

KÉPEK A KOLLEKTÍV TUDATBÓL

Gyerekkori estimese-élmények '89 környékéről

Rendszerváltás kori rajzfilmekről

1989-ben négy éves voltam (októbertől öt). Semmi emlékem nincs, amit a rendszerváltáshoz mint eseménysorozathoz tudnék kapcsolni. Talán azért is, mert közvetlenül és azonnal az égvilágon semmit sem változtatott azon, hogy hol laktunk, mit ettünk, vagy mi történt az óvodában.

Gyakorlatilag minden, ami a nagyvilágban történt az életem első tíz évében, nagyjából a szilveszteri kabarék meg az Uborka korai évadjainak szűrőjén keresztül érkezett a fejembe.¹ Később bántam is, hogy az általános iskolai és a gimnáziumi nekifutáskor sem sikerült 1956-nál tovább jutni a történelemanyagban, mivel ebből az időszakból csak szöveg-, hang- és hangulatfoszlányok maradtak meg, és csak sok évvel később sikerült gyakran egymásnak ellentmondó apró részletekből nagyjából összeollóztatni, hogy mi történ(het)ett itt a nyolcvanas évek végén. De félredobva a fontoskodó bölcsészdumát, most őszintén, mindennek akkor volt bármi súlya? Érdekeltek minket öt-hatévesen a gazdasági,

politikai és társadalmi történések? Fenéket. Öt-hatévesen a világ jelentős hányada az esti mese körül forog.

Azok a pszichedelikus nyolcvanas évek

Apukám annak idején hiába próbálta felkelteni az érdeklődésemet az ő gyerekkora egzotikus alapműfájának számító indiános regényekkel: mi már a sci-fi korszak gyermekei voltunk. A korszakhoz tartozott a hihetetlen mennyiségben beáramló sci-fi, és kisebb, de nem elhanyagolható mértékben a fantasy. A sci-fi- és fantasykeverékek is ebben a korszakban kezdtek megjelenni egyébként (egy későbbi jó példa a lengyel–ausztrál koprodukcióban készülő *Mágusok*), de általánosságban is sok fantasztikus gyereksoorozat került az MTV műsorára Angliából, Új-Zélandról, Ausztráliából. Ezek legtöbbször foszlányként él csak a fejemben, egy-egy emlékezetes jelenettel (például az a holland kisfilmsorozat, amiben ódon házak alatti járatokat találtak a gyerekek, vagy egy másik, brit sorozat, aminek az utolsó részében egy park gyepje fölött háton levitált egy fiú, párhuzamosan vágva a hozzá beszélő számítógép zöld képernyőjével – na, ha ezeket valaki fölismeri, dobjon egy e-mailt), mások egész erősen megmaradtak, mint a bájos brit *Szupernagy*-sorozat, vagy az ausztrál *Jövőből jött lány*.

Talán az egyik legkorábbi volt e sorozatok közül *A hegy gyomrában*, aminek a kulcsszavai a telepatikus ikrek, a világító piros és kék kövek, illetve a Wilberforce család (akikről elég hamar kiderült, hogy valójában zöld, nyálkás borkor-ürlények). Rendkívül rémisztő sorozatról volt szó, rengeteg sötétséggel, vészjósló zenével, a horrorműfaj jellegzetes elemeivel. Megint csak csálnak az emlékek, igazából nagyon kevés történt a sorozat mindössze nyolc részében, az atmoszféra viszont egyszerűen nagyon kemény volt. Féltünk is rendesen, persze nem annyira, mint a *Twin Peakstől*, amit a szüleink néztek, de az ajtórésen át akár csak egy-egy jelenetet meglát-

1. Az első konkrét emlékem bármilyen nagyobb társadalmi eseményről a taxisblokádtól volt, mondjuk az is csak annak kapcsán, hogy aznap nem tudtak elvinni Békásmegyert a zongoratanárnőhöz, és ezt valahogyan el kellett nekem magyaráznom – a magyarázatra persze szintén nem emlékszem, csak arra, hogy a híradóban egy jó nagy svenkkel mutatják a sok sárga autót, meg hogy egy szakállas ember lóg ki egy ablakon és kiabál.

va is garantált volt az álmatlan éjszaka.²

Manapság a hatalmas rajzfilmfelhozatalba néha-néha belepillantva rájövök, mekkora szerencsénk volt a nyolcvanas évek végén, amikor rengeteg, bizonyos szempontból nagyon jó minőségű meseanyaggal volt dolgunk. Ezek azok a pozitív példák, amiknek egy vagy több emlékezetes jelenete, párbeszéde, képe, hangja vagy zenéje évtizedek után is azonnal visszajön. Ugyanúgy, ahogy a feleségemmel nagyjából kilencvennyolc százalékos pontossággal bármikor fölmondjuk az elejétől a végéig a Rapülők mindkét albumának teljes szövegét, ugyanúgy bármikor eldúdolom, mondjuk, *A kockásfülű nyúl* vagy a *Frakk* zenei témáit; és szép számmal voltak olyan alkotások is, amelyek egyszerre több fronton hatottak, csak ezúttal nem káros vagy erőltetett üzenetet hordoztak.

A kortársaim körében talán nem ismeretlen az a nem elhanyagolható százaléka a társadalomnak, akik *A Mézga család* idején szoktak rá a nagy méretű spirálok rajzolására (papírra ceruzával, festékkel, betonra krétával stb.). Nem tudom, az alkotók közül kinek jutott eszébe a számos archaikus kultúrában központi misztikus szimbólumként használt spirál beemelése, sőt dinamikus meganimálása, mi több, tudatmódosító frekvenciájú zúgással való kiegészítése, de nagyon beletrafált.³ *A Mézga Aladár kalandjai* című sorozat hasonlóan ütött, bámulatos volt a szerencsére minden rész elején szereplő intró, ahogy Aladár fölmászik a tetőre, és egy banális képsor során előveszi a hegedűtokot, abból talán a szódás szifont, ami felfújja a mélymagenta színű, Gulliverkli névvel ellátott ötös úrhajót, amibe a kutyával bemászva aztán a vonósokkal kiegészített korai szintetizátoros műszerhangokkal indulnak útnak. A sztorik utalásai, bonyolultsága gyakran már nem

2. Egy említést megérdemel a korszak két, ismerősi körben legrépszerűbb alkotása, nevezetesen két B-film: az *Ahová lépek, szörny terem*, ami után napokig féltem lelépni a padlóra az ágyamról, illetve a *Szörnyeteg a mostohám* (nem összekeverendő a *Marslakó a mostohámmal*, bár az sem volt semmi), ami abszolút takaró alatt rettegős álmatlanságbajnok volt nálam és annál az általános iskolai évfolyamtárs lány nál is, aki ajánlotta nekem a filmet.
3. Épp e cikk írásának idején találkoztam egy ismerősömmel, akinek a pólóján egy színvagság-tesztekhez használt színes pöttyökkel teli ábra volt látható. Rejtélyes a hasonlóság azok között a pöttyök és a Mézga-spirál pöttyei között. Vajon ez lehetett a grafikai alap?

volt követhető annyi évesen, de a kezdő képsor abszolút top tízes.

Kevésbé erős, mégis maradandó benyomást hagyott a *Jamie és a csodalámpa* című brit sorozat, igaz, ma újranézve már inkább az „ezek mit szívtak?” kérdés merül fel bennem. Pár évesen valahogy nem tűnt fel, hogy az öt perces epizódokban (egy perc eleje – főcím, egy perc vége – főcím!) fél részek tudnak eltelni azzal, hogy Jamie és a nagy, lógó nyelvű bobtail kutya ismétlődő háttér előtt jobbról balra megy, és semmi egyéb nem történik. A történetek hasonlóan banálisak voltak, elmentek a tengerpartra, megnéztek valamit, aztán vissza, esetleg föltűnt egykét, a háttérhez hasonlóan pszichedelikus külsejű szereplő. De a zene és a színek kavalkádja, illetve a mágikus alapséma valahogy lebilincselő bájat volt képes kölcsönözni ennek az egyszerű mesefilmnek. Nem tudom, hogyan, de teremtetett egy hangulatot, ami húsz év után is bármikor kapásból fölidéződik bennem. Látás, hallás, szuggesszív állapot – ez is mind hipnózis, viszont olyan, ami jó érzéseket hoz vissza, s talán valamit abból az energiából, amit kizárólag a kisgyerekkori nyitottság és figyelem tud létrehozni.

Volt, nem is olyan rég, egy szép világ

A jövő kulturális antropológusai talán a nemzedékem törésvonalait tudják majdán fölvezetni az alapján, ki melyik mesétől volt elbűvölve, melyikkel szemben viseltetett semleges, és melyik taszította. Mi a feleségemmel például egyetértünk abban, hogy a *Varjúdombi meséknél* egyszerűen el kellett kapcsolni, valamiért nem bírtuk. Más a *Kukori és Kotkodától* mászott falra (nekem az a semleges kategória). De van egy másik törésvonal, ez pedig a kor. Bámulatos, hogy ha két ember akár csak pár hónapos eltéréssel született, már teljesen más a meseállománya. A '84-esek egyik fele például azonnal ugrik az Arkana, Spartacus, Shag-Shag hívószavakra (vagy ha ezekre nem is, a Popócióra biztosan), a másik fele viszont szétárja a karját és rázza a fejét. Pedig a francia *Az elsüllyedt világok* volt talán a nyolcvanas évek végének egyik legmeghatározóbb rajzfilmsorozata.

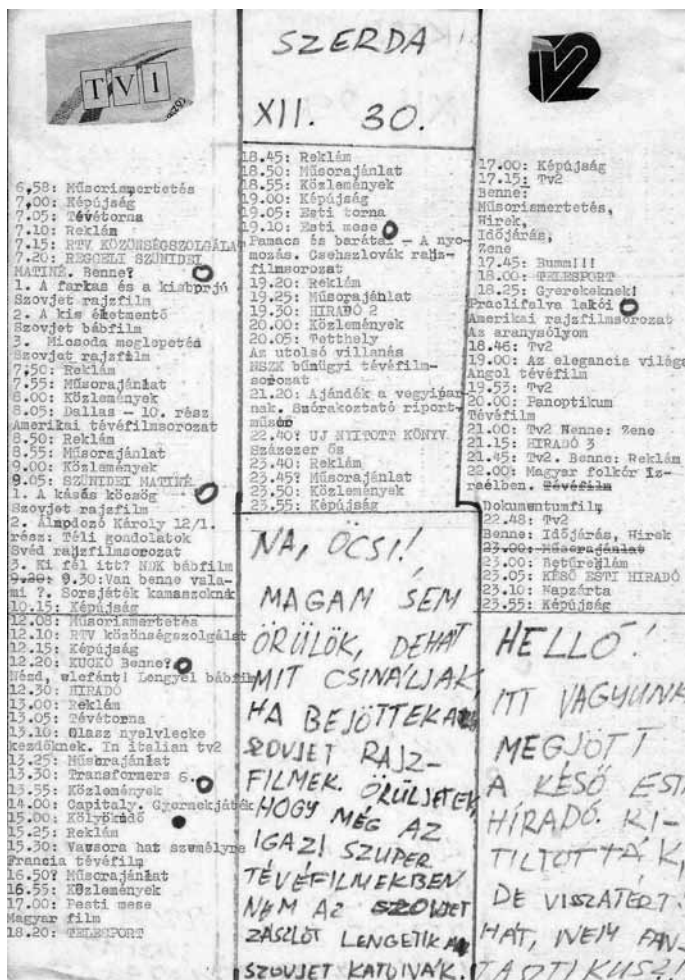
Az eredeti francia címén *Les Mondes Engloutis* korai sci-fi/fantasy hibrid, ami a történelemből, az irodalomból merített. Széles műfaji

skálákon mozgott, és mélységesen kidolgozott saját mitológiával operált, amit létező mitológiákból pakolt össze, ügyesen belemarkolva néhány egyetemes kulturális motívumba. Különösen szimpatikus volt továbbá az a vonulat, ami például az amerikai rajzfilmekről élesen elválasztotta: ugyanis nem az ellentétes erők küzdelme, valamint az egyikük győzelme volt az alapja – sőt talán soha egy sorozatban sem volt annyi cselekményszál, ami az ellenségeskedések elszenvedőit és áldozatait bemutatva ennyire szilárdan vállalt volna föl háborúellenes üzenetet.

Ugyanakkor a sorozat új – vagy inkább még régebbi – értékrendet is javasolt ennek a helyére, méghozzá az egyik főszereplő, Arkana személyében. A föld gyomrából a felszínre küldött hírvivő-sámánról az évszázadokon át elfeledett-elynyomott, archaikus női értékeket hangsúlyozza a segítő-gyógyító-megmentő mágia, a földkapcsolat, a figyelem, a gyűjtögetés elemeivel. De Spartacus sem szabványos férfihős volt, hanem – a Dragon Ball Songokujához hasonlóan – a figyelemre és a védekezésre alapozó harcos típusa, a keleti iskolák képviselője. Fegyverrel rendelkezik ugyan: a karjára nyílpuska van szerelve – ám ezt legtöbbször kreatív eszközként használja, például magas helyekre való feljutásra, továbbá ha valakinek például kötélpálya kell. A történet végére összeemelegedő Arkana és Spartacus pozitív archaikus anyas és apaképei mellé a megfelelő perspektíva érdekében ott voltak a gyerekszereplők, Bob és Rebeka, illetve a komoly, mély történeteket oldó *comic relief*ként a szinte minden részben feltűnő (és felsülő) kalózos dallal, ami szigorúan véve az egész sorozatból kilóg, de közben meg mekkora sláger. Ugyanakkor furcsa vonzerőt adott a sorozatnak a komoly és komolytalan, a szakrális és a szatirikus közötti billegés.

A magyarban rossz sorrendben vetítették a részeket (még a magyar DVD-kiadás is így jelent meg), ráadásul a teljes történet sosem áll rendelkezésünkre. Így igazán a mai

napig nem állt össze az arkádiai örökösök és az elveszett neolitikus kőtömbök egyre szövevényesebb története. Egy azonban egyértelműen megmaradt, mégpedig hogy a megoldás nem az, hogy az egyik ellentét kioltja a másikat, hanem annak a fölismerése, hogy az ellentétek bennünk vannak, és ezek elfogadása, saját magunkban való integrálása szünteti meg őket. Ahogy járja a föld alatti világokat, Spartacus a mitológiai hős évezredes útjának állomásait bejárva próbákon esik át, sámán viszi misztikus transzutatásra, találkozik a családtagjaival, őseivel és a saját jövőbeni leszármazottaival is, a végső megoldáshoz pedig a múlt és a jelen, a jó és a rossz (azaz inkább a vélt jó és a vélt rossz) egy helyre terelésével és az ezáltal bekövetkező föloldásával jut el. Gyanús, hogy a rég leltűnt korokon, világszférákon, mítoszokból, fikcióból és történelemből ismert történetekből kinőtt mikrouniverzumokon átutazó csapat valójában a Jung által felvázolt kollektív tudattalan-



P. S. M.: Tévéújsó (1991)

ban utazik, ahol gyanúsán hasonló módon módosodnak el a tér és az idő, a mítosz és a történelem, a mese és a valóság határai. Amiként Bob és Rebeka a néző gyerekeknek (és a felnőtt nézők gyerekrészének) kínál azonosulási lehetőséget, valamint ahogy Spartacus és Arkana archaikus férfi és női mitológiai sémákat elevenítenek fel, úgy az egész történet tekinthető saját tudatunk allegóriájának; ahogy egyszer valamikor, mint maga a sorozatbeli Árkadia, kiszakadtunk saját, valódi önmagunkból, és kizárólag a megannyi saját és kollektív belső világ és archetípus fölfedezésén túllépve, saját belső ellentéteinket egyesítve találhatunk vissza ahhoz a központi, belső naphoz, amiről már-már azt hittük, hogy elvesztettük.

Kicsit mintha az egész rendszerváltás kori gyerekfilm-kollektíva egy nagy merítés lett volna nekünk a kollektív tudattalanból. Alig pár év leforgása alatt, párhuzamosan és egyszerre szakadt ránk a világ negyvenes és nyolcvanas évek közötti rajz- és ifjúsági filmtermésének hol szándékosan, hol véletlenszerűen szerkesztett válogatása: a Tom és Jerry a negyvenes, ötvenes és hatvanas, a szocialista blokk oktató-nevelő vagy csak egyszerűen szórakoztató rajzfilmjei a hetvenes, és a kortárs új műfajok prominensei a nyolcvanas évekből. És mennyi minden mellett mentünk most el szó nélkül, *Macskafogó*, *Barbapapa*, *Múmin*, *Az elveszett aranyvárosok*, *Csipcsup csodák* (a.k.a. Kalán néni), *Pracifalva lakói*, *Denver, az utolsó dinoszaurusz*, *Rongybabák*, *Szíves bocsok*, *Mosómacik*, *Alfréd, a kacska*, *Kisvakond*, *Pötty*, megannyi *Walt Disney bemutatja*, sőt a szerencsések által valahogy befogott Sky One-on és Super Channelen akkor futó sorozatok, hogy csak az *Inspector Gadgetet*, a *Diplodost* vagy a *Transformerst* említsem.

Az viszont, hogy hatalmas mennyiségű gyerek meghatározó közös élményei lehetnek ezek a műsorok, kizárólag annak volt köszönhető, hogy egyetlen csatornán, egyetlen műsor-sávban, a nap meghatározott szakában futott az esti mese (a Disney-mesedélután délutáni kezdési időpontját kivéve). Szűrve és koncentráltan

kaptunk tehát mesét, de még épp olyan dózisban, amibe nem örültünk bele. A különleges sorozatok mellett – mert tényleg volt számos olyan, ami még ma is bőven megállja a helyét – ezért is kitüntetett a mi generációnk helyzete a gyerekkori szórakoztatás területén. Az esti mese egyszerre százazrek élménye volt. Persze, az idők haladnak, és mindenki a saját gyerekkorára emlékezik nosztalgiával, de mégis, ma már nem ugyanaz a furcsa, átmeneti világ van, mint akkor. Ma már a kábelcsomagonként legalább öt mesecsatornával, napi huszonnégy órás műsorral teljesen mást jelent a gyerekek tévézése: egyéni, gyakran véletlenszerű élményt a korábbi koncentrált, közösségi esemény helyett, ráadásul eltűnt a meseblokk egészséges időtartamának a fogalma, a jól meghatározott kezdés és befejezés.⁴ Bár ma is születnek gyöngyszemek, szerencsére nem is olyan nagyon kevés, rengeteg a politikai korrektsége vagy egyszerűen a mélyebb tartalom hiánya miatt felszínes sorozat. Az átláthatatlan káoszban tán nem egyszerűen szubjektív vélemény a húsz évvel ezelőtti állapotokra való nosztalgikus visszaemlékezés, de hamarosan a mi nemzedékünk gyerekei lesznek annyi idősek, mint akkor mi, és biztos vagyok benne, hogy az én majdani utódaim számára felmutatandó mese-repertoárban szerepelniük kell azoknak is, amelyek akkoriban nekem nyújtottak egyéni és maradandó, jó élményeket.

Jó éjszakát, gyerekek!

Macska-dollár-macska, vesszőnyolc, vesszőegy

*Nyolcvanas-kilencvenes évekbeli számítógépekről
és játékokról*

1988-ban, négyéves koromban anyukám egy betegség miatt nem gépelhetett tovább a régi nagy írógépen. Közben egy ismerős, akinek apukám már korábban segített schillinget szerezni, Kanadába készült disszidálni, és a legtöbb dolgát igyekezett pénzzé tenni, így vált meg az alig használt Commodore 128-as számítógépétől, amit végül monitorral és mátrixnyomtatóval együtt adott el a szüleimnek harmincezer forintért. Ez egyáltalán nem volt olcsó, de úgy számoltak, hogy ha egy elektromos írógép tizen-

4. A Magyar Televízió mintha időnként rájönne erre és elkezdene felújítani az esti meseblokkok régi szokását. Nagy élmény volt például a közelmúltban újra Nils Holgerssont látni, utána a tévémaci levezető animációjával. Már csak a csiga-szignál hiányzott.

öt-húszezer, és újonnan harmincezer magában egy Commodore 64 alapgép, akkor megéri. Jó vétel volt, ugyanis volt valamilyen kapcsoló a 128-asunkon, amivel teljes értékű Commodore 64-ként indult el az operációs rendszer, és nagyjából a gép teljes élettartama (egy balul elsült billentyűzetszerelési kísérletig eltelt közel tizenhárom-tizennégy év) alatt ebben az üzemmódban használtuk a masinát.

Nem tudom, pontosan honnan és hogyan, de hamarosan elkezdtek érkezni azok az 5,25 hüvelykes floppylemezek, amikre különböző játékprogramok voltak összemásolva. Addigra már valahonnan szereztünk egy joystickot, anyukám meg megtanított az alapparancsokra. LOAD"\$",8,1 – magyarul *load, macska-dollár-macska* (mármint hogy macskaköröm) *vesszőnyolc vesszőegy*. Ezt beírva töltődött be az adott lemez tartalma, amit aztán lehetett listázni, majd futtatni a kiválasztott fájl. A *vesszőegy* valami extra dolog volt, valaki azt mondta, gyorsabb a töltés, ha ezt odairjuk a végére. Ugyanúgy töltött, mint ha csak a *vesszőnyolc* volt a végén, de biztos, ami biztos. Évekkel később már volt olyan fájl, amit *vesszőkettővel* a végén kellett betölteni. Nagy újítás volt.

Volt egy olyan különleges lemezünk, szám szerint a nyolcas, ami teljesen üres volt, és úgy is maradt, mivel évek teltek el, amíg beszereztük az első olyan programot (az izgalmas nevű *Mavericket*), ami körülményes, fél óráig tartó eljárással adott lemezeről egy másik, üres lemezre volt képes másolni a lemez teljes tartalmát. Ámultunk-bámultunk, hogy egy otthoni felhasználó is képes lehet ilyen trükkökre, hogy másolás. Tényleg más idők jártak akkor.

UNLIMITED LIVES: Y/N?

Végig a nyolcvanas években gyűltek, gyűltek és csereberélődtek a C64-lemezek közeli s távolabbi barátokkal, összesen talán vagy kétszáz játék ha összejött a kilencvenes évek közepére. A mai konzol- és PC-játékok helyzetével összehasonlítva a minőségárányok nagyjából megegyeztek: a játékok többsége legjobb esetben közepes, gyakran igen alacsony színvonalú volt. Sokuk azért, mert más gépekre írt játékok átíratái, vagy játéktermi játékok lebutított változatai voltak. Rosszabb át-

íratoknál simán előfordult, hogy egy adott részen nem lehetett túljutni: a *Rastanban* a barbár hős rövid lábaival sehogy sem tudott átugrani az egyik szakadékon, a *Tower of Terror* legendás harcosa pedig ugrás közben folyton beverte a fejét egy véletlenül túl alacsonyra tett plafonba.

Más játékok végigjátszhatatlanul nehezek lettek. A játéktermi játékokat ugyanis akkoriban direkt nehézre tervezték, hogy a gyakori Game Over miatt az ember kénytelen legyen folyamatosan bedobálni az újabb húszforintosokat a gépbe a folytatáshoz – az átíráskor a pénzbedobással együtt a folytatás lehetősége is megszűnt, így maradt a három, öt, esetleg hét élet egy játékra, utána meg a végleges Game Over. Ez a nehézségi szint volt a standard, úgyhogy a nem-átírat játékok általában maguktól voltak bitang nehezek.

Ez rendkívül megnehezítette a végigjátszást a korszak egyik csúcsműfaját jelentő platformerek, illetve akkori elnevezéssel „ügyességi-mászkalós” játékok legtöbb képviselőjénél. A huszonnyolc pályás *Wonderboy* utolsó negyedében például nagyjából harmincötven próbálkozással lehetett túljutni egy-egy pályán. Az úgynevezett direkt-szívatós alfaj tipikus képviselőjének számító *Rick Dangerous* fő nehézségét a nagyjából véletlenszerűen elhelyezett, semmiből előkerülő csapdák és egyéb instant-halál tényezők adták, amit csak ezek pontos helyének kitapasztalásával és megjegyzésével lehetett túlélni.

Nem is csoda, hogy a legtöbb vásárolt játéknak egyenesen a programkódjába írtak bele örökélet-kapcsolókat a különböző crackercsapatok. Persze volt olyan is, hogy még ez sem segített. A szintén játéktermi *Ninja Spirit* átültetésénél az utolsó, filmbe illő pályaszakaszon hősünkkel vagy egy percen át kell lefelé zuhanni egy szakadék mélyére és jobbra-balra manőverezve elkerülni az alulról érkező ellen-nindzsák százait, akiknek – szokás szerint – egyetlen érintése is a biztos halált jelenti. Ha ez önmagában nem lenne elég, a zuhanás sebessége körülbelül duplája az eredeti változaténak, így vált az egyik legrosszabb gyerekkori, játékokhoz fűződő élményemmé, amikor vagy egy óra játékidő és vagy huszonöt perc próbálkozás után (menteni ugye ekkor még nem lehetett) stressztől ki-

Pályi Sándor Márk

1989. DECEMBER

Végül is nem vagyok rosszul
Csak a kijáratot nem találok
Ebben a baszott hotelben
ELTE-üdülő
Visegrádi ELTE-üdülő!
Zárt rendszer
Ne harmonikázz
Harmonikázik majd a rendszer
Szájharmonikázik hatévesen
De úgysem tud
Úgysem tud a végítéletig
Mert Ceaușescut főbelövik
És leköti az energiáit
És mindenki nézi a tévét
És videóról is nézik
De mi ez a zaj
Harmonikázik a seggem
Hatévesen
De ne harmonikázz
Vagy harmonikázzál csendben

merülten kellett kikapcsolnom a gépet. A nevéhez hű *Impossible Mission* első és második részét sok évi próbálkozással és összesített családi erővel sem sikerült soha befejezni, ezekben ugyanis olyan logikai feladványok megoldása szükségeltett a befejezés eléréséhez, amelyeknek még a működési elvét sem sikerült kitalálnunk, nem-hogy a nyitját.

Teljesen más műfajt jelentettek a *Lucas-film Games*, a későbbi *LucasArts* által jegyzett több lemezes (nagy szó volt!) kalandjátékok. Ezek korai darabjai, a *Maniac Mansion* vagy a *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* az akciójátékok egy-két órás végigjátszási idejéhez képest több tucat órás elfoglaltságot jelentettek, szerencsére üres lemez birtokában ezeknél már ki is lehetett menteni a játék állását. Ez persze még nem garantálta a pozitív végkifejletet, a történetet ugyanis el lehetett rontani: fontos tárgyak semmisülhettek meg, sőt főszereplők halhattak meg. Nem lehetett visszalapozni sem, mint a *Kaland-Játék-Kockázat* könyvekben, előről kellett kezdeni a játékot. Tiszta szerencse, hogy ott voltak az *LSI Alkalmazástechnikai Tanácsadó Szolgálat* gondozásában megjelent színes borítós vas-tag *1001 végigjátszás-könyvek*, amik több tucat oldalas leírásokban pontról pontra végigvet-

ték a játék elkészülésének történetét (beleértve azt is, hogy hogyan jutott az országba, és melyik crackercsapat törte föl!), végigvezették a felhasználókat a teendőkön, sőt nagyjából nyersfordításban még a párbeszédet is közölték azok számára, akik nem beszéltek angolul – vagy németül, mert a *Maniac Mansion* például ilyen formában tudta beszerezni az egyik szomszédunk. Hasznos volt, német szókinccsem jó része (olyan mindennapi életben hasznos kifejezések, mint az *alter rostige schlüße*) innen származik. A legnehezebb ebből a játéktípusból talán mégis egy magyar játék volt, az *Időregész*, amiben végigjátszás híján alig pár dolgot tudtam elérni azelőtt, hogy beestem volna egy kútba, megevett volna valamilyen ordas fenevad vagy laposra nyomtak volna a hegyoldalról legördülő sziklák. Ráadásul ez még szöveges kalandjáték volt, vagyis nem kurzorral kellett vezérelni a szereplőket, hanem kitalálni, mit kell beírni ahhoz, hogy történjen valami. Nemrégiben sikerült megszereznem a játék egy másolatát Windows alól futtatható c64-emulátorra, de kalandom hamar véget ért, mert magyar billentyűzet-emuláció híján csak keletre és nyugatra tudtam haladni, az ékezet nélküli „szak” és „del” parancsokat már nem tudta értelmezni a program.

Nem csak játék és mese

Míg tőlünk nyugatabbra és keletebbre egyaránt helyet nyert a számítógépes játék mint a tömegkultúra szerves része, mint az irodalommal és a filmmel egyenértékű művészeti ág (és mivel ezekkel a játékokkal együtt nőttem fel, számomra is teljesen természetes a kortárs kultúrában jogosan elfoglalt helyük), itthon a mai napig inkább a negatív visszajelzésekről hallok csak, ahol a számítógépes játékokkal eltöltött napi fél-egy óra már veszélyesebbnek minősül, mint a magyarok által átlagosan a tévé előtt eltöltött napi kettő-négy. Bár tulajdonképpen minden kikapcsolódási forma átcsaphat függőségbe, mindig furcsálltam, hogy a letehetetlenül izgalmas könyvek esetén társadalmilag legitimált az egy ültő helyben történő végigolvasás, viszont a hasonlóan lebilincselő játékok esetében már minimum furcsának számít a bennük való elmerülés.

Egy biztos, azzal hiába érvelnek, hogy a számítógépes játékok más fontos játéktevékenységtől veszik el az időt a gyerek életében. Ez csak akkor igaz, ha a gyerek a játéknak ezt az egyetlen eszközét ismeri. Számomra a számítógépes játék a mese és a fizikai világban végzett játék között helyezkedett el, de egyikkel sem volt egyenértékű. Nem csökkent a szükségem arra, hogy egy más által mondott történet passzív hallgatója legyek, vagy hogy fizikai tevékenységet végezzek, szaladgáljak, táncoljak. Napi több órát voltam képes eltölteni a Lego-szereplőkből és helyszínekből kreált játék-tévéorozatom újabb és újabb sztorijainak eljátszásával. Imádtam és a mai napig imádom a társasjátékokat is. Ugyanakkor a számítógépes játékok a mai napig egyediek abban, hogy valamilyen történet is zajlik bennük, és annak egy részét én magam irányíthatom, sokkal több ponton a részévé válva a történetnek, mint bármely más médium esetében. Az olvasott és elképzelt (könyv), hallott és elképzelt (mese), olvasott és látott (képregény) vagy hallott és látott (film, rajzfilm) történetekkel szemben itt még egy rétegni azonosulási lehetőség van a szereplőkkel (mert hát nem csak látom meg hallom, még én is irányítom őket!). Van olyan pszichológiai iskola, amiben a jó játék egyedül az, amit a gyerek minimális külső meghatározással, a saját fantáziáját használva hoz létre, szerintem viszont a lényeg az egyensúlyon van: legyen meg a lehetőség a teljesen szabad játékra is, a részben kontrollált játékra is, valamint a passzivitásra is, ugyanis az igény mindháromra megvan.

Jogos nosztalgia

Számos pozitív hatást kötök a c64 mellett eltöltött órákhoz. Ott van például a finommechanikai mozgások és a szem-kéz-koordináció, a reflexek fejlődése. Ott vannak a közösségi élmények, ahogy a joystickot egymás kezébe adva próbáltunk átugrani a *Giana Sisters* tizenhatos pályáján a kastélyban a folyó felett, amiből ritmikusan ugráltak ki a piranhák; ahogy apukámat kértem meg, hogy a *Wonderboy* hatos és hetes világában győzze le a tigris-, majd keselyűfejű, tűzgolyókat dobáló főellenséget; vagy ahogy egy – avagy több – nyaraláson az egész szigleti alkotóház összegyűlt a közkívánatra Com-

modore-ra kötött tévéhez és szurkolt anyukámnak, az egyetlen ismert személynek, aki legyőzte Samantha Fox fekete-fehér pixelhalmazát a róla elnevezett sztriptízpóker-játékban. *(Azért engem idegesített, hogy nem jön homokozni, hanem egész nap a gép előtt ül. Egyszer ki is rántottam a széket alóla, amiért az apja majdnem rám támadott. Nem is kerültem közelebbi viszonyba vele. Közel egy évtizeddel később, amikor segített vágni egy videót, döbbentem rá, hogy ő volt az. – A szerk.)* Ott voltak a nyári ábrándozások, ahogy a már újságban néhány részlettel beharangozott új játékokat képzeltek el, milyenek lehetnek majd, vagy a végigjátszásokat mint regényt olvasva képzeltek hozzájuk a (valóságosnál aztán sokkal színesebbnek bizonyuló) grafikai megjelenítést.

Ahogy fejlődött a technológia, fontos korszak ért véget a c64 és kortársai kifutásával. Egyre csak nőtt a különböző gépek kapacitása, és talán úgy lettek egyre lustábbak is a játékkészítők. Talán mert egyre kisebb volt a nyomás, hogy minél többet és jobbat minél kisebb helyre kell sűríteni. A kilencvenes évek közepén a 3D varázsa jó ideig kiszorította a 2D-t, a hagyományos műfajok felbomlottak, mára már szinte teljesen eltűntek a régi legendás platform- és kalandjátékok. Az elmúlt évek retrólázában hiába nőtt meg a nosztalgia a nyolcvanas évek végének, kilencvenes évek elejének játécai iránt, az elmúlt másfél évtized egyre realiztikusabb grafikaért, fizikai motorért ésatöbbiért folytatott harca máshová tolt a játékkészítés fókuszát, és a régiek mintájára készülő játékoknál kevés kivételtől eltekintve újra és újra bebizonyosodik, hogy elveszett a régi kor mestersége, ma már nem tudnak közelítőleg sem olyan játékokat csinálni, mint akkor. Rendre születnek még persze zseniális játékok, de a mi gyerekkorunk nagy játékműfajait, úgy tűnik, egyelőre nem sikerül újraéleszteni. Nem utolsósorban ez az, amit a '89 körüli játékok jelentettek: a számítógépes játékkészítés és a kétdimenziós műfajok aranykorát, és egy olyan mércét, amit azóta is csak ritkán sikerül elérni.

Helyszűke miatt az itt megjelent cikk az eredeti írás nagyjából fele. A szöveg teljes terjedelmében a szerző honlapján, a www.mitologia.hu oldalon olvasható.