel, magányossággal és a társadalmi normák elutasításával jár. Azonban felvethető a kérdés: vajon bűn-e az embergyűlölet, vagy egy természetes reakció egy olyan társadalmi renddel szemben, amelyet az egyén erkölcsstelennek vagy igazságtalannak tart?

Ha valaki úgy érzi, hogy a körülötte lévő társadalmi vagy vallási rendszer hibás, akkor az embergyűlölet válhat egy védekező mechanizmussá. Az embergyűlölet ebben az értelemben nem az egyes emberek elleni támadás, hanem inkább a társadalmi struktúrákkal, rendszerekkel és értékekkel szembeni elutasítás. Például, ha valaki úgy gondolja, hogy a modern társadalom materialista, erkölcsstelen vagy elnyomó, akkor természetes lehet, hogy negatív érzéseket táplál azokkal szemben, akik ezt a rendszert fenntartják vagy támogatják.

Az embergyűlölet tehát nem feltétlenül tekinthető bűnnek. Inkább egy erkölcsi állásfoglalásnak is felfogható, amely szembeszáll a társadalmi konformizmussal és kritikus hozzáállást tükröz a fennálló értékrenddel szemben. Ezzel az érveléssel azonban fontos megjegyezni, hogy az embergyűlölet szélsőséges formái, mint a gyűlöletkeltés, erőszak vagy társadalmi bomlasztás, már morális problémát jelenthetnek. A kérdés tehát az, hogy hol húzódik a határ a jogos kritikából fakadó embergyűlölet és a destruktív gyűlölet között.

### **A bűn fogalmának relativitása: Történelmi és kulturális perspektíva**

A bűn fogalma nem statikus, hanem változó, társadalmi és kulturális kontextusoktól függő. Amit egy adott korban vagy kultúrában bűnnek tartanak, az egy másik időszakban vagy társadalomban teljesen elfogadott lehet. Ez jól mutatja, hogy a bűn fogalma történelmileg relatív és mindig az adott közösség értékrendjét tükrözi.

A középkorban például a falánkság halálos bűnnek számított a keresztény egyház tanítása szerint, mivel a mértékletesség és az önfegyelem az erkölcsi élet központi erényei voltak. Ma azonban a falánkság inkább egy életmódbeli kérdés és nem tekintik súlyos erkölcsi hibának. Ugyanez a változás látható a vallási "eretnekek" üldözésében is. A középkorban az eretnekek, akik eltértek az egyház hivatalos tanításaitól, súlyos büntetések elé néztek, akár halálra is ítélték őket. Ma azonban sok korábbi "eretnek" nézetei az intellektuális vagy vallási fejlődés alapjaivá váltak.

Ez azt jelenti, hogy a bűn fogalma nem lehet abszolút, hiszen az mindig a társadalom erkölcsi normáit tükrözi, amelyek idővel változhatnak. A mai jogrendszerek sokszor a vallásos írásokból merítik a bűnök listáját, de ezeket a normákat folyamatosan átértékeljük és átalakítjuk. A bűn fogalma tehát vitatható és újraértelmezhető az adott történelmi kontextustól függően.

### **A vallásos bűnfogalom és annak félreértelmezése**

A bűn fogalma szorosan összefügg a vallásos erkölcsi normákkal. Sok vallás előírja, hogy mi számít bűnnek és mi az, amit kerülni kell ahhoz, hogy az egyén elkerülje a spirituális büntetést. A kereszténységben például a bűn az, ami Isten akaratával ellentétes. Azonban ez a vallásos bűnfogalom is gyakran félreértelmezésre kerül és sok esetben szektásodáshoz, vallásháborúkhöz vagy más konfliktusokhoz vezetett.

Az első probléma az, hogy minden vallási szöveg mást ír elő a bűnre vonatkozóan. Míg a kereszténység bizonyos dolgokat bűnnek tart, addig más vallásokban ezek a cselekedetek nem minősülnek erkölcsi hibának. Például a poligámia sok vallásban elfogadott, míg a kereszténységben elítélik. Ez azt mutatja, hogy a bűn fogalma vallásonként is változhat és nem tekinthető univerzális igazságnak.

A másik probléma az írások félreértelmezhetősége. A vallási szövegek gyakran többféleképpen értelmezhetők és a történelem során sokszor fordult elő, hogy a hatalmon lévő egyházi vagy világi vezetők saját céljaikra használták fel ezeket az írásokat. Ez azt eredményezte, hogy ugyanazt az írást más-más csoportok egymástól eltérően értelmezték és ez konfliktusokhoz vezetett.

A vallásos bűnfogalom tehát nem lehet abszolút, mivel az értelmezések különbözőek lehetnek. Ez a sokszínűség azonban azt is mutatja, hogy a bűn és az erkölcs kérdése mélyen személyes és szubjektív és minden ember másképp látja és értelmezi azt.

### **Az istenkép megkérdőjelezhetősége: Szubjektivitás a vallási erkölcsben**

Az istenkép és a bűn fogalma központi szerepet játszik a vallásos emberek erkölcsi életében. A kereszténységben például Isten a végső bíró, aki meghatározza, mi számít bűnnek és mi nem. Az emberek számára az isteni törvények betartása az erkölcsi élet alapja. Azonban az istenkép is szubjektív, hiszen az emberek különböző módon értelmezik a vallási tanításokat és szövegeket.

Az istenkép, ahogyan azt a Biblia vagy más vallási szövegek leírják, nem teljes. A vallási iratok, amelyekből az emberek merítenek, hiányosak és sok esetben félreértelmezettek. Például, ha minden nem kanonizált iratot ismerni szeretnénk, akkor teljesebb képet kaphatnánk, ám még így sem lennénk biztosak abban, hogy mindent jól értelmezzünk. Az istenkép tehát belőlünk fakad, ahogyan a bűn értelmezése is.

Ez azt jelenti, hogy a bűn fogalma is szubjektív, mivel minden ember saját világnézete és erkölcsi rendszere alapján értelmezi Isten akaratát. Az istenkép és az erkölcs tehát mélyen személyes és változó és nem lehet egyetlen egyetemes szabályt alkalmazni minden helyzetre.

### **Az erkölcsi relativitás paradoxona: A népirtás dilemmája**

Az erkölcs és a bűn fogalma különösen összetett, ha olyan súlyos bűnökről beszélünk, mint a népirtás. A népirtás általában egyértelműen elítélendő cselekedet, amely erkölcsi hibának tekinthető minden modern társadalomban. Azonban a történelem során több esetben is előfordult, hogy egy adott népirtást erkölcsileg igazolhatónak tartottak.

Például a kereszties hadjáratok során a keresztény katonák úgy hitték, hogy Isten akaratát követik, amikor muszlimokat öltek meg és a szent föld visszaszerzéséért harcoltak. Ugyanígy, a gyarmatosító hatalmak is gyakran vallási és politikai érvekkel igazolták az őslakos népek kiirtását vagy elnyomását. Az ilyen példák arra világítanak rá, hogy még a legdurvább erkölcsi kérdések is nézőpont kérdései lehetnek és az erkölcsi relativitás ebben az esetben is megjelenik.

Ezért fontos felismerni, hogy az erkölcs és a bűn fogalma nem lehet abszolút, mert mindig az adott történelmi, vallási vagy kulturális kontextus függvényében értelmezhető. Amit ma bűnnek tartunk, az egy másik korban vagy társadalomban erkölcsileg elfogadható lehetett.

### **A világnép átalakulása: Generációs különbségek az erkölcsben**

A mai társadalomban különösen figyelemre méltó a világnép átalakulása, amely jelentős generációs különbségeket okoz. A fiatalabb generációk nyitottabbak a nyugatias, liberális értékek iránt, míg az idősebb generációk gyakran ragaszkodnak a hagyományos, konzervatívabb erkölcsi normákhoz. Ez a különbség sokszor konfliktusokat eredményez, mivel a két világnép ütközik egymással.

Például a fiatalok között egyre elfogadottabbá válnak olyan kérdések, mint a meleg házassága, a genderidentitás szabadsága vagy a drogok dekriminalizálása, míg az idősebb generációk hajlamosabbak ezeket az új normákat erkölcsstelennek tartani. Ez a generációs különbség jól mutatja, hogy az erkölcs folyamatosan változik és az új nemzedékek új normákat hoznak be a társadalomba.

### **Az egyéni moralitás és a társadalmi erkölcs**

Végül elmondható, hogy az erkölcs alapvetően az egyénekből fakad. Minden ember saját moralitása alapján alakítja ki a világnépét és ezek az egyéni világnépek együttesen alkotják a társadalom erkölcsi normáinak alapját. Az egyén tehát meghatározó szerepet játszik abban, hogy milyen irányba fejlődik a társadalom erkölcsi rendszere.

Ez azt is jelenti, hogy az erkölcs nem lehet abszolút, hiszen minden ember más-más értékrenddel rendelkezik. Az egyén moralitása mindig egyedi és ez az egyediség formálja a társadalom erkölcsi normáit.

### **Összegzés: Az erkölcs és a bűn szubjektív természetének felismerése**

Az esszé célja az volt, hogy bemutassa, az embergyűlölet és a bűn fogalma nem tekinthető abszolútnak, hanem mindig a társadalom és az egyén világképének függvénye. Az erkölcs és a bűn kérdése relatív és történelmi, kulturális és vallási kontextusban újraértelmezhető. A világkép átalakulása pedig tovább mutatja, hogy az erkölcs nem statikus, hanem folyamatosan fejlődik és változik az egyéni és társadalmi környezet hatására.

Végső soron az erkölcs és a bűn fogalma mindig az egyéni moralitásra vezethető vissza és a társadalom erkölcsi rendszere az egyének világképének összességéből fakad. Ezért fontos felismerni, hogy az erkölcs és a bűn szubjektív fogalmak, amelyeket minden korszak és társadalom saját értékrendje szerint alakít ki.

## ***Boncmester Alice Csodaországban és egyéb furcsaságok***

### *A point n' click műfaj és az irodalom*

#### **1.**

Mindenki olvasott már valamilyen könyvet (ha mást nem, a Pál utcai fiúkat és az Egri csillagokat mindenképpen) és mindenki játszott már valamilyen számítógépes játékkal (ezt szívből remélem, elvégre az Adventuregames.hu látogatói megrögzött játékosok). És a legtöbb olvasó valószínűleg átélte már azt a szituációt, hogy egy jó könyv végére érve a homlokára csapott, mondván: „öcsém, ebből milyen jó film/játék lehetne!”

Szerencsénkre a „legtöbb olvasó” halmazba olyan emberek is beletartoznak, akik – velünk, földi halandókkal ellentétben – meg is valósíthatják ezeket az „őrült” elképzeléseket. A kiadók félistenszerű hivatalnokai ők, akik szempillájuk remegésével „projekteket kancellálhatnak” és drága tintatollaik hegyének, valamint olvashatatlan aláírásaiknak párosításával e-világokat építtethetnek fel a semmiből.

Ezen egyszerű tény az alapja jelenlegi cikkesckémnek, ahol is azt az állítást szeretném bebizonyítani, hogy a kalandjátékok és a lektűr irodalom kéz a kézben járnak. Na, nem azért, mert annyira tetszenek egymásnak, sokkal inkább apu vagyona miatt vannak sülve-főve együtt.

Valószínűleg most sokan felteszik azt a kérdést, hogy mi a csuda is az a lektűr irodalom? Tisztázzuk a dolgokat! Na, nem bonyolultan, csak „konyhanyelven”.

Az irodalmi műveket „értékük” szerint általában két nagy kategóriába soroljuk:

- „ponyvára” (ami silányabb minőségi prózai mű). Leghíresebb ponyvák: *Danielle Steel* mind a 78 regénye, (ez nem vicc, megszámláltam); *Julia- és Romana-füzetek*. Különös ismertetőjelük, hogy címeikben sűrűn előfordul *a szív, a halál, a szenvedély, a csók* szó, illetve ezek kombinációi (ez a vicc, de általában igaz).
- illetve „magas” irodalomra (másképpen: *szépirodalomra*), amellyel mondjuk *Jókai Mórt*, vagy *Szabó Magdát* szoktuk kitüntetni.

Manapság azonban már nem ilyen egyértelmű a helyzet. Rengeteg olyan szerző van, akiknek a művei nem mérhetőek a szépirodalom morózus mércéjével, de nem is olyan tipikus ponyvaregényeket írnak, amiket a Keletiben sóznak ránk a könyvkufárok. Ezeket hívjuk lektűrnek.



Ezeket bár szeretjük olvasni, de mégsem valljuk be őket egy bölcsészkar szemináriumon, vagy a középiskolai irodalomórákon. Ilyenek például Stephen King regényei, a *Gyűrűk ura-trilógia* (bár egyesek szerint ez már nem az), mondjuk *Rejtő Jenő* művei és a határvonalon billeg *Agatha Christie* is.

Más definíció szerint: olyan művek, amelyeknek irodalmi értékük van, de nem szokványos, mindennapi témákról szólnak (ilyen tekintetben a *Leslie L. Lawrence* könyvek is kategorizálhatók válnak).

A lektúr irodalom mindig is könnyen emészthetőbb volt a kortársak számára és kissé lesarkítva a dolgokat, az ilyen műfajban alkotó íróknak mindig volt mit a tejbe aprítani. Sikerességüket elsősorban az olcsóságuk (Amerikában máig szitokszó a tízcentes irodalom) és persze a könnyedebb, misztikusabb témák garantálják. Ne is döbbenjünk meg azon, ha az utóbbi vonása megtetszett a kalandjáték-világnak.

De még mielőtt a kedves olvasóm a pazar bevezető hatására pontos időrendet és teljes listát várna tőlem, el kell keserítenem: erősen válogatni fogok a játékok között. A válogatás szempontja elsősorban az, hogy ad.1: játszottam-e én a játékkal, ad.2.: az említett játéknak van-e könyvalapú elődje, illetve egyáltalán kalandjáték-e. Az első feltétel kiüti például a *Fahrenheit 451* című játékot, a második feltétel pedig *Mickey Mouse* értelemtől gyöngyöző tucatjátékait törli ki az írásomból.

## 2.

Az irodalmi művek feldolgozásakor óhatatlanul mindig előkerül a hitelesség és játszhatóság dilemmája. A játékkészítő csapat mindig a két véglet között ingázik és keresi az optimális megoldást. Kompromisszum nélküli átírás nem lehetséges, így a készítők tényleg alkotóvá válnak. A kérdés csak az, hogy milyen mértékben.

Néha alapvetően áthágják a szerző elképzeléseit (lásd a már említett *Gyilkosság az Orient Expresszen* című játékban), míg néha az adott szerzőnő teljesen az „ujja köré csavarja” a kreatív csapatot és minden tekintetben az ő ötletei alapján ölt testet a játék (lásd példának okáért *Jane Jansen* fejből kipattant *Gabriel Knight-trilógiát*)

De most még ne is szaladjunk ennyire előre!

Ha írásom bármi más témát boncolgatna, akkor a „már az ókori görögök is” formulát kellene használnom, de így csak az 1980-as évig tudok visszanyúlni a kalandjátékok irodalmi vonatkozásainak bizonyításáért.

Már az első elkészült kalandjátékok sorában ott volt *Douglas Adams* kultikusá avanszált művének a *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*-nak játékváltozata is (1984), amely bár suta grafikával, de igyekezett megragadni az író által kreált világot. (magyarra *Galaxis útikalauz stopposoknak* címmel ültették át)

Azt se furcsálljuk, hogy már a történelem első, igazi „kalandjátékát” az 1980-as *Mystery House*-t is egy hasonlóan kultivált szerző, *Agatha Christie* egyik műve inspirálta (a *Tíz kicsi néger* volt az a bizonyos regény). Már az informatika történelmét alakító emberek is megéreztek az angol szerzőnő külön, logika és misztika között ingázó világának varázsát.

Nem tarthatjuk ésszerűtlennek tehát, hogy egy 2002-ben megalakult cég biztos sikert gyanítván, újra hozzányúlt *Mrs. Christie* hatalmas életművéhez, hogy annak bizonyos elemeit monitorra varázsolja. (Volt időközben egy 1988-as átdolgozás is, amely *The*

*Scoop* néven látott napvilágot, de az alapmű nem egyedül az író munkája, hanem egy brit krimiírókból álló társaság, a *The Detection Club* tagjainak írásaiból álló könyvciklus, amelynek tagja volt Christie is.)

A „*The Adventure Company*” nevezetű cég idáig a *Tíz kicsi néger*, a *Gyilkosság az Orient Expresszen* és a *Nyarló Gyilkosok* című *Agatha Christie*-regényekből gyártott meglehetősen jó minőségű PC átíratot, bár néhány vérbeli krimi rajongó kifogásolja a kiadó túlzott „kreativitását” az irányítás terén.

Például a *Gyilkosság az Orient Expresszen* című *Agatha Christie* műben maga Poirot nyomoz a vonattársaság vezetőjével Monsieur Bouc-kal, míg a kalandjátékban egy Antoinette Marceau nevű hölgy bőrébe bújhatunk, aki egy vasúttársasági hivatalnok és persze az eredeti regényben nem szerepel.

Maga a krimi történet átírását azonban nem lehet kritikával illetni: a hajszálpontos történetfonál mellett a készítőik szó szerint emelték be a játékba a regény legfontosabb frázisait is. (Zárójelben jegyzem meg, hogy a magyar játékhonosító világ egyik legnagyobb bakija is egy *The Adventure Company*-s játékhoz kapcsolódik. A *Nyarló Gyilkosok*ban a „little gray cells” kifejezést „kis szürke cellák” formában ültették át magyarra, amit persze el lehetett volna kerülni, ha a fordítók beleolvastak volna a kapcsolódó regénybe.)

A másik kedvelt „lektőrfajta” a krimin kívül a *sci-fi irodalom*. Jellemzői tökéletes alannya teszik a kiadók számára: viszonylag látványos képeket használ, a technokrata jövőben játszódik, szereplői a gonosszal harcolnak, s ami látszólag megkülönbözteti a tündérmesétől, az csupán a szuperkutyuk tömkelege.

Mégis, amit nem tud visszaadni egyetlen PC-s átírat sem, az a mély, erkölcsi mondanivaló, amely mondjuk *Asimov*, vagy *Bradbury* műveiben láthatatlanul ott van a sorok között. „Mi teszi az embert emberré?” A szíve, a vére, a csontjai, vagy az intellektusa, a személyisége? Haragudhatunk-e egy mesterséges intelligenciára, ha az emberként gondolkodva ugyanúgy irtja az emberiséget, mint az emberek egymást?

Ez utóbbi felvetés *Harlan Ellison*, a neves *sci-fi* szerző művéből való (ő mellel a *Babylon 5* sorozatban is szaktanácsokat osztogatott). Magyar nyelvre *Szája sincsen, úgy üvölt* címmel lefordított novellája alapján a *Cyberdreams* nevű cég elkészítette az *I have no mouth, and I must scream* nevű játékot még 1995-ben. Itt azonban az a fura paradoxon áll fent, hogy kvázi a szerző újraírta a húsz évvel előbb született novelláját a kalandjáték segítségével.

A pár oldalnyi, interneten is elérhető írást elolvasva tudatosul bennünk, hogy a szerző ott csak felskicceli a szereplők képét, nyomorúságos sorsukat ecsetelgeti, míg a játék sokkal bőbeszédűbb. A novellában csak pár soros, homályos utalások történnek a szereplők múltjára, míg a játékban minden szereplőnek újra át kell élnie a saját múltja legpiszkosabb, vagy legszégyenletesebb jeleneteit, hogy ebből erőt merítve legyőzhessék az AM-et, a gondolkodó központi számítógépet. Mondanom sem kell, hogy a novellában eszük ágában sincsen az AM ellen vonulni. (Az általam olvasott novellát *Borbás Mária* fordította le magyarra.)

Véleményem szerint bár ez a méltatlanul másodrangba kényszerített játékprogram mindmáig az egyik legszínvonalasabb kalandjáték a piacon, de mégis van benne valami, ami visszahúzza az papíralapú társával folytatott versenyben. Mégpedig az, hogy egyrészt kiirtja, háttérbe szorítja az igazi mondanivalót, színes papírmásé figurákat gyárt a szereplőkből. Másrészt bár a szerzői elképzelés/akarat erős, de mégis látszik, hogy mondjuk a szinkronszenészek kiválasztásánál, vagy már magánál a

történet összeállításánál kész helyzetet erőszakoltak rá az íróra és ezzel megváltoztatták azt a sajátos világot, amelyet a tökéletes összhatás megkívánt volna. Sőt, ha már a kierőszakolt döntéseknél tartunk, megemlíthetnék azt is, hogy a játék holokauszttal foglalkozó fejezetét kivágták a francia és német kiadásokból.

A példalózások sorát zárja egy olyan kategória, amikor a számítógépes átírat klasszisokkal híresebb, mint „eredeti” (értsd: könyv alapú) elődje. Ezt a kategóriát pedig – véleményem szerint – mind a mai napig biztosan uralja egy action-adventure játék kategóriába tartozó program, az *American McGee's Alice*.

*Bár a játék csak néhány pontban hasonlít Lewis Carroll abszurd gyerekmese-klasszikusára (Alice Csodaországban, fordította: Kosztolányi Dezső), mégsem érdekel „tízről tízes” osztályzattól rosszabbat. American McGee-t (ha most nem vesszük figyelembe egyéb, gyöngébb munkáit) már-már a játékipar Quentin Tarantino-jának nézhetnénk pimasz, ám mégis remek eredményt hozó átdolgozása miatt. Abszurd irodalomhoz abszurd átdolgozás dukál – gondolhatta. Teljesen jogosan.*

Nem tudom, hogy hogyan ötlött fel „pihent” agyában, hogy a könyvbeli ciki-cuki Alice-t kék ruhában, vérfoltokkal tarkított fehér kötényben, kezében hatalmas konyhakést szorongatva álmodja újra, de a végeredményt tekintve ez a kiváló gondolat volt a játékkonceptiójának sarokköve. Még akkor is, ha Alice első pillantásra inkább tűnhet frissen diplomázott boncmesternek, mint egy szereplőnek a világirodalom panteonjából. (Az erősen punknak ható, kínrímeket gyártó macskusról már szót sem ejtek...).

Tiszta humorparádé, ahogyan elképzelem, ahogy ezt a víziót beadja az EA vezetőségének:

- *Aha, szóval konyhakéssel.* – mondja szemüvegét igazgatva az egyik fejes.

- *Persze! Konyhakéssel és egy piercinges-fülbevalós macskával, aki természetesen nagyrészt rímekben beszél majd – ezeket a rigmusokat majd meg kellene íratni a kreatív csapattal.* – kontráz rá McGee.

A főmufti pedig ennek hatására lazán odacsúsztatja az asztal másik végén ülő McGee elé a roppant szerződés-kötetet, aki aláírja azt.

Tudom, hogy kissé cinikus vagyok. De nem azt díjazom ebben a játékban, hogy darabokra cincált egy irodalmi gyerekmese-klasszikust (enyje-benyje!), inkább az fogott meg benne, amilyen hangulatot teremtett a cincálás által. (Cincálás...hm...mintha ez ihlette volna meg a játék soundtrackjeit is).

Végül az emelkedett hangulatot egy általános igazsággal zárnám le: attól, hogy valamely játék különbözik az őt ihlető irodalmi műtől, még nem lesz feltétlenül szemét., legfeljebb csak más „szemüvegen át” kell vizsgálni. De nem gondolom azt, hogy kevésbé kellene szigorúbbnak lenni egy játék vizsgálatakor, mint egy irodalmi szöveg kritizálásakor.

### 3.

Végső összegzésként általánosságban elmondható, hogy a műfaj még a kiadók kiskirálykodása ellenére is jó fél évtizedig virágzott. Az 1990-es években az írók még láttak potenciált a kalandjátékokban, szívesen dolgoztak programozókkal, mert a befektetett idő és pénz busásan megtérült a piacra dobás után. Ez valamiért a 90'-es évek közepére megváltozott és néhány évnyi holtidő után csak a kétezres évek elején tért vissza, a már említett *Agatha Christie* feldolgozásokkal.

Véleményem szerint mára már tendenciává vált, hogy a termékeny és sikeres lektúrszerzők bizonyos műveiből előbb-utóbb PC játék lesz. Ez talán nem is rossz dolog, inkább szimbiózisként foghatjuk fel: új lehetőségeket nyit mind az irodalom, mint a játéktervezés terén, új ötleteket adhat mindkét félnek. Kisegíthetik egymást, mert végső soron egy tőről fakadnak mindketten: a képzeletből.

Hiszen az emberek kevesebbet olvasnak – ez már ronggyá koptatott közhely –, s emiatt új utakat kell találni a potenciális vevőkörhöz. Ilyen „újdonságnak” számít az utóbbi időben a hangoskönyv, az e-könyv, a „hallivúdi” filmfeldolgozás. Mindezek középutat jelentenek a mára már kiveszőben levő olvasás hasznosságára és a gyorsan szórakoztató dolgok között.

Akkor miért ne lehetne az irodalmat interaktívvá, hovatovább játszhatóvá tenni?

Miért ne örülnének a fiatal skacok egy *Stephen King* „AZ” feldolgozásnak, vagy egy *Philip K. Dick* játéknak? Akkor talán nem riadnának vissza attól, hogy King említett regényét elolvassák (az említett mű nagyjából ezerháromszáz oldalas), amely egyébként maximum portalanításkor kerülne le a könyvespolcra. És ha túl vannak rajta, talán megvesznek majd egy másik PC átiratot és ha azt is kijátszották, akkor elolvassák könyv formában is és így tovább.

Újabb írók és műveik kerülhetnének így be a köztudatba.

Remek lenne, mondjuk egy *Roald Dahl* ihlette játék *Meghökkenő mesék* címmel, amin – ellentétben az *Agatha Christie* játékokkal – nem kellene változtatni, mert már önmagában is eléggé abszurd és furcsa szerkezetű.

Ha valamelyik merész kiadó hozzányúlna, mondjuk *George Orwell* 1984-éhez, az szinte biztos, hogy egy rakás pénz kereshetne – a játékos pedig két napig önmagába zuhanna a progi kijátszása után.

*Mika Waltari Szinuhé*-jének átdolgozása pedig megnyithatná a „történelmi point n’click” műfajt: jófajta, ókori egyiptomi nyomozós játék kerekedhetne ki a végére.

Sokáig sorolhatnám az ötleteimet. Amiért mégsem teszem annak egyik oka, hogy fogytán van a virtuális papirosom (és vele együtt az olvasóim türelme is), másrészt pedig, ha csak úgy ellopná valamelyik kiadó a tippjeimet, én hogyan kasszíroznék belőlük?

Végső határt csak a játékkiadók elképzelései és persze a szerző által kért jogdíj összege szabhat.

Egy biztos: mind olvasni, mind kalandjátékot játszani szórakoztató.

Sőt mi, „egérhajcsárok” mindkettővel csak jól járhatunk.

## ***Gyilkosság és misztikum az Orient IC-n***

(Agatha Christie – Murder on the Orient Express II. – magyar változata)

*Előzetes kivitelezési és storyline tervezet –  
SZIGORÚAN BELSŐ HASZNÁLATRA!*

**Fejlesztő:** AWE Productions Kovács Jóska Industries

**Kiadó:** The Adventure Company

**Megjelenés várható időpontja:** 2600. április. 1

### **1. Grafikáról:**

A vállalat felső vezetése erősen preferálta azt az irányelvet, hogy a program grafikája a lehető legkevesebb költséggel a lehető legnagyobb élethűséget mutassa.

Mi más véleményen voltunk, de mivel náluk voltak a havi kajajegyek, így feladtuk az ellenállást. A méltóságos és tekintetes Igazgatótanács azonban áldóan felénk nyújtotta nagybecsű kezeit és hajlandóságot mutatott porszemnyi igényeink figyelembevételére (és persze újra kiosztották az ebédjegyeket), így végül kompromisszum született: a játék felületét 20"-os monitorra optimalizált papírlapokkal oldjuk meg.

Cserébe a megspórolt összegből ki tudunk bérelni egy hangstúdiót és az átvezető szöveget („*Kérem cseréljen papírlapot.*”) több emberrel is fel tudjuk venni: például egy callgirl-lel, valamint Fekete Lacival is tárgyalásokat folytatunk ez ügyben. (az ő szövege „*Cserélj lapot barátocskám, mert csúnyán megjáród!*”).

Terveink szerint a hangok véletlenszerűen változnak majd, így a játékos, ha a csábos női hang miatt nem is akarja folytatni a játékot, de egy borízú, erőteljes magyarhang miatt teljesen biztos, hogy nem mer majd „kilépni”.

Ami a könyörületes és tiszteletreméltó Vezetőség második feltételét illeti (miszerint legyen minél élethűbb a grafika), véleményünk szerint az a megoldás, hogy ha ténylegesen VV-ben gondolkodunk, ám a kivitelezésben elsősorban az emberi erőforrásokra támaszkodunk.

Elképzelésünk szerint diákmunkában felfogadnánk pár markos legényt, akiket a dvd és a kinyomtatott papírlapok mellé „csomagolnánk” és tennék mellé némi kekszet és néhány palack ásványvizet, majd egy-két napig egy raktárban tárolnánk az egész cók mókot, mielőtt a boltok polcaira kerülnének.

Ez kellőképpen feldühítené az illetőt és egészen biztos, hogy installálás közben szórakoztatná a gamert: önzetlenül és bérmentve megmutatna néhány bunyós trükköt a játékosnak. A keménykötésű egyetemista másik funkciója, hogy a játék közben esetlegesen elcsattant virtuális pofonok, leesett téglák valódi prezentálója legyen.

Ha pedig a játékos kellőképpen „kitombolta” magát, egyszerűen a „kiegészítő” italába keveri a mellékelt Xanaxot, visszacsomagolja a dobozba és visszaküldi a cégünknek. Felötlött bennünk egyfajta „betétdíjas rendszer” ideája is, de ennek ismertetése nem tartozik a jelenlegi dokumentum keretei közé.

Bár elsőre remek megoldásnak tűnik a módszer, de sajnos van egy nagy hátránya is: mi leszünk az első cég, amely „lejáros” szoftvert gyárt. Hiszen evidens, hogy fel kell tüntetnünk a szoftver „lejárási idejét” is a dobozon, hiszen megsérült kiegészítővel jelentősen csökken a játékélmény (és a „lejárt” szoftverek kezelése sem menne gördülékenyen).

A módszer tesztelése még folyamatban van, de az első eredmények biztatóak.

## 2. Szinkron:

Amint az már az eddig elmondottakból is leszűrhető, a nagytiszteletű Vezetőség e projekt mottójának a „*Jót olcsón*” mondatot választotta. E mottó és a mögötte rejlő alapelvek teljesen érthetőek, hiszen a gazdasági válság árnyai a programfejlesztés iparágára is rávetülnek.

Mivel a grafika már így is erősen minimalista terveken alapul, ezért mi, a kreatív csapat munkatársai úgy határoztunk (persze a bölcs és titokzatos Igazgatótanács teljes beleegyezésével), hogy a megcsappant költségvetésünk dacára is ragaszkodunk a valódi, stúdióban rögzített párbeszédhez.

Ám mivel mégis spórolnunk kellett, ezért nem magyarországi hírességeket béreltünk fel a szinkronmunkálatokhoz, hanem beszédhibás embereknek küldtünk ki jelentkezési lapot. Ennek kompenzálására felkértük a dalszövegírási csimborasszóját, az „örökdivatos” öltözködés fenegyerekét, a magyar grammatika Snoop Doggy Doggját: Uhrin Benedeket, hogy igyekezzen kimenteni a lelkes szinkronszínészeinket fájó fogyatékoságukból.

A Mester örömet elvállalta e nemes feladatot és szinte juttatás nélkül elkezdte kiművelni fonetikailag bárdolatlan embereinket.

A felvételek előreláthatólag 2012 júniusában kezdődnek meg cégünk takarítószerterében, Pierre DeCoushad irányításával, akit elsősorban Charlie Chaplin filmjeinek keverő hangmérnöki munkálatai miatt vett szárnyaira a hírnév, de el nem évülő érdemeket szerzett Chaplin filmjeiben úgy is, mint zajsinkron-színész.

A játék teljes hanganyaga e két zseni kezében nyugszik, úgyhogy a siker szinte biztosnak ígérkezik.

Végzés esetére azonban kidolgoztunk egy „B tervet” is, ha mégsem úgy alakulna a párbeszéd sorsa, ahogyan azt elterveztük. Ha netán „beütne a krach”, az eredetileg thriller műfajú program modifikálás nélkül paródiává változik, hiszen az írók egy csomó nyelvtörőt „rejtettek” a felolvasandó mondatok közé. Gondoljuk csak el, hogy milyen hatást váltana ki a következő fiktív párbeszéd a moziban:

- *A gyilkos hátulról támadt Sir Desmondra és egy tompa tárggyal végzetes ütést mért a nyakszirtjére. Önnek mi a véleménye, Robert?*

A másik szereplő eközben levesz egy könyvet a polcról és fennhangon olvasni kezdi:

- *Lépa, letek, mogyoló, kolán leggel litkán likkant a ligó...*

Biztosíthatom a kedves kollegákat, hogy PC játékban duplán hat a csattanó.

Egyszóval biztosra mentünk a tervezés során.

## 3. Háttérzene:

Mivel a játék szövevényes története megkívánja a változatos dalbetéteket, ezért – anyagi lehetőségeinkhez mérten – igyekeztük ezt megteremteni.

Választásunk nem korlátozódott egyetlen zenei stílusra vagy nemzetre, hanem az eredmény szívdarványszínű reprezentámenje a történet sokszínűségének. A lány melódiáktól, az ízlésesen megkomponált, ütemesebb szimfóniákig szinte minden releváns dal szerepel a repertoárunkban.

De nem is mondunk semmi többet, hanem egyszerűen ideillesztjük a songok listáját.

Tracklist:

1. In trogher (angol nyelvű) (Written and performed by Culi, a leopárd)
2. Ikonikus Látásmód – Nyadd’ meg a halyam!
3. Slipknot – People=shit
4. Éhenkórászok – Álmodom
5. Betty Pub – Kis SKA, csak für dich!
6. Hymbylim – Kata Linka, szájjal!
7. Feri és Ubul Crappy Kompánia – Barátod, az Értelmező Kéziszótár
8. Erotikusan Főzött Narancs – Egyél sok-sok gyümölcsöt!
9. Rap-At-a – Babot ettem ecetesesen...
10. Timur Lenk M.G. – Verd ki babám (a fejedből)
11. Oh, troger mio! (olasz nyelvű) (Written and performed by Jenki, a lebujuhuzár)

#### **4. Kreatív csapat vezetőjének megjegyzései:**

Miután a méltó és érdemes Vezetés úgy látta, hogy a 2006-ban kiadott *Murder on the Orient Express* fogadtatása beváltotta a hozzá fűzött reményeiket, elhatározták, hogy elkezdjük a második rész fejlesztését is, kifejezetten a magyar játékosok számára. Mondanom sem kell Kedves Munkatársak, hogy szigorúan ragaszkodva az angol Wikipedia, „Hungary” címszavában szereplő adatokhoz.

Cégünk nem akarja megváltoztatni a játékmegjelenések időpontjára vonatkozó tendenciákat, sőt világrekordot szeretne dönteni azzal, hogy a lehető legnagyobb csúszással adja ki a programot. (ez is remek marketingfogás – a kreatív csapat vezetője) Biztosíthatom a kedves kollegákat, hogy 2600-ban akkor is megjelenik a játék, ha egész Magyarország el is pusztul a föld színéről. Ennek biztosítására kínai céget bízunk meg a kész anyag sokszorosításával, akik legrosszabb esetben repülőgépről, ejtőernyővel kiszórják a dvd-eket magyar földre.

Végül a legkényesebb részhez értünk, Kedves Kollegák és Kolleginák. Az emberiség legeslegborzasztóbb lépfenéjének, valamint a multicégek és a szabadpiac legnagyobb ellenségének tartott szerzői jognak a kérdését fogjuk most tárgyalni.

Evidens, hogy az évtizedekkel ezelőtt alkotó szerzőnő nem lehetett tudatában annak az elképesztő vállalkozásnak, hogy mi újabb folytatást tervezünk – az egyébként eléggé sekélyes és elvarrt történetszálú – regényéhez, *A gyilkosság az Orient Expressz*-hez. A

jogutódok csak hálaival tartozhatnak nekünk azért, hogy egyáltalán lehajoltunk azért a kulimászáért, amit ők regénynek csúfolnak.

Ám ők másképpen vélekednek. Éppen ezért – a szerzői jogi pereket elkerülendő – az emberiség legtisztább és legillőbb ember-hangjaiból összeálló akkord, a mi Vezetőségünk úgy találta helyesnek, hogy teljes egészen csapaton belül kell megoldani a sztoriírás és a programozás feladatát is.

E megfontolás alapján a főszereplő nem lehet Hercule Poirot. A jelenlegi játék „főszerepét” a nyomozó dédunokája, *Aeneis Canairot* [ejtsd: éneisz kanyaró] fogja eljátszani. A karakterről csak annyit, hogy Aeneis, Vera Rossakoff grófnő és Poirot törvényen kívül született gyermekének unokája, aki 1976-ban született.

Mivel manapság életbevágó, hogy jó példát mutassunk az ifjúságnak (*Al Bundy mindig dohányzó, vörös felesége PEGI nagyon fontosnak tartja a játékok helyes besorolását – a kreatív csapat vezetője*), ezért Canairot nem lehet kövér, abszolút nem dohányozhat és persze valami példaértékű dolgot csinál minden szabad percében (mondjuk: kalóriákat számolgat).

Mindent összevetve ajánlatos lenne tehát, hogy a főszereplő legyen fitnessguru.

Fontosak lehetnek a szponzorok is, éppen ezért az a javaslatunk, hogy a bűnügyekről való gondolkodás közben Canairot fogjon a kezébe Red Bull-t, járjon Nike cipőben és sűrűn emlegesse annak a hotelnek a nevét, ahol meg fog szállni.

Az is rendkívül káros (sőt erőszakkeltő!) lenne a kiskorú játékosok számára, ha unostalan „*kis szürke agysejteket*” emlegetne a főhős (a szerzői jogi bonyodalmakról már ne is beszéljünk...).

Mi új státusszimbólumot tartanánk üdvösnek. Canairot jellegzetes mondata legyen ez: „*Én kocsival jöttem.*” Vagy pedig: „*Nem értek a lovakhoz.*” Szöveggörnyezetben valahogy így fest az egész:

- *Vajon az eszkimóknak szükségük van-e fagyasztóra, kedves Canairot-m?*

Erre a főhős végighúzza a tenyerét a jobb füle fölött és lazán csak ennyit mond:

- *Oui, mon ami. Tudja, én kocsival jöttem, az eszkimóknak pedig azért van szükségük fagyasztóra, nehogy megfagyjon az élelmiszer a szabad levegőn.*

Végső megjegyzésünk pedig az lenne, hogy lehetséges lehetne az is, hogy Aeneis főszereplésével újabb folytatások készülnek és utoljára ugyanolyan népszerű karakterré váljon, mint Poirot.

Azonban az is elmaradhatatlan klisé, hogy a főhősünk nem lehet egyedül.

Az olyan snassz!

Mi úgy gondoljuk, hogy legyen hűséges társa Canairotnak a félig angol-félig magyar Atilka Smith. (*Hastings... ugyan már! – a kreatív csapat vezetője*)

Főbb jellegzetessége, hogy betéve tudja a magyar Büntető törvénykönyvet és ha ideges, ebből bőven szokott idézni (legfőképpen a BTK „Különös Rész”-ét kedveli nagyon).

Ide írunk néhány olyan mondatot, amelyet Atilka véletlenszerűen mondogathat a játék során:

**161. §** Aki a harctéren az elesetteket, sebesülteket vagy betegeket fosztogatja, büntetett követ el és két évtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.



**215. §** Aki földmérési jelet megsemmisít, megrongál vagy elmozdít, vétséget követ el és pénzbüntetéssel büntetendő.

**248. §** (1) Aki jogosulatlanul, üzletszerűen ügyvédi, jogtanácsosi vagy közjegyzői tevékenységet végez, vétséget követ el és két évig terjedő szabadságvesztéssel, közérdekű munkával vagy pénzbüntetéssel büntetendő.

**264/A. §** (1) Aki jogszabályban meghatározott engedély nélkül vagy az engedélytől eltérően nukleáris létesítményt üzemeltet, büntetést követ el és öt évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

**307. §** (1) Aki forgalomba hozatal vagy felhasználás céljából

a) bélyeget utánoz vagy meghamisít,

b) hamis vagy meghamisított bélyeget megszerez,

büntetést követ el és három évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

(Végül az egyik legfontosabb dologról nem feledkezhetünk meg: véleményünk szerint nem szabad lekorlátozni a játékost, hanem választási lehetőséget kell számára biztosítani, hogy ha akarja, akkor Atilka karakterét is irányíthassa. Ennek kidolgozása azonban rohadt sok munkát igényelne, ezért inkább zárójelbe tesszük a bekezdést, azok lamer barmok a vezetőségben úgysem olvasnak el olyasmit, amit zárójeleztünk és kisebb betűvel írtunk.)

## **5. Alaptörténet:**

Canairot (aki angol-francia „koprodukción”) magyarországi kirándulása során felkérést kap a „hungarian police”-től arra, hogy segédkezzen egy bonyolult ügy megoldásában. A bűnüldözőktől cserébe azt kapja, hogy több elfogott gonosztevőt meginterjúvolhat a börtönben. A riportok tárgya: étkezési szokások. A riportokat a hamarosan megjelenő, *„Egészséges életmód és a korrupció Magyarországon”* című könyvéhez kívánja csatolni. Ez a rész azonban nem szerepel a játékban, csak mintegy utalások formájában állhat össze a játékos tudatában.

A rendőrségi találkozó után, társával együtt a Keletiben felszáll az „Orient IC” nevezetű vonatra, amely egy tipikus magyar vonat és kelet felé megy: de nem *intersziti*, hanem az egri gyorsvonat. Úti cél: mindketten szeretnének kirándulni és néhány csomaggal venni a „hírös” egri paprikából.

*(A grafikusoknak néhány instrukció a vonat ábrázolásával kapcsolatban: graffitis falak, bilikék/viagrakék színezés, ablaküveg-cserepek látszódnak az oldalon levő, kis híján egybefüggő koszrétegben – a kreatív csapat vezetője)*

Canairot nem tud róla, hogy egy szakadár vasutas-csoport újabb sztrájkot hirdet titokban, ám a vonat eközben már elindult. A sztrájk híre a hatvani állomás előtt ér a vonatra, így a szerelvény a semmi közepén áll meg. De a mieink nem a sztrájk miatt vesztegelnek a félreeső pusztaságon.

Egy napon keresztül a vonat meg sem mozdul. Forr a levegő, a morál és a lelkesedés a minimálisra csökken. Egyes utazók kést éleznek vagy bikacsököt gyártanak a végső bosszúra készülve, míg néhányan léggitároznak. Itt áll össze és koncertezik először a Böffkvartett, amely később világhírnévre tesz szert, mint a magyar kultúra legnagyobb képviselője.

Hőseink látják az utasokban felgyülemlett feszültséget és aggódni kezdenek. Úgy látják, hogy meg kell akadályozniuk, hogy a többiek meglincseljék a szerencsétlen kalauzt. Noha a csoportos büntetést végül nem sikerül megakadályozniuk, az epilógusból kiderül, hogy a kivégzett kalauz tulajdonképpen egy amerikai terrorista, aki az országban bujkált. Ő a Cigaretta Ember az X-Aktákból, az elkaphatatlan démon az Odaútból, a földidérc a Csillagkapu-Atlantiszból...Sőt! Ő maga a fő gonosz, a Sátán, „*a világ szemetének őre és ura*”, aki édes, pici lánykáktól veszi el a nyalókát, ha arra van szüksége! *(bekezdés törölve, a szakértő Vezetőség máshogy kívánja ábrázoltatni a kalauz jellemét – a kreatív csapat vezetője)*

Végül mindannyian megesküsznek, hogy nem csinálnak több közhelyes dolgot, legfőképpen azt, hogy leszoknak a dohányzásról és arról is megegyezés születik, hogy a gyilkosságról is hallgatnak.

A hullát kidobják Tura után a vonatból, ám az erős menetszél visszafújja. *(bekezdés törölve, a legnagyobb Igazgatótanács szerint ez ellenkezne a fiatalok környezetvédelmi nevelésének „ne szemetelj!” elvével...- kreatív csapat vezetője)*

Hatvanban várja a vonatot a tűzoltózenekar. És a rendőrség is.

Az utasok sikeresen kimagyarázzák magukat és végül a hatóságok megértik a helyzetet.

A történet nagyon vázlatosan körülbelül ennyi, amit persze ki fogunk bővíteni, amint megjavítják az írógépet és Bill lefőzi végre a kávé.

## **6. A játékban szereplő pályák vázlati („level maps”) & a legfőbb cselekményfonál ismertetése**

### **a. I.pálya – A felszállás:**

*Intró (némafilmes hatás – feliratos):*

Atilka Smith és Canairot futnak a vonathoz – habár nincsenek késésben.

*Derült, fülledt áprilisi nap volt, az órák éppen tizenháromat ütöttek.*

A háttérben (hőseink után bandukolva) egy nyakig felöltözött férfi, ballonkabátban. Néhány pillanatra szétnyílik a kabátja és láthatóvá válik a férfin levő, SZTRÁJK! feliratú pólója.

Következő kép: hőseink mantrázó krisnások mellett haladnak el („Hare Krishna Hare Krishna...” stb.), akikről azt hiszik, hogy sampont árulnak – Canairot-ék fejet rázva tiltakoznak. Az egyik krisnás egy bőröndöt rúg hőseink felé, akik szerencsésen túlélnek az akciót. Atilka öklét rázva fenyegetőzik, majd ismét hatalmas sprintbe kezdenek.

Fellöknek egy toló kocsis nénit.

Végül fél órával a vonat indulása előtt kapaszkodnak meg a lócsben. Lihegve felszállnak.

### *Játékmenet:*

Ekkor a játékos visszkapja az irányítást.

*Az inventoryban van tizenöt forint, egy csomag spárga, szivarvágó, egy doboz gyufa és egy Canon BJC-1000 típusú nyomtatóhoz való, fekete tintapatron. (ha a Broken Sword 2-ben George-nál lehet bugyi a kezdetekkor, akkor mi is adhatunk értelmetlen tárgyat a hősünknek! – a kreatív csapat vezetője)*

*A háttér minden esetben ugyanaz, csak kisebb változások szükségeltetnek a különböző vagonok megkülönböztetésére.*

*A vonaton körülbelül tíz ember ül: mint kiderül, később sem lesznek többen.*

Az ülések közti folyosót körülbelül félúton egy Tahó állja el.

A Tahó jól felismerhetően palóc tájszólásban beszél, idióta ruhákban jár és mögötte egy komplett tévéstáb veszi minden lépését. Itt meg kell jegyeznünk, hogy a Tahó minden olyan kísérletet megghiúsít, amely az átjutásra vonatkozik. Ilyenkor Aeneis és Atilka lepattan a Tahó hatalmas sörhasáról, aki ezután csak egy „*Dik má!*” szitokszóban fakad ki, de nem áll el az útból. A szivarvágó használata itt nem vezet eredményre.

Általában a Tahó nem társalog (az agya nem képes egyszerre a hangszálai megrezegtetésére és a nyelve kifinomult mozdítására), de ha a játékos mégis beszédbe szeretne elegyedni vele, mindössze egyetlen mondatot présel ki magából: „*Dicsake csajekám, fe'robban a kóbász.*”

A Tahó melletti ülésen egy színes képekkel illusztrált ABC-s könyv van, amit a játékos nem tud elérni, amíg a furán beszélő alak ott áll.

A „kiúthoz” végig kell vizslatni a többi utas holmiját, ahol végül a játékos egy zebracsíkos takaróra bukkan. Ha ez megvan, Atilkát meg kell kérnie, hogy tekerje maga köré a textíliát, majd fusson, ahogy csak a lába bírja. Ez megteszi a hatását. A Tahó és vele együtt a komplett tévéstáb Atilka után ered. (*Ide gyorsított videóbejátszás szükséges, alatta a Benny Hill show főcímdalával – a kreatív csapat vezetője*)

A játékos 30 másodpercre visszkapja az irányítást. Ez idő alatt a helyes megoldáshoz fel kell vennie a könyvet, kinyitni a vonatablakot, majd kidobni rajta a kötetet. A színes ábrák lefoglalják az egész hóbelevancot az indulásig.

Ellenkező esetben Atilkát jól elagyabugyalják, majd minden visszakerül az eredeti pozíciójába.

Ha ez a feladat jól van végrehajtva, hőseink végre helyet foglalhatnak.

### *Átvezetés:*

Canairot leül és az órájára néz. Az indulásig még tíz perc van. Néhány másodpercnyi csönd. Hőseink egymást nézik.

Ám hirtelen a vonatajtót hatalmas erővel a belső peron falához csapják. Nagy nehezen felvergődik egy csöves és kéregetni kezd az utasoktól.

Ám hasonlóan, mint az Oidipusz-mítoszban szereplő Szfinx, ő is egy találós kérdéssel bombázza az utasokat, csak akkor fogad el tőlük alamizsnát, ha a kívánságának megfelelően adják azt oda. A kíváncságot pedig így hangzik: „*Adjon nekem két pénzerméből úgy tizenöt forintot, hogy az egyik pénzérme nem tízes!*”

Nincs mód a feladat átugrására: ezt szánjuk ugyanis „bemelegítő”, tét nélküli feladatnak. És különben is: a kreatív csapat erősen preferálja a „küzdj, köcsög!” játékfelvet.

*Játékmenet/Lehetséges megoldások:*

1. Összelapítás. Tizenötforintos érme gyártása olyan módon, hogy mindkét pénzürmét a vonatajtó mögé tesszük, majd megkérjük a csövest, hogy ismét jöjjön fel a vonatra hasonló erőbedobással. Az eredmény egy használhatatlan, ám a feltételeknek tökéletesen megfelelő „tizenötforintos” lesz.

2. megoldás az, hogy úgy kell odaadni a pénzt, hogy a MÁSIK (második) érme legyen a tízes. Tehát először az ötforintos, aztán a tízforintos érmét kell odaadni.

*Mindkét teljesítési mód esetén az inventoryból eltűnik a tizenöt forintnyi összeg.*

Sikeres megoldás esetén a csöves leszáll a vonatról, ám azon a helyen, ahol állt valamiféle sárga lötyty maradt utána. Atilka figyelmezteti erre Canairot, akinek persze az a zseniális ötlete támad, hogy MEGHEMPERGETI A SÁRGA LÖTTYBEN A SPÁRGÁT.

*„Videobejátszás”:*

A vonat indulása után körülbelül egy órával (természetesen a játékidő szerint) a kamera a Keleti utastájékoztató tábláit mutatja (a kamera felülről lefelé pásztáz, az órával kezd, míg végül eljut a táblákig), ahol is nagy betűkkel ki van írva, hogy SZTRÁJK!

Valahogy ilyentájt jut eszébe hőseinknek, hogy a csomagjaikat a nagy rohanásban a Keletiben hagyták és minden vagyonuk az, ami náluk van.

Jegyeiket szintén nem találják.

Canairot „melgibsonos” arckifejezéssel megesküszik, hogy még visszatér a csomagjaiért.

## **b. II.pálya – A jegyek:**

*Intro:*

Hőseink teljesen kétségbe vannak esve, mivel nem találják meg a jegyüket.

A kalauz egyszerre csak belép a vagonba és határozott mozdulatokkal, de monoton módon jegyeket kezel.

A száraz és egyhangú „jónapotkívánok” köszönést az egyenruhája mellzsebébe csúsztatott diktafon körülbelül tíz másodpercenként lejátsza.

Atilkáék arcán átfut a rémület és a kezeiket tördelik félelmükben. Önmagukban már a mondandójukat fogalmazgatják.

Ám egyszerre a kalauz diktafonjából kezd kifogni az elem, amire a belőle kijövő (egyre mélyülő) hangokból lehet következtetni.

Canairoték néhány pillanatra fellélegezhetnek.

A kalauz megáll, hogy elemet cseréljen – de elgurul a pótelem és a jegyek ellenőre a battéria lázas keresésébe kezd.

*Játékmenet:*

Hőseink felkelnek a kényelmetlen, meghatározhatatlan anyagborítású helyről és körbenéznek.

Mellettük egy beszittyózott öregember támasztja az ablakot és bámulja az elsuhanó fákat.

Arcán semmiféle érzelm nem tükröződik. A pasas masszív alkoholistának tűnik, aki már legalább húsz perce egy kortyi-mortyival sem töltött után. Látszik, hogy csendesen szenved, minden vágya az, hogy etil-alkoholt nyelhessen.

Ha a kis csapat megszólítja, akkor a gyanú beigazolódik: tényleg szeszre vágyik. Bőbeszédű, kissé akadoznak a szavai, de nem agresszív.

*Ha az alkoholproblémában segítenek neki, akkor fel tud ajánlani két jegyet érte, mert a haverjai nem keveredtek ki a restiből a vonat indulásáig és az összes jegy nála maradt. (A pacáknak is csak úgy sikerült felkeverednie erre a csodára, hogy a büfé kijáratára az hitte, hogy az a végébe vezet...)*

*Ám diákjegyet adtak nekik, amit elfelejtettek visszaváltani indulás előtt, így ez egy újabb probléma, amit meg kell oldani hőseinknek.*

A manusz kerek perccel kijelenti, hogy legrosszabb esetben ő bármiből képes szeszszesített varázsolni. Ekkor a hőseinknek fel kell dobni a kérdést, hogy nyomtatópatronból is menne-e neki ez a mutató?

Ő azzal kontráz rá, hogy igen, de csak egy fajtából: a Canon BJC-1000 típusú nyomtatóhoz való, fekete tintapatronból, mivel van egy trükkje, amelynek segítségével ihatóvá tudja varázsolni a lötytyöt.

A titkot nem köti az orrukra. *(ide kellene egy script, amelyben az alak lázasan méricskéli a színes lötytyöt az idáig a zsebében tartott Erlenmeyer-lombikban. – a kreatív csapat vezetője)*

*Ha átadják neki a tintapatront, akkor cserébe megkapják a két diákjegyet Hatvanig. Kicsit később, amikor újra arrafelé járnak, az alak teljesen ki van terülve, „hátát a falnak veti és szelíd mosollyal néz a semmibe.”*

*Amint azt a hatvani halottkém végül megállapítja, a fickó egy eddig megkérdőjelezhetetlennek vélt orvosi dogmát romolt le: ő a bolygónkon a második, akinek sikerült túladagolnia az LSD-t...*

A hőseink nem tehetnek mást, minthogy kimennek a vagonból és megpróbálnak keresni valamilyen lehetőséget, amivel a diákjegyet elismertethetik a kalauzzal.

*Ha úgy akarják odaadni a jegyszedőnek a jegyüket, hogy erre még nem találtak megoldást, akkor kellene egy olyan videóbejátszás, amelyen a kalauz Zámbo Jimmy-t énekel egy bliccelőnek, aki emiatt lerágja a saját lábát (gyermekverzióban: vonítva megsüketül).*

A megoldás: hőseinknek le kell ülniük beszélgetni az egyik utassal. Ő azt állítja, hogy tud megoldást Canairot-ék problémájára, de mielőtt megosztaná javaslatát velük, Atilkáéknak előtte teljesíteniük kell egy feladatot.

Mint kiderült, ez az utas erősen forkofil (*forkofília: evőeszközök iránti vonzódás, mint szexuális örömforrás. – a kreatív csapat vezetője*), így minden vágya, hogy a rövidke vonatúton összeismerkedjen egy jóképű *kanállal*. Ebben a nem mindennapi társkeresésben kell a hőseinknek segítséget nyújtaniuk.

A teljesítés ebben az esetben a második vagonban szabadon hagyott utas poggyászok végigvizslatása. Ebben az esetben egy nagykanállal lesznek gazdagabbak, amit nemcsak, hogy oda kell adni az utasnak, hanem be is kell „őket” mutatni egymásnak.

Ha a meghatározott feladatot sikerrel végrehajtották, akkor az illető végre kiböki a zseniális ötletét: *a másfélperces villámszlóvák-tanfolyam éppen annyira felkészíti a bliccelni vágyókat, hogy a kalauz feladja a tüzetesebb vizsgálatot.*

Az idegen minden erejét latba vetve trenírozza hőseinket, akik végül két perc múlva visszatérnek a helyükre.

#### *Videobejátszás:*

A kalauz éppen most cserélt elemet a diktafonjában és folytatja az eddig félbehagyott revízióját.

Az első „áldozatok” Aeneis Canairot és Atilka Smith.

A következő párbeszédet folytatják le:

- *Jónapokat kívánok! Jegyeket, bérleteket!*

- *Ahoi!* – mondja Canairot.

- *Milujem t'a!* – vall színt Atilka és odanyújtja a mit sem sejtő kalauznak a jegyeket.

A kalauz értetlenül hunyorog, majd ingerülten, zárrehangot (affrikátát) pattant ki a hangképző szerveiből olyan élesen, hogy többen is önkéntelenül összerándulnak tőle a vagonban.

- *'z csak diákjegy... Na, mutassák csak szépen a diákjukat!*

Erre hőseink kórusban rákezdenek a betanult mondókájukra, amelynek értelmét – számukra legalább is – homály fedi:

- *Krátky čas po pôrode, zabalené v igelite / život končí v kontajnery/ niekde niečo zlyhalo, nevinné dieťa zomrelo / svoj sen o živote nedosní!*

A kalauz erre annyira meglepődik, hogy húz egyet a farzsebében levő butykosból, majd pedig a bajusza alól ezeket a szavakat morogja:

- *Hogy a bukszus kapna el titeket, kinkeserves mongolok! Az a vernyákolós latin mindég'!*

Majd int egyet és továbbáll.

A csel bejött.

### **c. III. pálya – A sztrájk**

#### *Intro:*

A hőseink sikeresen átverték a gonosz, szívtelen kalauzt és éppen megérdemelten hátradólnának, amikor is arra lesznek figyelmesek, hogy a vonat lassulni kezd.

Önkéntelenül is az utasok az ablakokhoz tolulnak. Senki sem érti a helyzetet.

A puszta kellős közepén állnak meg. A horizonton még autót sem látszik.

Valakinél rádió van és bekapcsolja. Mindenki feszülten várja a Híradót (*ami ugyan csak három óra múlva, tizennyolc órakor kezdődik, de hát nincs miről beszélgetniük – a kreatív csapat vezetője*). Hallgatnak. Teljes csend, kétségbeesett arcok. A mobilok nem működnek.

Mindenki sejti, hogy mi történt. Ismét vasutassztrájk van.

Többen rosszul lesznek. Főleg azok, akiknek elfogyott az asztma vagy a szívgyógyszerük.

A kalauz nem akar sztrájkterő lenni, úgyhogy hiába kérlelik az utasok, nem enged a negyvennyolcból. Nem hatják meg a rosszul lettek, sem azok a fiatal hölgyutasok, akik a nagy meleg miatt bikiniben kezdenek napozni, majd később monokinizni is. (*Kedves Kollegák! A Monokini az Activity japán változata... nem kell rosszra gondolni! – a kreatív csapat vezetője*).

Az utasok összeesküvést forralnak az időközben a mozdonyfülkébe menekült kalauz ellen.

#### *Játékmenet:*

A hőseink rögtön megállapítják, hogy legfontosabb feladatuk az, hogy még időben értesíteni tudják a hatóságot. Azonban nincs náluk mobiltelefon és ha lenne is, nincs térerő, hogy használhassák.

Néhány perces taktikai megbeszélés után arra a konklúzióra jutnak, hogy a rendőrséget csak a mozdonyfülkéből lehet értesíteni. Ott azonban a riadt kalauz elbarikádozta magát az őt meglincselni akaró tömeg előtt.

Adott tehát a feladatuk: be kell jutniuk a mozdonyfülkébe.

Ez azonban nem olyan egyszerű: hiába próbálkoznak Canairoték verbális hízélgéssel, Playboyok ajtó alatt való becsúsztatásával. Egyszerűen semmi sem használ.

A hatásos módszert a napozók szolgáltatják. Atilkáék egy csinos sorstársnőt kérnek meg arra, hogy a vonatfülkéből jól látható helyen monokinizzen, ezzel elvonva a beijedt (és begerjedt) vasutas figyelmét.

Ez, mint egy jól bemártogatott mézesmadzag, azonnal kiűzi a benn tanyázó zsványt. Az utasok „tömege” azonnal lefogja a „lázadót”.

Most tehát már lehetne értesíteni a rendőrséget...

### *Videobejátszás:*

Canairot és Atilka bemennek a mozdonyfülkébe és a hiperszuper, NASA által kifejlesztett zártláncú kommunikációs lánc segítségével valahogyan felhívják a rendőrséget (*ezt a részt még jobban ki kell dolgozni – a kreatív csapat vezetője*)

A rendőrség azonban úgy el van havazva egy ezer darabos puzzle kirakásával, hogy az ügyeletes rendőrtiszt kijelenti, hogy nem tudnak kimenni a helyszínre. („*Rádsul’ nem forog fent tényállás...*” – közli szárazan a policáj.)

Végül abban egyeznek meg, hogyha elindul a vonat, a rend őrei Hatvannál fogják bevárni.

### *Játékmenet:*

A megfélemlített és sakkban tartott kalauz fejében elpattan egy húr és bús magányában harminc kilométeres menetjegyeket tépked bőszen. Az utasok kezdeti lelkesedését ez a mozzanat teljesen megtöri, mivel a kaller szeme közben rőt, vöröses fénnel világít és „*Hastala vista, béjbi!*” mondatot hajtogatja. Arcvonásai sohasem látott, túlvilági jelleget öltenek. Az egyik rejtett zsebéből egy hatalmas szivart húz elő és komótosan rápöfékel (*megjegyzem, annak tudatában, hogy az Orient IC-n nem lehet dohányozni! – a kreatív csapat vezetője*)

Ezután a megőrült jegykezelő – mint egy rosszul futó számítógépprogram – az utolsó feladatát hajtja végre újra és újra: a jegyek ellenőrzését és lyukasztását. (*Borland Delphiben ez a művelet a következőképpen írható le do while hátralevő menetjegyek:= o – a kreatív csapat vezetője*)

A kalauzt azonban megzavarják az ellenőrzés közben máshová ült utasok, ezért rendületlenül járja a vonatot – senkire sem hallgatva.

Végül a harmincadik ellenőrzésnél az egyik utas – félve attól, hogy a rengeteg lyukasztás szó szerint csökkenti a jegy méretét – megtagadja a menetjegy átadását.

Ekkor szabadult el a pokol.

A kalauz, mint egy amerikai pankrátor széttépi magán az egyenruhát, ezzel láthatóvá téve az utasok számára a rettenetes izmait.

A meggyújtott szivarra azonban úgy vigyáz, mint a szeme fényére.

Szörnyűséges muszkljait az utasok ellen fordítja. Szeme vérben forog, ám a lábával kánkánt táncol.

Minden erőlködés nélkül felkap egy *védtelen* civil ruhás rendőrt és átdobja az egész vagonon. A rendőr (aki egész idáig elfejtette, hogy hol is dolgozik...) a koponyájára mért gigantikus ütés miatt összegörnyed a földön és az ujját cuclizza, mint egy csecsemő.

„*Oh, irgalom atyja, ne hagyd el!*” – gondolná Canairot, ha ismerné az *Ágnes asszonyt*. Így most csak a fejét vakarja és valami megoldáson töri a fejét.

Ekkor kapja vissza az irányítást a játékos.

Atilka és Canairot gyors megbeszélés után 8.6 pontot ad a kalauz bemutatójára. Aztán rájönnek arra, hogy a kalauz titáni ereje a *szivarjában* van. Azt kellene tenniük tehát, hogy megsemmisítik az egészségre káros dohányárut, ennek következtében a kalauz is visszanyerné hétköznapi tulajdonságait.



Igen ám, de ahogy mondani szokták: ezt könnyebb kigondolni, mint megvalósítani.

A megoldásfonál a következő: Atilkát oda kell küldeni a feldühödött bestiához, majd Canairotnak meg kell kérnie arra, hogy dühitse fel annyira, hogy az eddig szorosan lebiggyesztett ajkait résnyire nyissa. Ekkor kell Canairotnak odaszaladnia és kikapnia a szájából a szivart.

Ha ez is sikerült, akkor szereplőink futásnak erednek és bezárkóznak a vécébe. *(Itt, azt hiszem egy újabb kalandos átvezető szükségeltetik – a kreatív csapat vezetője)*

Ott aztán csak pár pillanatuk van arra, hogy a *szivarvágóval* megfelezzék a búzrudat.

Ekkor a kalauz-szörny izmai összemennek, de vadállatias jelleme nem változik vissza.

Canairotban tudatosul az, hogy meg kell akadályozniuk, hogy a vasutas újabb jegykezelést hajtson végre vagy pedig, hogy utasokat bántson.

#### **d. IV. pálya – A megoldás**

*Intro:*

Az emberiességétől régen megfosztott lény irtózatossá akar állni az utasokon.

Ám az utasok olyan ravaszak, mint egy H.P Lovecraft novella szereplői. Elhatározzák, hogy nem hagyhatják tovább a testi és lelki terrorizálást és úgy döntenek, hogy karót vernek a bestia szívébe *(bocsánat, lehet, hogy mégis inkább Bram Stoker-t kellett volna írunk Lovecraft helyett... – a kreatív csapat vezetője)*

Ám Canairot és Atilka időközben megszánják a lényt (a néhány másodpercnyi halálfélelem rádöbentette őket, hogy ők tulajdonképpen buddhisták akarnak lenni) és úgy látják, hogy egyetlen élőlény sem érdemel ilyen gyalázatos halált.

A video záróképében hőseink és az időközben barátta avanszált gonosz kalauz a fáklyával, karókkal és házipálinkával felszerelkezett utasok gyűrűjében ragadnak és egyre hátrálnak a fal irányába.

*Játékmenet:*

Az inventoryban már csak két tárgy van: egy doboz gyufa és egy csomag, sárga lötytybe mártogatott spárga.

A megoldásmód pedig az, ha a Canairot hatalmas lélekjelenléttel legörgeti a spárgát és egy kis átmérőjű félkörívben ezt önmaga, Atilka és a most már megjuhászodott kalauz köré fonja. Végző mozzanatként pedig a még nála levő gyufával ezt az alkotmányt lángra is lobbantja. *(A sárga lötyty egyébként 95-ös oktánszámú benzín, azt hittem, hogy erre már rájöttek időközben a Kedves Kollegák – a kreatív csapat vezetője)*

Ez szinte halálra rémíti a lincselő tömeget, visszatartva őket a gaztettek elkövetésétől.

Azonban sajnos a vadállati ösztönökkel rendelkező kalauzra sincsen jó hatással, így ő a végjátékban átlépi a lángoló félkört és a brutális tömeg végez vele.

Canairoték nem tudnak mit tenni: megkönnyezik az elhullott démont, majd leülnek pasziánszozni és a még mindig lángoló félkört nyársalásra használják fel.

A többi utas csatlakozik, majd a kezdeti riadalom jókedvű csevellyé érlelődik. Esküt tesznek, hogy ezt senkinek sem mondják el.

A kalauz halálakor – mintha csak ez fékezte volna – az eddig rostokoló vonat lomhán elindul végső úti célja felé.

A levegő tisztábbá válik és a pokoli hőséget kellemes szellő töri meg.

Néhány perc múlva Hatvanba ér a vonat, ahol már várja őket a fogadóbizottság (és persze a rendőrség is).

A vonatra egy csoport mit sem sejtő, németül beszélő, kérdőíveket kitölteni akaró turistacsoport akar felszállni, ám mivel egyikük sem hozott tollat magával, erről a tervükről letesznek.

Az inkvizítoroknak öltözött rendőrség kikérdezi Canairot és Atilkát a történetekről, ám ők hallgatnak az esetről. *(igen, végre sikerül kirakniuk a puzzle-t! – a kreatív csapat vezetője)*

Végső záróképként lekaszálódik a mozdonyból a mozdonyvezető, aki a lincselésig az egyik sarokban aludt (ezért állt a vonat), s csak a hatalmas ricsaj költötte fel őt legmélyebb álmaiból.

Canairot a fejét fogja és Atilka összeroppanva, némán mozgatja az ajkait.

Végül persze jöhet a készítőik névsora.

## 7. Utószó

A játék végső mozzanatai bár lehet, hogy nem egy az egyben tükrözik Agatha Christie motivációit, de mi úgy látjuk, hogy a mai modern játékos már nem kíváncsi az unalmas nyomozásra, a kimerítő gondolkodási folyamatok képi megjelenítésére.

*Hippo Thalamus*, a huszonegyedik század egyik legfontosabb filozófusa, kottairója és a *Too Loudly* zenekar frontembere fogalmazta meg azt a gondolatot, amelyet mi a történetfonál kidolgozásánál figyelembe vettünk: „*A mai tinik csak kétféle testnedvet látnak szívesen a képernyőn: az egyik a vér. A nyál nincs benne a csoportban.*”

Úgy véljük, hogy ezekkel az apróbb ideológiai változtatásokkal (melyek egy cseppet sem sértik Mrs. Christie eszmeiségét) sokkal élvezhetőbb és eladhatóbb lesz a játék.

A játék marketinges kampánya során esetleg használhatnánk műanyag testrészeket (ez minden bizonnyal remek gyermekjáték lehetne), amit úgy terjesztenénk, hogy azok a megvadult kalauzhoz tartoztak valaha.

Ezen analógiát követve mondjuk komplett vonatüléseket is használhatnánk a szoftver népszerűsítése során.

A lehetőségek tárháza végtelen, szükség esetén több ötletet is ki tudunk dolgozni.

A fentebb leírtak a kreatív csapat első vázlatai a játékhoz, ha a hódolandó Vezetőség úgy kívánja, még egy vidámabb alternatív befejezést is ki tudunk találni.

Felterjesztve az igazgatótanácsához: 2009. május. 6.

A dokumentumot készítette: *Kovács Józsa Industries Creative Team*

**Members:**

Elv Erik (chief of C.T)

Icuka Magacuki

Kalim Pál

Break Elek

Budipa Piroska

Icuka Magacuki

Hooka Mocha

## ***A korunkbeli tized***

A hálapénz jelensége Magyarországon már évtizedek óta vitatott kérdés. Bár a paraszolvencia – ahogyan hivatalosan nevezik – formálisan törvényileg tiltott 2021. január 1-jétől, a gyakorlatban továbbra is létezik és sokak számára a mindennapi egészségügyi ellátás részét képezi. A magyar társadalom jelentős része máig úgy érzi, hogy bizonyos helyzetekben „illik” vagy akár szükséges is hálapénzt adni, hogy megfelelő ellátást kapjanak. Az orvosok és betegek közötti ilyenfajta pénzügyi viszony – amelyre az angol nyelvben nincs megfelelő kifejezés és a németben sem találunk pontos analógiát – egyfajta kulturális sajátossággá vált. De vajon valóban elavult, múltbéli gyakorlat, vagy még mindig aktívan meghatározza az egészségügyi rendszert?

### **A tized és a paraszolvencia történelmi párhuzama**

A középkori tized intézménye, amely az egyház számára nyújtott kötelező adót jelentette, ma már történelmileg elavultnak tekinthető. A középkorban a jobbágyok kötelesek voltak terményeik és állatszaporulatuk tizedét az egyháznak adni, ami a társadalom megszervezésének egyik alapvető eleme volt. Az idők során ez a kötelezettség megszűnt, de bizonyos értelemben a modern társadalomban tovább él más formákban. A hálapénz, amelyet az egészségügyi dolgozóknak adnak a betegek, sokak szerint a tized egyfajta modern változata. Míg a középkorban a vallási intézmények felé fizették ezt az adót, ma az orvosok és egészségügyi dolgozók kapják. A kérdés az, hogy ez a gyakorlat még mindig a múlt öröksége, vagy inkább a mai társadalmi struktúrák része?

Törvényileg Magyarországon már évtizedek óta tilos a hálapénz adása és elfogadása, azonban a gyakorlat azt mutatja, hogy a tilalom ellenére az emberek továbbra is gyakran adnak hálapénzt az orvosoknak. A magyar társadalomban mélyen gyökerezik az a meggyőződés, hogy az orvosokat meg kell jutalmazni a külön figyelemért vagy jobb bánásmódért és sok beteg úgy érzi, hogy hálapénz nélkül nem kapná meg a kívánt ellátást. Ez a fajta „kulturális kötelesség” azonban megkérdőjelezi az egészségügyi rendszer átláthatóságát és tisztaságát, hiszen az ellátáshoz való egyenlő hozzáférést sérti.

### **Paraszolvencia: szükségszerűség vagy korrupció?**

A paraszolvencia témájában két alapvetően eltérő véleményt találunk. Az egyik oldal szerint a hálapénz egyfajta szükséges rossz, amely azért alakult ki, mert az orvosok bérezése messze nem megfelelő. Az állami fizetések alacsonyok és sokan úgy vélik, hogy az orvosok nem tudnának megélni, ha nem kapnának hálapénzt. Ezért sokan azt gondolják, hogy a hálapénz egyfajta kompenzáció, amely nélkülözhetetlen ahhoz, hogy az orvosok megfelelő szinten végezzék a munkájukat.

Ezzel szemben mások azt hangsúlyozzák, hogy a hálapénz nem más, mint a korrupció egyik formája, amely aláássa az orvosi etika alapelveit. Az egészségügyi ellátásnak mindenki számára elérhetőnek kellene lennie és senkinek nem szabadna azért fizetnie, hogy megfelelő bánásmódban részesüljön. Az a gyakorlat, hogy a betegek pénzt adnak az orvosoknak, hogy előnyhöz jussanak, sérti az egészségügy igazságosságát és egyenlőségét. Az orvosi etika egyik alapelve, hogy minden betegnek ugyanazt a minőségű ellátást kell kapnia, függetlenül anyagi helyzetétől. A paraszolvencia rendszere azonban pont ezt az egyenlőséget bontja meg, hiszen aki többet tud fizetni, az gyakran jobb és gyorsabb ellátáshoz jut.

Bár a paraszolvencia tilalma egyértelmű, a gyakorlati életben nehéz teljesen felszámolni ezt a rendszert. Az emberek bizalmatlansága az állami egészségügyi rendszer iránt, valamint az orvosok bérhelyzete miatt továbbra is fennáll az a meggyőződés, hogy a hálapénz szükséges a megfelelő ellátás biztosításához. Ez a helyzet komoly etikai dilemmát jelent mind az orvosok, mind a betegek számára.

### **Kulturális sajátosságok és társadalmi következmények**

A hálapénz rendszere mélyen beágyazódott a magyar kultúrába és sokan úgy érzik, hogy elkerülhetetlen része az egészségügyi ellátásnak. Az a szokás, hogy „természetbeni” ajándékokat – például egy üveg bort, csomag kávé vagy épp készpénzt – adnak az orvosnak, mélyen gyökerezik a társadalomban. Az orvos-beteg kapcsolat részeként a hálapénz adása sok esetben inkább elvárásként, mint lehetőségként jelenik meg. Míg a törvény tiltja ezt a gyakorlatot, a betegek gyakran úgy érzik, hogy ha nem adnak hálapénzt, nem kapják meg a kívánt figyelmet, vagy késlekedni fog az ellátásuk.

A kulturális különbségek is jól mutatják, hogy a hálapénz mennyire magyar jelenség. Az angol nyelvben nincs is megfelelő kifejezés a paraszolvenciára, ami arra utal, hogy ez a gyakorlat más országokban kevésbé elterjedt. Még a német nyelv sem rendelkezik egyértelmű szóval erre a jelenségre, ami tovább erősíti azt a gondolatot, hogy a hálapénz valójában egy specifikus társadalmi probléma, amely leginkább a poszt szocialista országokban és Kelet-Európában maradt fenn.

A paraszolvencia rendszere nemcsak erkölcsi és kulturális problémákat vet fel, hanem súlyos társadalmi következményekkel is jár. Az, hogy az emberek pénzzel vagy ajándékokkal próbálják meg biztosítani a jobb ellátást, hozzájárul a társadalmi egyenlőtlenségek mélyítéséhez. Azok, akik megengedhetik maguknak, hogy hálapénzt adjanak, jobb ellátáshoz juthatnak, míg a szegényebbek gyakran kiszorulnak a rendszerből vagy hosszabb várakozási időre kényszerülnek.

### **Megoldások keresése**

A hálapénz rendszere tehát súlyos problémát jelent, amelyet nehéz megoldani. Egyes szakértők szerint a megoldás az orvosok fizetésének jelentős emelésében rejlik. Ha az orvosok megfelelő bért kapnának az államtól, nem lenne szükségük hálapénzre és így megszüntethető lenne ez a korrupciós jellegű rendszer. Az egészségügyi dolgozók megbecsülésének növelése, valamint az állami egészségügy finanszírozásának javítása hosszú távú megoldást jelenthetne.

Más szakértők azonban arra figyelmeztetnek, hogy a paraszolvencia felszámolása nem történhet meg egyik napról a másikra. A rendszer mélyen beágyazódott a kultúrába és a betegek gyakran úgy érzik, hogy csak így tudnak megfelelő ellátást kapni. A probléma megoldása tehát komplex folyamat, amely hosszú távú társadalmi és politikai reformokat igényel.

### **Zárszó**

A paraszolvencia és a hálapénz kérdése összetett társadalmi és kulturális probléma, amely nem oldható meg pusztán törvényekkel. A hálapénz rendszere a középkori tized egyfajta modern változataként tovább él és mélyen beágyazódott a magyar társadalomba. Bár a törvények tiltják a paraszolvenciát, a valóságban ez a gyakorlat továbbra is létezik és komoly etikai, kulturális és társadalmi problémákat vet fel. Ahhoz, hogy a hálapénz rendszere valóban megszűnjön, hosszú távú reformokra, kulturális változásokra és az egészségügyi rendszer jelentős átalakítására van szükség.



# Porkoláb Ádám

Mi van akkor, ha nem kapunk meg mindent az életben? Ha az esélyek ellenünk játszanak? Porkoláb Ádám novellagyűjteménye épp ezekről az igazságtalanságokról szól. Hét ujjal zongorázni, mikor másoknak tíz van - ez csak egy példa azokra a hátrányokra, amelyekkel szembenézünk.

De mi van, ha mégis lehet nyerni? Ha az akadályok csak egy új, kreatív út felé terelnek minket? A kötet hősei nem adják fel: a csuka megmenti a süllőt, a vakond túljár a természet trükkjein, és a hétujjú zongorista győz, mert nem a hiányosságaink, hanem az, amit kezdünk velük, számít. Ezek a groteszk, filozófiai történetek arra emlékeztetnek, hogy minden hátrányban ott rejlik a lehetőség is.

A szerző további művei elérhetők a következő weboldalon: [www.ashfield.hu](http://www.ashfield.hu)

ZONGORAVÉRSÉNY

HÉT UTTRA



9 786150 220260