

(farkas péter: exit-game)

Első rész - A létezés tere - 5. passzus

(vizsgálat) Mivel az izotópos vizsgálat a regisztrált példány táplálkozási szokásait analizálta, és ennek alapján pontosan meghatározható volt származási, illetve az utolsó évtizedre vonatkozó tartózkodási helye, ebben a szektorban elsősorban a menekültek zsúfolódtak össze. A nagycsaládok és a rettentő bálák miatt, itt a szokásosnál is nagyobb volt a tülekedés. Maga a vizsgálat rövid ideig tartott, mert csak egy szkenkapun kellett áthaladni, illetve az áthaladási sávon hozzávetőlegesen 5-8 másodpercet állva maradni, amíg egy körbejáró szerkezet minden oldalról beolvasta a testet. A szelektáló eljárások miatt mégis ez volt a leghosszadalmas procedúra. Az emberek többségét ugyanis nem engedték tovább. A továbbhaladást tiltó fény fölvilágásával egyidejűleg bénító fegyverekkel felszerelt legénység vette körbe a kiszelektált utast. Ha nem tiltakozott, gyorsan elvezették. Ha ellenállt, néhány szakavatott mozdulattal megbénították a mozgás és hangadó szerveit, és elszállították. Ez viszont minden egyes alkalommal torlódást okozott. A kiszelektált utasokat az állás mögötti, emeletes vaskonténerekben tárolták. A zárt konténerek a tartályok alá szerelt görgőkön álltak. Innét vontatták át őket bizonyos időközönként a közeli lagunákban várakozó uszályokra. Az Ember hajnalban került sorra. Az áthaladást automatikus jelzőberendezés szabályozta. Léteztek azonban határesetek vagy az elemző programok számára nem egyértelműen értelmezhető vizsgálati eredmények, ilyenkor ugyanis egy éles, ezüstösen fehér fény kezdett villogni a kapu tetején, és hamarosan megjelent egy ellenőr. Így történt az Ember esetében is. Az ellenőr kinyitott egy ablakot a kapun és maga elé húzott egy monitort.

[Az Ember hajnalban került sorra] A narráció ennél a mondatnál megszakad. A játékosnak választania kell két narrációs lehetőség közül. Az "A" változatban a narráció a főszöveg szerint halad az ellenőr megjelenéséig. Akkor újra megszakad, és csak a következő passzussal folytatódik. Az ellenőrt mindig a játékosnak kell megszólaltatnia. Az Ember a főszöveg leírása szerint cselekszik.

A "B" változat narrációja:

(Az Ember hajnalban került sorra.) Óvatosan közeledett a két oldalt zárt, szűk folyosó végén álló szkenkapu felé. A nyílás éppen olyan széles volt, mint a folyosó. Amint belépett a teljesen ártalmatlannak látszó keretbe, fölgyulladt az építmény tetején egy magas, henger alakú, forgó lámpa, és vörösen villogni kezdett. Szinte ezzel egyidejűleg két hatalmas termetű zubbonyos

"Turbánliliom, ligetszépe, dianthus superbus, gleccservíz - csak nem az égből szállt alá?", kérdezte váratlan jóindulattal, de a következő pillanatban újra közömbös, élettelen tekintettel meredt a férfira. "Továbbmehet. Az érvényes beléptetési számot a következő kapunál kapja meg", mondta. Az Ember biccentett és besorolt a számára kijelölt folyosóra.

Második rész - A létezés ideje - 7. passzus

A nő mozgulata azonban megállt a levegőben, mert látta, hogy nem lesz szükség a segítségére. Az Öregember talán észre sem vette volna, olyan nesztelenül jelent meg. A következő pillanatban azonban egy rövid, vakkantásszerű hang hallatszott felülről. Az Öregember a botjára támaszkodott, és kissé oldalra fordította a tekintetét. A nő egyik kezét látta meg először. Tenyerét rászorította a combjára, és ujjaival a sötét nadrágját kaparászta. Az Öregember kinézett az ablakon. Éppen olyan szögben állt, hogy pontosan tükröződött benne a lépcsőházi kép. Az emeleten lévő, egymás melletti két zárt lakásajtó, előtte a botja fölé görbülő Öregember szinte áttetsző alakja, és az üres pihenő. Persze, hogy felismerte a hangot és a karcsú kézfej halványkék erezetét. Mindent tudott róluk. Visszaélés volt ez a tudás, de csak ez a tudás vitte tovább, és nem volt választása, tovább kellett mennie, alá kellett szállnia. A nő semmiről sem tudott. A katasztrófa külön élt benne, keringett a sejtjeiben, észrevétlenül, mint egy rejtélyes mérgezés. Táplálta a tudatában megbújt parányi, de mindehátó démont, amely mint az idő percenése, óramű pontossággal, szabályos időközönként kivakkantott belőle. Noha akkor már újra meg tudott szólalni, de hiába használta ugyanazokat a hangokat, szavakat, nyelvtani szerkezeteket, mint a

rohanta le.

Itt megszakad a narráció, és csak a "film" megy tovább. A játékos az alábbi lejátászási variációk közül választhat:

1: *Feltartóztatják. Nem védekezik vagy védekezik, de legyűrik, és elszállítják a konténerbe. Menekülés a konténerből. Mivel csak korlátozott tér áll a rendelkezésére, a lehető legkisebb "térveszteséggel" kell áthatolnia az útzárakon, és elérnie a buszok indulási helyét.*

1b: *Feltartóztatják. Nem védekezik vagy védekezik, de legyűrik és elszállítják a konténerbe. A konténerből vagy nem lehetséges a menekülés, vagy úgy méri föl a helyzetet, hogy jobb, ha egyelőre vár. A konténer elvontatása és uszályra emelése. Legkésőbb az uszályról azonban menekülnie kell, és mivel csak korlátozott tér áll a rendelkezésére, a lehető legkisebb "térveszteséggel" kell áthatolnia az útzárakon, és elérnie a buszok indulási helyét. Ha nem sikerül sem a konténerből, sem az uszályról elmenekülnie, a program bezár, és vagy újraindítható, vagy nem indítható újra.*

1c: *Feltartóztatják. Nem védekezik vagy védekezik, de legyűrik és elszállítják a konténerbe. Sem a konténerből, sem a uszályról nem tud (vagy nem akar?) menekülni. Az uszályt elsüllyeszti, a kiszelektált menekültekkel/foglyokkal együtt. Mi történik az Emberrel?*

2: *Feltartóztatják, de védekezik, és a kaputól azonnal sikerül megszöknie. Mivel csak korlátozott tér áll a rendelkezésére, a lehető legkisebb "térveszteséggel" kell áthatolnia az útzárakon, és elérnie a buszok indulási helyét. Az Ember tehát - az 1c variáció kivételével, ezzel azonban ehelyütt nem foglalkozunk tovább - mindegyik szálon eléri a buszok indulási helyét.*

többiek, azon a hajnalon végérvényesen elfelejtett beszélni. Nehezen ébredt, mintha iszap alól húzták volna ki, mert még nem volt kész az ébredés ideje. Valaki mögüle szólongatta, halkan, zihálva. A meg-megszörcsenő, hörgő hang azt sugta a nyakába, hogy ne féljen és ne mozduljon, és mert nagyon jó kislány, mindjárt alhat, játszhat tovább a tüderek birodalmában. Valójában nem is értette, honnan jön felé a hang. Meregette a szemét a sötétben, és ha akart volna, akkor sem tudott volna moccanni, mert embrió formában meghajló testét, mintha hátulról egy ugyanolyan formájú, merev szerkezetre feszítették volna. Csak az összepréselt combtövén súrlódott egy nyirkos, nyálkásan ragacsos, forró, kemény tárgy. Az érthetetlen félelem fölpattintotta a száját, de először semmiféle hang nem jött ki belőle. Csak rázta a fejét, bele a vaksötétbe, és akkor hirtelen teleömlött a feneke valami sűrű, meleg váladékkal. Ettől még jobban megrémült, mert azt hitte, bepisilt vagy becsinált, ugyanakkor érezte, semmi sem jött ki belőle. Kétségbeesetten rángatni kezdte megszorult végtagjait, ki is szabadította a karjait, és csápolta velük összevissza. Hirtelen a hang is ömleni kezdett belőle, ugató sikoly, de a következő pillanatban újra ráfeszült a szorítás. Egy nyirkos, puha ököl tömődött a szájába, és valaki hátulról simogatni kezdte a haját. Közben suttogva csitította, a fuldokló sikítás azonban így is átszűrődött a húson. A mögötte lévő hirtelen abbahagyta a simogatást, és nyitott tenyerét rászorította a halántékára. A kisleányka egy vakkantászerű hangot hallattot, és végérvényesen elnémult.

[végérvényesen elfelejtett beszélni] - A program "átteszi" külső nézetű perspektívába a játékost. Amint megjelenik a "filmben" az ébredési helyzet, a játékos három alapvariáció közül választhat.

1: *Megtartja a külső nézetű perspektívát, és követi a főszöveg szerint lefutó "filmet". A narráció megszakítás nélkül halad előre.*

2: *Átveszi a leányka szerepét. A szerepből nem léphet vissza a passzus végéig. Az epizódot csak belső nézetű perspektívából követheti, és nincs lehetősége sem kerülésre, sem védekezésre. A narráció itt is megszakítás nélkül folytatódik.*

3: *A program felajánlja a leányka "mögött lévő" szerepét. Ha a játékos elutasítja, marad az 1. és 2. lehetőség. Ha a játékos át akarja venni a leányka "mögött lévő" szerepét, a program visszaviszi a játékost egy, a főszövegben nem jelölt, előzetes helyzetbe, amelyből egyértelműen kiderül a leányka és a "mögötte lévő" közti kapcsolat szociológiai alapja. Ez az előzetes helyzet lehet közvetlenül a leányka elalvása előtti időben, de később is, például az a pillanat, amikor a "mögötte lévő" elhatározza, hogy véghez viszi a passzus végén történő cselekedetet. A narráció szünetel. Miután egyértelműen kiderült a játékos által képviselt karakter és a leányka közötti kapcsolat típusa, a játékos újra dönthet, hogy visszaveszi-e a külső nézetű perspektívát, és kívülről figyeli a főszöveg szerint lezajló "filmet", átlép a leányka szerepébe, vagy pedig megmarad a leányka "mögött lévő" karakterében. Ha az első két variáció egyikét választja, a folytatás mint az egyes vagy kettes pontban. Ha a harmadik változatot választja, megszakítás nélkül kell végrehajtania a cselekedetet. A narráció csak a következő passzussal indul újra.*

Ha az Exit-Game alapjául szolgáló metodikai koncepciót következetesen alkalmazzuk, akkor a játék nyitott forráskódú. Ez azt jelenti, hogy bárki megváltoztathatja a programot. A nyitott forráskód tehát lehetőséget nyújt a "játékosnak", hogy maga húzza meg a sorsvonalat például a "leánykák" és a nőalakok (a buszon, a lépcsőházban, az utcai fotelben), vagy a gyerek figurájának különböző "stációi" között. Az én értelmezésemben csak az tekinthető valódi open source rendszernek, amelybe a felhasználó (ez esetben a játékos) metanyelvi közvetítés nélkül avatkozhat be. A játék lefolyása tehát hasonló direktséggel alakítható, mint például a CMS-ek (Content Management Systems) által kezelt tartalmak. Az open-source elv ugyanakkor lehetőséget adhat a játék teljesen anarchikus lebonyolításra is.