Dudás Barbara

Játék és film határok nélkül

Absztrakt

Dolgozatomban azt vizsgálom, hogy a számítógépes játékok és a mozgókép miként hat egymásra. A játékokban számos, a film formanyelvéből átvett elem fedezhető fel - a montázstól, a különféle *cut-scene*-eken át egészen a *trailer*ekig -, így egyértelműen igazolható, hogy a film hatással van a számítógépes játékokra.
Az előbbiek fordítottja is igazolható; ehhez mindenekelőtt Lev Manovich adatbázis-logikáját tekintem át. Felvázolom, hogy miként működik ez a fajta logika a játékoknál, és mindez hogyan íródhat át a filmekbe. Az egyik példám a mozifilmekben játszódó tömegjelenetek megkönnyítésére használatos, adatbázisból építkező technika, a másik pedig a manovich-i *Soft Cinema*. A későbbiekben a játékok algoritmus- és a felhasználó által meghatározott ismétlés-logikát mutatom be, amelyek előfordulását mozifilmekben is kimutatható. Végezetül pedig a *Doom* című filmben, a „játékos adaptációját" véltem felfedezni, az *Álomháború*ban pedig a cut-scene-ek működési logikáját. Számítógépes játék és mozgókép együttműködése legtisztább példájának pedig a mai interaktív mozi nevezhető, amely képes volt ötvözni mindkettő előnyeit.

Szerző

Dudás Barbara (1990) a Szegedi Tudományegyetemen 2012-ben végzett filmelmélet és filmtörténet alapszakon. Érdeklődési területei közé tartozik az újmédia és a film kapcsolata, illetve az adaptációk kérdésköre.

Dudás Barbara

Játék és film határok nélkül

I. Bevezetés

„A hetvenes években felcseperedő videojátékok alkotói mindig is irigykedve bámulták a nagyobb testvért, a filmet. Fejlődésük során aztán lassan, szinte észrevétlenül tették magukévá a film formanyelvét, kifejezőeszközeit, elbeszélésmódját” [1] – írja Beregi Tamás a *Konzolhuszárok* című tanulmányához írt bevezetőjében. Ha a két szórakoztatási forma között igazi rokonságot keresünk, akkor nem elegendő csupán egyirányú összefüggésként megvizsgálnunk azt, mivel – ahogyan Beregi tanulmányaiból is kiolvasható – a kettejük közötti kapcsolat ennél sokkal mélyebb. Dolgozatomban azt szeretném körüljárni, hogy van-e értelme „testvéri kapcsolatról” beszélni, illetve tényleg elmondható-e, hogy e médiumok között kölcsönhatás van.

Dolgozatom első felében röviden arra is ki szeretnék térni, hogy mit is jelentett a 80-as években az interaktív mozi, és mit jelent ma. Bemutatom a két elgondolás közti hatalmas távolságot, amelyet leginkább a két kor közti technikai szakadék okozhatott. Ezt követően arra keresem a választ, hogy a film médiuma miként hatott a számítógépes játékokra. Azért, hogy erre választ kapjak, először összevetem, hogy a befogadás és azonosulás szempontjából milyen különbségekről beszélhetünk a két szórakoztatási forma tekintetében. Ezt követően konkrét, adaptált filmes elemeket keresek, amelyek otthont találtak a számítógépes játékok interaktív vagy nem interaktív részeiben.

Továbbá azt is szeretném megvizsgálni, hogy vajon ez a hatás kölcsönös-e, tehát a számítógépes szoftverek – különösen a számítógépes játékok – vajon ugyanúgy hatottak-e a filmekre, és ha igen, akkor miben áll ez a hatás. Ehhez röviden bemutatom a manovich-i adatbázis elméletet, majd azt követve megvizsgálom, hogy mely pontokon ér össze a film médiuma és a számítógépes játékok logikája; összefoglalva tehát, valóban van-e értelme „testvéri kapcsolatról” beszélni.

II. Film és játék első találkozása: az interaktív mozi

Interaktív mozi a 80-as években

A narratív számítógépes játékok mindig is kötődtek a filmekhez, és – amint lehetővé vált – a fejlesztők egyre több, nem interaktív elemet építettek be a játékmenetekbe. A 80-as évek végétől „a digitalizált kép belopta magát a játékok – elsősorban a grafikailag mindig is kísérletező kedvű *point and click* kalandjátékok – világába,” [2] és ezek az élőszereplős elemek egy teljes filmet hoztak

létre a játékos segítségével. Beregi Tamás az ilyen jellegű játékokat a játék és film között félúton álló „hibrideknek" nevezi, hiszen ezekben a játékos aktivitása szükséges ahhoz, hogy az egyes filmes szekvenciák között váltani lehessen. Az első valódi interaktív mozi a *Sherlock Holmes: Consulting Detective* (ICOM Simulations, 1991) című nyomozós kalandjáték volt, amelyben másfél órányi [3] filmes interjú volt elhelyezve, amelyek az alapját adták a játékos nyomozásának. Az interaktív mozik közös jellemzője volt, hogy a készítők FMV, azaz *Full-Motion Video* technikát használtak, [4] amely annyit tesz, hogy vektorok vagy 3D-s modellek helyett élőszereplőkkel felvett felvételeket helyeztek be a játék grafikus világába. Ezeket a felvételeket egy bluebox stúdióban, esetleg díszletek között vették fel, és sokszor azáltal „kapcsolódtak be," hogy a játékos hozzáért valamihez, vagy kinyitott valamit. Az interaktív mozik gyakran kötődtek a kukkolás (a voyeurizmus) esztétikájához, [5] olyan játékokról beszélhetünk itt, mint a *Voyeur* (Philips POV Entertainment Group, 1993) vagy a *Night Trap* (Digital Pictures, 1992), [1-es számú videó melléklet – *Night Trap*] amelyekben a játékosok mintegy megleshették a játék szereplőit a különböző rendelkezésükre bocsátott kameraállásokon keresztül.

http://apertura.hu/videos/dudas-01.flv

Az élőszereplős interaktív mozi virágkora körülbelül 1993-tól 1998-ig tartott, [6] kimerülésük oka leginkább az volt, hogy egy hibrid műfaj lévén sem a film, sem pedig a játék szempontjából nem tudtak kiemelkedő alkotást nyújtani.

„[…] néhány kivételtől eltekintve filmnek nem voltak elég látványosak és meggyőzőek, játéknak viszont nem voltak elég interaktívak. Költségvetési okokból általában csak gyengébb színészekre futotta, akiket nem túl jó rendezési képességgel megáldott alkotók instruáltak, vagyis a produkciók […] rendkívül amatőrök voltak." [7]

A műfaj tehát a Beregi Tamás által is kifejtett okokból kifolyólag nem tudta megvetni a lábát a játékpiacon, és mára csupán a játéktörténelem egy kivételes elgondolásaként emlékezhetünk rá. Az interaktív mozira való igény azonban korántsem ért véget az imént említett játékok kifulladásával, napjainkban is történik kísérlet interaktív mozik létrehozására.

Játék mozi – interaktív mozi ma

A Beregi Tamás féle interaktív mozi mai szemmel nézve a múlt gyermeke. Manapság már nem jellemzők az élőszereplős interaktív mozi-féle számítógépes játékok, ez azonban nem jelenti azt, hogy nincs is igény az interaktív filmekre. 2010-ben volt egy német próbálkozás egy olyan film elkészítésére, amely teljes mértékben interaktív volt. [8] A *13th street* nevű társaság kifejlesztett egy olyan szoftvert, amely az emberi hangokat utasításokká tudta alakítani, így lehetővé tették egy film cselekményének valós időben történő alakítását. A film, amelyhez ezt felhasználták, a *Last Call* (2010, Christian Milo Mielmann) címet kapta, és számos cikk hirdette „az első interaktív horrorfilm" címkével. [9] Az elképzelés lényege az volt, hogy a nézőközönség minden tagjának mobiltelefon száma bekerült egy adatbázisba, amelyből az említett szoftver véletlenszerűen kiválasztott egyet, amelyet a film egy bizonyos pontján a protagonista felhívott, tehát a nézők

kötelesek voltak bekapcsolva hagyni telefonjaikat. A telefonon keresztül pedig, a hangfelismerő rendszer segítségével, a nézőközönségből utasításokat adhattak a hősnek, azon igyekezve, hogy élve kihozzák őt abból az épületből, amelyben fogva tartották. Bár tény, hogy ezek az utasítások nagyon le voltak egyszerűsítve – egy-két szó közül választhatott a felhívott néző – azonban ettől eltekintve így is egy teljesen új élményt tudtak nyújtani a befogadóknak. Az elképzelés beharangozására készítettek is egy reklámot, amely részletesen bemutatja az ötlet koncepcióját. [2-es számú videó melléklet – *13TH STREET – Last Call]*

http://apertura.hu/videos/dudas-02.flv

Míg az első játék alapú interaktív mozikon a film hatása érződött, addig az újfajta elképzelésen éppen egy fordított helyzettel találkozhatunk, a számítógépes játékok kihatása érződik a *Last Call* on. Az említett film által képviselt interaktív mozi azonban továbbra sem különbözik sokban a *Night Trap* és társai által reprezentált elképzeléstől. Ahogyan a játékoknál, ennél a filmnél is adott egy adatbázis, amelybe összegyűjtötték az összes lehetséges adandó utasítás alapján lejátszható jelenetet és várható végkimenetelt. A „játékos", azaz a néző immár nem egy hagyományos interfészen keresztül irányíthatja az eseményeket, hanem a telefonja és a hangja válik beviteli eszközzé. Amikor az utasítását leadja, ugyanúgy kap rá egy válaszreakciót a filmtől, ahogyan azt a hagyományos interaktív moziknál már megszoktuk; gyakorlatilag az utasítás alapján kódolt videó-változat kerül lejátszásra a moziban. Így tehát, az interaktív mozikra jellemző módon, ennél a filmnél is többféle végkimenetel lehetséges, és elképzelhető lehet az is, hogy a filmre egy személy akár többször is beül abban a reményben, hogy ezúttal a film egy újabb változatát láthatja, vagy éppen ő lesz az a szerencsés, aki irányíthat.

Azáltal, hogy összefűzi a nézői döntéseket a karakterek végzetével, az interaktivitás erős köteléket épít a nézők és a film karakterei között. A nézők teljes mértékben a film részesének érzik magukat, hiszen akár többen is direkt módon beszélhetnek a film karakteréhez, és így kollektív módon hozhatnak létre egy dinamikus, interaktív filmet. Ugyanakkor a kollektív mozi-fogyasztásnak vannak hátulütői is, hiszen korántsem biztos, hogy amit a felhívott személy utasít, azzal a teljes nézőközönség egyetért, ebből kifolyólag pedig akár komoly indulatok is fakadhatnak a nézőtéren. Mindenesetre a technika végre lehetővé tette a befogadók számára azt, hogy indulati aktivitásuk – a felkiáltások a nézőtéren, például hogy „ne menj be oda" és hasonlók – végre „értő" fülekre találjanak, és az interaktivitásnak köszönhetően a protagonista akár meg is menekülhet.

Tény hogy a 21. századi interaktív mozi még gyerekcipőben jár, hiszen korántsem széles körben elterjedt ez az eljárás, ugyanakkor jól mutatja, hogy a mozi és a számítógépes játékok összefonódására kiterjedő igény manapság is ugyanúgy fennáll. Ez a technika ugyanis már képes ötvözni sok pozitívumot, ami a filmekből és játékokból érkezhet.

III. A film médiumának hatása a számítógépes játékokra

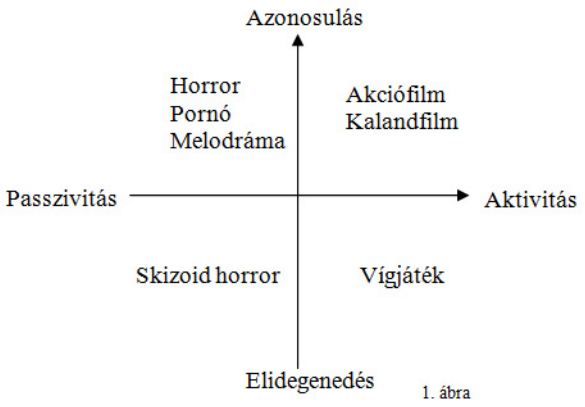
Ha azt szeretnénk vizsgálni, hogy a számítógépes játékok mennyiben hasonlítanak a filmekre,

illetve milyen elemeket örökítettek át azokból, akkor érdemes néhány szempontot kiemelni. A filmes hatás természetesen nemcsak az élőszereplős video-betétekben érhető tetten, hanem más módszerekben is fellelhető. A számítógépes játékok narratív szempontból való vizsgálatának is szeretnék szentelni pár sort (erre egy későbbi fejezetben fogok kitérni), hiszen a manovich-i adatbázis elmélet a filmekre és a játékokra is egyaránt kiterjed.

Az azonosulás aspektusa

Akár filmekről beszélünk, akár játékokról, azonosulás mindkét esetben történik, bár különböző mértékben. Egy film nézése közben képesek vagyunk megizzadni, kipirulni esetleg megszólítani a protagonistát vagy az antagonistát, hogy mit tegyen, vagy mit ne tegyen a diegetikus világon belül, bár valódi beleszólásunk nincs az eseményekbe. A játékok esetében már van, sőt jobb esetben mi irányítjuk a fejleményeket, ha nem egy *checkpoint* típusú játékról van szó. Azonosulásunk mértéke azonban nagyban függ attól, hogy milyen típusú filmet nézünk, illetve játékot játszunk.

Torben Grodal *A fikció műfajtipológiája* [10] című tanulmánya leginkább a filmes műfajokat elemzi, ugyanakkor a műfajok és a nézői azonosulás kapcsolatával is foglalkozik. Az elméletíró írásában átlátható struktúrát alkotott arra nézve, hogy azonosulás, illetve aktivitás szempontjából hogyan lehet rendszerbe foglalni a filmes műfajokat. Az azonosulás fogalma itt egyfajta naiv belehelyezkedést, empátiát jelent, az aktivitás pedig a filmtől való nézői szabadságot jelöli. Minél aktívabb a néző, annál könnyebben képes kivonni magát a film világából, és könnyebben képes függetlenítenie magát a látványtól. A grodali elgondolás felírható egy függvényként úgy, hogy az y tengely az azonosulás tengelye lesz, az x tengely pedig az aktivitásé. [11] Ebben a függvényben szemléletesen elrendezhető az összes nagyobb műfaj a következőképpen:



1. ábra

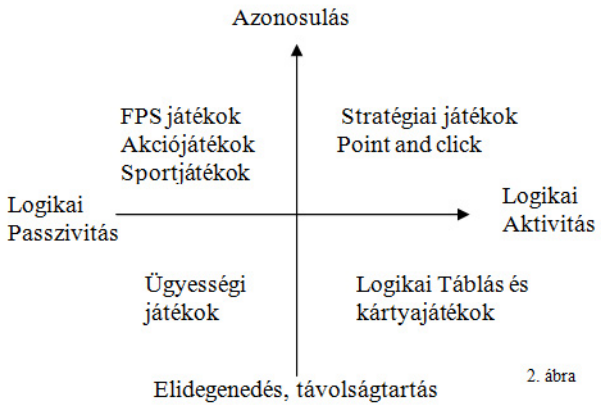
A rendszer szerint az azonosulás nem minden műfajban történik meg. Grodal példának a vígjátékot hozza, amelyben a nevetés elidegeníti a nézőt a film főhősétől, ezáltal nem tud vele kellő mértékben azonosulni; Grodal szavaival élve a nézők „elutasítják a vele, illetve az ő tetteivel, motívumaival való empatikus azonosulást.” [12] Ugyanakkor találhatunk másik végletet is, amely

esetében az azonosulásunk teljes, valamint ki leszünk szolgáltatva a látványnak, nehezen tudunk elszakadni tőle. Ebbe a kategóriába tartoznak az ún. „bioműfajok” (melodráma, pornó, horror), amelyek mindegyike nem tudatos testi válaszreakciót von maga után. Ugyanakkor az ún. „naiv belehelyezkedés” nem működik a skizoid horroroknál; Grodal a néző szemléletét ez esetben voyeurisztikusnak tekinti. A skizoid horrorokat a befogadó empatikus azonosulás nélkül szemléli, hiszen az nem kínál számukra megfelelő azonosulási pontot.

Másrészről az sem elhanyagolható szempont, hogy egy film nézésekor általában a néző fő célja a kikapcsolódás. Mivel manapság már hozzászoktunk a filmek montázsoltságához, már nem jelent gondot, hogy dekódoljunk egy egyszerű párhuzamos montázst, egy snitt-ansnitt szerkesztést vagy akár egy intellektuális montázst. Egy film megnézése napjainkban már nem feltétlenül igényel komolyabb szellemi munkát. Így azonosulásunk ritkán érheti el azt a mértéket, ami egy mai narratív videojátéknál természetes.

A játékos azonosulásának kérdése

Az azonosulás kérdése a játékok esetében teljesen más rendszert igényel. A filmekhez képest, amelyeknél a néző feladata a tétlen befogadás, a videojátékok esetében a játékos folyamatos aktivitása elengedhetetlen. Ez az aktivitás azonban itt már azt jelenti, hogy a játékos aktív cselekvést, végez miközben játszik, kizökkennie pedig sokkal nehezebb a játékokból, mint a filmből. Ha a grodali elképzelés analógiájára ki szeretnénk alakítani egy hasonló felépítésű rendszert, akkor nincs értelme az x tengelyt szimplán aktivitásnak nevezni. Úgy vélem sokkal működőképesebb lehet a „logikai aktivitás” fogalmát bevezetni, amely teljesen más szempontot kínál a videojátékok csoportosítására. Eszerint az imént felvázolt koordinátarendszer a következőképpen változna:



2. ábra

Ebben a rendszerben a „logikai aktivitás” a felhasználó kognitív képességeinek igénybevételét jelenti. Efelé húz az összes logikai játék kezdve a *Tetris*től a *Mahjong*on át egészen a *Pasziánsz* nevű kártyajátékig. Az imént felsoroltak mindegyikére viszont az is jellemző, hogy nem kínálnak a

befogadónak egy konkrét azonosulási szempontot, szemben a stratégiai játékokkal vagy *point and click* típusú kalandjátékokkal. A stratégiai játékok esetében mindig van valamilyen cél, amiért lehet harcolni, építkezni, terjeszkedni, és általában van egy csoport is, amivel a játékos könnyedén tud azonosulni. Ez a fajta azonosulás kiváltképp igaz a *Command & Conquer* játékokra, amelyekben rövid videó-üzeneteken keresztül kapjuk meg az eligazítást és egyben a narratívát. [*3*-as számú videó melléklet – *C&C Red Alert 2*] Ennek köszönhetően pedig a játékos ténylegesen is az események részének érzi magát, ami az azonosulást tovább segíti. A *point and click* játékok ezzel szemben egyetlen konkrét nézőpontot kínálnak a játékosnak: egy bizonyos személy szerepét kapjuk meg, legyen az a nyomozóé (*Still Life.* Microids, 2005; *Sam and Max: Hit the road.* LucasArts, 1993), az időutazóé (*Day of the Tentacle.* LucasArts 1993) vagy akár egy születésnapot megszervezni szándékozó játékmackóé (*Fatty Bear's Birthday Surprise.* Humongous Entertainment, *1993*). Minden *point and click* típusú kalandjáték rejtvény struktúrára épül, a játékos feladata a feladványok megoldásán keresztül eljutni a célhoz, a logikai aktivitás tehát elengedhetetlen ezekhez a játékokhoz.

http://apertura.hu/videos/dudas-03.flv

A fentebbi ábrán található másik végletet „logikai passzivitásnak" kereszteltem, hiszen számos olyan játék létezik, amely nem igényli a játékos szellemi tevékenységét, csupán ügyességét követeli meg. Beszélhetünk kifejezetten ügyességi játékokról, amelyekben nem kell azonosulni egy konkrét nézőponttal. Ilyesfajta játékra példa a Microsoft Windows XP játékai közt is fellelhető *Flipper* vagy éppen az *Üss le egy hódot* [13] típusú játékok. Másrészt a fentebbi felosztásban meg kell találni az olyan típusú népszerű játékok helyét is, mint amilyenek a *first person shooter*, röviden az FPS játékok. Az FPS típusú játékoknál ugyancsak kapunk egy egyértelmű nézőpontot mint azonosulási pontot: a játékos által irányított karaktert. Ez esetben az azonosulás mértéke kiemelkedő, mivel az általunk irányított karakter helyébe könnyedén bele tudunk helyezkedni. Ugyanakkor a logikai aktivitás ezekben a játékokban kevésbé fontos, ez esetben az ügyesség a mérvadó. A játék tétje nem egy bonyolult feladvány megoldása, hanem az ún. „killek" gyűjtése; kiváltképpen igaz ez a *Quake III. Arena* (id Software, 1993) és az *Unreal Tournament 3* (Epic Games, 2007) típusú FPS-ekre. Ugyanakkor nem lehet egy kalap alá venni minden FPS-t. Manapság már a játékok hibridizációjának korát éljük, egyre nehezebb meghúznunk a határt az egyes „műfajok" között. Ennek köszönhetően az FPS-ek is mind nagyobb logikai aktivitást igényelhetnek, attól függően, hogy a narratívájuk milyen feladatokat kínál a játékosok számára.

A fenti ábra ugyanezen mezőjébe helyeztem az ún. oldalsónézetes – Beregi Tamás fogalmát használva – platformjátékokat [14] is, amelyek ugyancsak az ügyességünket követelik meg. Nagyszerű példa erre a kétdimenziós – vagy akár a háromdimenziós – *Super Mario*, vagy éppen a legújabb, még ma is kétdimenziós *Raymen Origins* (Ubisoft Montpellier, 2011). [*4-es számú videó melléklet – Raymen Origins*] Az effajta játékoknál is elhanyagolható a logikai aktivitás, sőt nem rendelkeznek bonyolultabb narratívával. Már-már azt mondhatjuk, hogy az ilyen típusú játékoknál a narratíva teljesen háttérbe szorul, a játékos célja pedig arra korlátozódik, hogy minden pályán eljusson A pontból B pontba. Sőt, ezekhez a játékokhoz szinte hozzátartozik, hogy

ahogyan nehezedik a játék, a felhasználónak akár tízszer is újra kell próbálkoznia, mire végigjut egy pályán: ez a tény is megnehezíti a narratív építkezést.

http://apertura.hu/videos/dudas-04.flv

Ettől függetlenül a népszerűbb játékok többsége kínál a játékosok számára történetet valamint azonosulási pontot, részben ezért a játékosok azonosulása egy filmnéző azonosulásához képest erőteljesebbnek nevezhető. Ennek az oka pedig nem lehet más, minthogy a játékok lényegesen interaktívabbak, könnyebben és erősebben képesek bevonni a játékost a fikció világába, nehezebben idegenítenek el, és ami ugyancsak fontos szempont, sokkal hosszabb időt képesek kitölteni, mint a filmek. Míg kizárólag a kísérleti vagy a modernista filmesek próbálkoznak 8 órás filmidővel, addig a játékoknál a 8 óra játékidő akár kevésnek is tekinthető. A játékok problémamentesen képesek maguk elé szegezni játékosok ezreit, miközben azoknak fel sem tűnik, milyen sok időt töltenek kedvenc játékuk előtt.

A montázs adaptálása

A mozgókép alapvető szerkesztési eszköze a montázs, ami a film képsorainak, jeleneteinek összeillesztését jelenti. A filmtörténet legelső alkotásaiban alig alkalmaztak vágást, a nehézkes apparátus miatt a néző csupán egy fix nézőpontból láthatta a bemutatott teret. A 21. századi mozinéző azonban már el sem tudna képzelni egy filmet montázs nélkül. A montázs mint a kép szerkesztési elve átöröklődött a számítógépes játékokba is, amint azok alkalmassá váltak a grafikai, illetve a háromdimenziós ábrázolásra.

Eleinte a játékokat is fix képkivágat jellemezte, gyakorlatilag egyetlen rögzített „kameraállást" kaptunk, amelyben mozoghattunk. A legelső játékoknak még grafikájuk se nagyon volt, gyakorlatilag vonalakból és pontokból álltak. [15] Azonban az igény megvolt a grafikus játékokra, és 1962-ben meg is született a *Spacewar!* című játékprogram, amelyben két űrhajó mérkőzhetett meg egymással az űrben. Ezt tekinti a játéktörténelem az első, valódi grafikával rendelkező számítógépes játéknak. [16] Montázsról azonban még ekkor sem beszélhettünk, hiszen ez a játék is egy fix térrel rendelkezett, amely nem változott, csupán a benne lévő űrhajók voltak képesek a mozgásra.

Kicsit ugorva az időben, a montázs szempontjából érdekes első változás az akciójátékok megjelenésével indult meg a 70-es évek végén.

„A legkorábbi akciójátékokban általában egyképernyős pályákat találunk, de hamar megjelentek a képernyőnél nagyobb, hosszabb pályák is: a helyszínek ilyenkor úgynevezett »flip screen« módszerrel, vagyis lapozással, illetve scrollozással, azaz a tér folyamatos görgetésével változtak." [17]

A Beregi Tamás által említett „flip screen" megoldás is már lényegében filmes gyökereket feltételez, hiszen ezek a játékok már montázsra emlékeztető módon váltottak több fix képernyő között. Két egymással „szomszédos" nézet közt el volt helyezve egy átjáró, ami beindította a lapozást, azaz a montázst. A játékos erre a bizonyos montázsra sok esetben könnyedén fel tudott

készülni, hiszen a játékok szívesen jelezték a képváltás helyét valamilyen ikonnal, különböző nyílásokkal, ajtókkal. Ezek az átjárók szimbolikusan megnövelték a teret a játékos számára, továbbá elősegítették a narratív folytonosságot is.

A képváltás előrejelzése a mozgókép esetében is fontos szerepet játszik a narratív építkezésben. A filmek felvételekor az operatőrnek például egy snitt-ansnitt beállításnál oda kell figyelnie, hogy a két szemben álló személy egymáshoz viszonyított helyzete a kép kompozíciójában is megmutatkozzon. Ugyanakkor a tekintetek is fontos jelentőséggel bírnak a narratíva folytonosságának elérésében, hiszen ha egy szereplő kinéz a képből, akkor várhatóan a következő snitt azt fogja megmutatni, amit a karakter éppen látott.

Beregi továbbá az akciójátékoknak két fajtáját különíti el, a labirintusjátékokat és a platformjátékokat. A fentebb említett „flip screen" építkezés leginkább az előbbire, tehát a labirintusjátékokra jellemző, ide sorolhatók olyan játékok, mint a *Last Sunset for Lattica* (Arcade Masters, 1983), vagy a jól ismert *Pac-man* (Atari, Inc, 1983). A platformjátékok az előbbivel szemben már egy teljesen más montázstechnikát követtek, azaz hogy nem követtek. Ezekben a játékokban a tér „scrollozás" útján változott, ami jelen esetben gyakorlatilag egy hosszúbeállítást, azon belül is egy lekövető fahrtot jelent. A platformjátékokra tehát nem volt kiemelten jellemző a montázsoltság, noha találni olyan példát is köztük, ami inkább a „flip screen" építkezést részesíti előnyben. Itt van példának az 1989-es *Prince of Persia* (Broderbund, 1989), a nagy sikerű sorozat legelső része, amely ugyancsak fix képernyőt kínál a játékosok számára, az irányított karakter ezen belül mozoghat, noha a képernyő egyik vagy éppen mindkét szélén felkínál a játékosnak egy újabb, montázs útján elérhető képmezőt. A játék egyik nagy nehézsége éppen ennek a tulajdonságnak volt betudható, ugyanis a játékos sosem tudhatta előre, hogy mit rejt az a bizonyos kapu, amelyen áthaladni szándékozott. [*5-ös számú videó melléklet – Prince of Persia (1989)]* Mindennek ellenére a kameraváltások mindig a játékos dolgát igyekeznek megkönnyíteni, hiszen ezek biztosítják a legalkalmasabb nézőpontot az éppen elvégzendő feladathoz.

[flv:http://apertura.hu/videos/dudas-05.flv]

Walther Bo Kampmann montázstipológiája

A kétdimenziós grafika mára már inkább történelem – bár igaz, hogy a mobiltelefonok játékszoftverei között tovább él -, és a PC platformon már-már teljesen átvették a helyüket a háromdimenziós számítógépes játékok. Az a plusz egy dimenzió nemcsak a játékosok szemét gyönyörködtette, de kitágította a montázshasználat lehetőségeit is. Bo Kampmann Walther, a Syddansk Egyetem oktatója írt egy tanulmányt, [18] amelyben több más szempont mellett kitért arra is, hogy mindenféle játékot – régieket és viszonylag újakat is – összefésülve, a PC játékokat hogyan lehet csoportosítani montázsoltságuk szempontjából. Kampmann három csoportot különített el, a következőképpen:

Filmszerű montázs

A médiatudós által felállított első csoport a „filmszerű montázs" címkét kapta. Ezt a fajta montázst

olyan játékokhoz sorolja, amelyek már egyébként is filmszerűek a narratívát és a vizuális kifejezésmódot tekintve. Ez a montázstípus gyakorlatilag azt jelenti, hogy a látványt mindig egy fix képkivágatból szemlélhetjük, ami vagy a biztonsági kamerák esztétikáját idézi fel bennünk, vagy esetleg egy képeskönyv lapjaira emlékeztet.

Első példának az *Alone in the Dark* (Infogames; Krisalis, 1992) nevű túlélő horror játékot hozza, amelybe különböző fix szemszögek vannak beépítve, a képváltás pedig a karakterünk mozgásától függően történik a megfelelő nézetek között. [*6-os számú videó melléklet – Alone in the Dark]* A játék tehát folyamatosan igyekszik a felhasználó számára legmegfelelőbb beállításokat biztosítani, amelyek akár különböző kameráknak is megfeleltethetők. Kampmann következő példája a *Grim Fandango* (LucasArts, 1998) volt, amelynek irányítása és képszerkesztése egybevág az előbbi játékkal, ugyanakkor kiegészült egy plusz lehetőséggel is. Ebben a játékos már megválaszthatja a saját képkivágatát bevetve a „character relative mode"-ot illetve a „camera relative mode"-ot. A két mód közti különbséget Kampmann a következőképpen írja le: [19]

http://apertura.hu/videos/dudas-06.flv

„Az előbbi módban a világot az avatarunk (Manny) szemszögéből látjuk, ahogyan ő látja azt a térben elfoglalt helyéből, míg az utóbbit egy kamera reprezentálja, amely egy harmadik személy perspektívájából rögzíti az eseményeket." [20]

Úgy vélem, Kampmann megfogalmazása rendkívül félrevezető, a játékban ugyanis nincs különbség a két mód képkivágatai között. Az egyetlen különbség az irányításban keresendő. A játékban a klaviatúra „nyíl" gombjaival irányíthatjuk karakterünket. Míg a „character relative mode"-ban az irányok azt adják meg, hogy a karakterünk magához képest merre indul vagy fordul el, addig a „camera relative mode"-ban a figurának a kamerához képest elfoglalt helyzetét manipulálhatjuk. Így ha azt akarjuk, hogy karakterünk közelebb jöjjön a kamerához, minden esetben a lefelé irányuló nyilat kell nyomnunk. Kampmann megfogalmazása alapján azonban gondolhattuk volna azt is, hogy a „character relative mode"-ban az avatarunk által látott világot egy *first person* helyzetből láthatjuk, noha erről szó sincs. Ez a játék is csupán követi azt a felépítettséget, amely a biztonsági kamerák felvételeit idézi.

Ami viszont elhozza *a first person* érzést, az a professzor harmadik példája, a *Myst* (Cyan, 1993) nevű kalandjáték, amely ténylegesen montázsok sorozatából épül fel. Ebben a játékos nem tud mozogni, sőt azt sem látjuk, hogy milyen karaktert irányítunk, csupán az egeret használva különböző „hot spotokon" keresztül tudunk az egyes képkivágatok között váltani. [*7-es számú videó melléklet – The Myst]* Ez a játék olyan érzést kelt a befogadóban, mintha egy tetthely helyszíni fotói között lapozgatna, a tér csupán képek sorozatából épül fel, amelyekben olykor-olykor megmozdul valami.

http://apertura.hu/videos/dudas-07.flv

Végül példának hoznám a *Grand Theft Auto (GTA)* (*Rockstar Toronto, 2008)* negyedik részének filmszerű megoldásait. A játékban például taxival utazva vagy autót vezetve lehetőség van egyfajta

„moziszerű” nézet bekapcsolására, amely teljes mértékben filmszerű montázst ad arról, ahogyan az autónk halad. Ez a mód természetesen megnehezíti az autó vezetését, ugyanakkor egy képernyőrögzítő alkalmazás segítségével lehetőséget nyújt számunkra, hogy felvegyünk bármilyen autós kisfilmet. A mód egyik pillanatban az autó hátuljáról ad egy képkivágatot, a második pillanatban egy helikopteres felvételt kapunk, a harmadikban a motorháztetőt vagy a kerekeket láthatjuk, a lényeg, hogy különböző beállításokat nyújt számunkra az éppen zajló eseményekről. [*8-as számú videó melléklet – GTA 4]* A korábbi játékokkal az a tény kapcsolja össze a *GTA 4*-et, hogy ugyanúgy bizonyos „checkpointokhoz” van kötve a képváltás, tehát ezek mellett elhaladva képes a játék váltani az egyes képkivágatok között.

http://apertura.hu/videos/dudas-08.flv

Anti-montázs

Kampmann második csoportja az „anti-montázs” címkét kapta. A tanulmányíró ide sorolja a számítógépes játékok oroszlánrészét, említi a *Doom 2* (id Software, 1995), a *Quake III. Arena* és a *Duke Nukem* (3D Realms, 1996) nevű játékokat, melyek egytől-egyik FPS-ek. Kampmann szerint eme játékok mindegyikére jellemző, hogy „nincsenek bennük látható vágások és ebből következően nincsenek – legalábbis nem explicit módon – szerkesztési mechanizmusok”. [21] Tény, hogy az FPS játékokat a játékmenet folyamatossága jellemzi, azonban ezeket is megszakítják (valóban nem explicit módon) a különböző irányból érkező montázsok. A modern FPS-ek kedvelt fegyvere például a távcsöves puska, amelynek célzó távcsöve rögtön egy montázst hoz létre a látványra való ráközelítéssel. A szimpla távcsövek ugyanígy működnek. További montázst jelenthet esetleg egy térkép megnézése, vagy a játékmenetbe beiktatott *cut-scene*-ek, amelyek a Kampmann által idézett játékokra még nem voltak jellemzők.

„A számítógépes játékok *anti-montázs logikája* – mondja Kampmann – a filmekből ismert *plán szekvencia* megfelelője, ami egy olyan hosszú, általában összetett részt jelent, amely magába foglal sok kameramozgást, miközben az egész jelenetet egyetlen felvétellel rögzítik, vágások nélkül.” [22]

A plánszekvencia-szerűség, vagy más szóval a hosszú beállítás érzete valóban előjön az ilyen típusú játékoknál. Ugyanakkor a montázs itt is helyet talál magának, nevezetesen a belső vágásnak köszönhetően, ami a filmkészítésben rendkívül nehéz művelet. A játékokra ez nem igaz, a belső vágást minden esetben a játékos könnyedén elvégzi, mégpedig csupán azáltal, hogy mozog. Ha egy kinti térből belépünk egy épületbe, az e felfogás szerint belső vágásnak tekinthető. Ugyanígy egy járműbe beszállva, valahonnan leesve beállításváltás történik, ami implicit módon ugyancsak montázsnak tekinthető.

Makro-montázs

Végül Kampmann utolsó kategóriája a makro-montázs, amely szerinte tipikusan stratégiai és menedzser játékokra jellemző, mint amilyenek a *Command & Conquer* és a *Civilisation* játékok, sőt

szerintem jó példa lehet a *The Sims* sorozat is. Ezekben a játékosok isteni pozíciót kapnak, ugyanis a kamera egy mikrovilágra tekint le, amelybe – a játékok modernebb verzióiban – a felhasználó akár bele is zoomolhat, hogy egységeit közelebbről megtekintse. Önmagában a zoom a filmezésben is ismeretes fogalom, használatával a játék egy mindent látó kamera lencséjét hivatott szimulálni. Az ehhez hasonló lehetőségekkel bíró játékoknál a montázst ismét implicit módon kell keresnünk, tehát zoomoláskor ugyancsak belső vágás történik. Ugyanakkor a variózás mellett a játékos kedvére pásztázhat a rendelkezésre álló terepen, mintegy vágás nélküli lekövető kameramozgást imitálva.

Kampmann minél több példát próbál hozni a montázsmentességre, azonban a példáknak csupán a kisebb része találó. Mindemellett a médiatudós által felállított rendszerezés hiányos, ugyanis nem foglalkozott néhány fontos játéktípussal, úgy mint az autóverseny-, sport-, illetve meccsjátékok.

A meccsjátékok a „filmszerű montázs" csoportjába illeszthetők be, ez azonban csak a korai *Fifa* játékokra igaz. A *Fifa 12* (EA Canada, 2011) ezzel szemben megadja a lehetőséget a játékosnak, hogy „aréna üzemmódban" testközelből – tulajdonképpen egy *third person* helyzetben – mozgassa az egyes futballistákat. Ebben a módban nem történik beállításváltás, csupán a gólok esetén kapunk cut-scene-eket, ettől függetlenül montázs nélkül egy lekövető kameramozgást kapunk. Ezzel az újdonsággal pedig rögtön egy másik kampmanni montázstípust, az anti-montázst érintjük. Eszerint az újabb *Fifa* játékok nem sorolhatók be kizárólagosan egyetlen Kampmann által felállított kategóriába sem, de ez korántsem jelenti azt, hogy ez a tipológia hibás lenne. Elgondolása működőképes volt a maga idejében, azonban a technika fejlődésével a lehetőségek kitágultak. Mára már nem lehetséges játéktípusokhoz montázstípusokat kizárólagosan társítani. A játékok háromdimenziós térképzésével egyetlen, egérgörgőn tett mozdulattal válthatunk FPS és TPS (*third person shooter*) között, illetve nézhetjük körbe karakterünket, testközelből figyelhetjük egységeink mozgását a legújabb *Command & Conquer* játékokban, vagy válthatunk belső és külső nézet között a *Dirt 2*-ben. Fontos, hogy a kampmanni rendszer továbbra is jól összegzi az egyes játékokon belüli montázslehetőségeket. Az álláspontom az, hogy az újabb játékok már nem egy montázstípust működtetnek, hanem egyszerre többet kínálnak, és a felhasználó döntheti el, hogy számára melyik a megfelelő.

http://apertura.hu/videos/dudas-09.flv

Nem-interaktív elemek

Bár a történet sosem volt teljesen idegen a számítógépes játékoktól, valódi narrativitásukat a filmszerűséghez közeledve érték el. A filmek hatása nem csupán a montázs-szerűségben keresendő, hanem bármilyen, a történetet előremozdító elemben. Tény, hogy a számítógépes játékok interaktivitása kiemelkedő, ugyanakkor mégis szívesen dolgoznak a filmektől kölcsönzött non-interaktív elemekkel. Ennek oka az, hogy a játékok főszereplőit és mellékszereplőit így tudjuk hatékonyan megismerni, céljaikat felmérni, sőt ezek a filmszerű bejátszások ösztönző erőt

nyújtanak a játékosoknak, hogy egy-egy pályán tovább akarjanak jutni, hiszen kíváncsiak lesznek a történet végkimenetelére. A nem interaktív filmbetétek többféle apropóból születhetnek, az alábbiakban ezeket fogom sorra venni.

Cut-scene avagy a részek közti átvezetés

A játékok egyes fejezetei közötti narratív átvezetést eleinte különböző képregényszerű megoldásokkal oldották meg, esetleg kizárólag prózában kínálták a felhasználóknak. Manapság azonban a *cut-scene* a legkényelmesebb megoldás a sztori bemutatására. Napjainkban bármilyen új játékot is veszünk a kezünkbe, az mindig egy kisfilmmel indul azért, hogy elhelyezze a játékos karakterét térben és időben egyaránt, valamint leszögezze annak motivációit, és ráhangolja a felhasználót a játékban működő hangulatra. A „főcímezés" talán legjobb példája a *Grand Theft Auto* negyedik részének intrója, amely teljességgel filmszerű felépítéssel rendelkezik. Változatos kameramozgások és montázsok kíséretében a főcímben helyezték el a játékkészítők neveit. Gyakorlatilag egy komplett stáblistát kapunk szinte már a diegetikus világba ágyazva, hiszen az egyes nevek a falakon, épületeken, tárgyakon és a tér legkülönbözőbb pontjain jelennek meg. A videóban továbbá a játék címe is feltűnik hasonlóan a filmek főcímeinek működéséhez. Az intróban mindeközben a párbeszédekből és a képekből fel is vázolódik a játékos számára, hogy milyen univerzumba is csöppent. *[10-es számú videó melléklet – GTA 4 – intro]*

http://apertura.hu/videos/dudas-10.flv

A *cut-scene*-ek használata ugyanakkor nemcsak a főcím esetében kiemelkedő, hanem természetesen számtalan alkalommal felbukkanhatnak a játékmenetben, megakasztva és egyúttal előregördítve az események menetét. Többségében a helyszín bemutatásának céljából jönnek elő, arra reagálva, hogy a játékos belép egy új térbe, ahol már várja őt valami vagy valaki. Továbbá abban is szerepet játszhat, hogy megmutassa a játékosnak a következő *checkpoint*hoz vezető utat, ahová nehézségek árán eljuthat. Ugyanakkor *cut-scene*-t kaphatunk azért is, mert valamely tevékenységünk eredményét akarja megmutatni a játék, legyen az valaminek a be- vagy kikapcsolása, vagy valamilyen ezekhez hasonló művelet. Az ilyen jellegű *cut-scene*-ek előfordulására nagyon jó példa a Harry Potter univerzum első három számítógépes játékának működése, amelyben az előrejelzés mellett minden alkalommal egyfajta „oktatóvideót" is kapunk az előttünk álló feladatról. [*11-es számú videó melléklet – Harry Potter]* Ugyanez figyelhető meg a *Prince Of Persia Sands Of Time* (Ubisoft Montreal, 2003) nevű játékban is, amelyben ugyancsak apró előrejelző *cut-scene*-ek szegélyezik a játékos minden lépését.

http://apertura.hu/videos/dudas-11.flv

A *cut-scene* működésének bemutatására azonban inkább a *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001, 2003, Rockstar Vancouver 2012) nevű játékszériát hoznám, hiszen régebbi és újabb kiadásai egyaránt tudtak újat hozni, illetve különböző technikákat ötvözni. A játék főszereplője egy nyomozó, aki családjának meggyilkolása miatt nyomozásba kezd, hogy megtalálja az elkövetőket, és bosszút álljon rajtuk. Történetvezetés szempontjából a *Max Payne* sorozat első része megfelelő

példa arra, hogy miként lehet alkalmazni az *in medias res* kezdést a számítógépes játékokban. Az első *Max Payne intrój*ában az események közepébe csöppenünk, sőt mi több, gyakorlatilag a játék befejező képkockáit kapjuk meg. [*12-es számú videó melléklet – Max Payne intro]* A játék már ekkor is ötvözte a történetvezetésben a képregény és a *cut-scene*-ek adta lehetőségeket. A történet főbb részeiről Max Payne monológjából és annak illusztrációiból értesülünk, de a nagyobb választópontokon *cut-scene*-ek is előkerülnek. A játék ugyanakkor egy komplett flashbacknek tekinthető, hiszen teljes interaktív hányada a cselekmény szempontjából nézve a múltban játszódik, gyakorlatilag a saját játékunkkal mutatjuk be önmagunk számára a már megtörtént előzményeket. Emellett a legelső *Max Payne* az első olyan játékok egyike volt, amelyek már alkalmazták a *bullet-time* effektust, vagy filmes fogalommal a *slow motion* technikát. A mozgóképes világban az akciófilmek kedvelt effektje a *slow motion*, hiszen az akciógazdag jelenetek bemutatása sokkal nagyobb hatást gyakorolhat a befogadóra, ha van is ideje megnézni azt. A *Max Payne* esetében a *bullet-time* hatás nagyban segítette a játékost a rengeteg ellenféllel vívott tűzharc sikerességében, így ez a technika a *Max Payne* széria sajátos jegyévé vált.

http://apertura.hu/videos/dudas-12.flv

A *Max Payne*-ben azonban nem csak az előbb említett pontokban tapinthatjuk ki a filmszerűséget. Bármely *cut-scene*-ről elmondható általánosságban, hogy a fősodorbeli filmek hagyományos felépítését követi mind a kompozíció, mind pedig a szerkesztés szempontjából. Többségükben egy nagyobb megalapozó beállítással kezdődnek, majd a későbbiekben a játékosnak közelképet szolgáltatnak a fontosabb részletekről. [23] A *Max Payne* első része természetesen erre az állításra is tökéletes példát kínál főcímével, amelyben először madártávlatból látjuk a várost, majd egyre szűkülő plánok sorozatán keresztül jutunk el arra a helyre, ahol végül egy vertikális fahrtot követően megpillanthatjuk főhősünk arcát egy szűk szekondban. *[12-es számú videó melléklet – Max Payne intro]*

Ugyancsak a *Max Payne* széria hozott idén megjelent legújabb részével cut scene-ek szempontjából lényeges megoldásokat. A játék egyik, talán legnagyobb újítása az interaktív és non-interaktív elemek összeolvasztása. A *Max Payne 3.* könnyedén képes összemosni a *cut-scene*-eket a játékmenettel, hiszen nem használ töltőképernyőt ezek elválasztására. Olykor nem videobetétekkel dolgozik, hanem mindent valós időben „renderel", tehát már a játék világa is oly részletességgel van kialakítva, hogy kevéssé van szükség videó bevágásokra. Az egyik bemutató videóban [*13-as számú videó melléklet – Max Payne bemutató]* úgy fogalmaz a játékot prezentáló narrátor, hogy „minden egyes lövedék fizikai modellezése valós időben történik," [24] tehát a *bullet-time*-ban látható lövedékek mindegyike a játék szerves része, repülésük illusztrálása nem csupán video bejátszás. Továbbá a végső, gyilkos lövések ábrázolásához a játék megdöbbentő kamera-beállításokat kínál a játékosoknak. Az illusztrációk mindegyike egyedülálló, hiszen látványuk attól függően, hogy milyen fegyver van a kezünkben, illetve milyen környezetben történik a lövés, a játékos képes a teljes teret befolyásolni, ezzel létrehozva egy rendkívül valósághű, már-már interaktív filmet. A rengeteg újítás ellenére azonban a *Max Payne 3.*-ban is igyekezték meghagyni a készítők a képregényszerű történetmesélést, ezt azonban ugyancsak átalakított formában. A

képregényszerűséget és a *cut-scene*-eket sikerült összemosniuk oly módon, hogy a játék a mozgóképekből emel ki a képregényhez megfelelő képeket, amely eljárás képes megőrizni a *Max Payne* széria sajátos hangulatát.

http://apertura.hu/videos/dudas-13.flv

Emellett *cut-scene*-eket akkor is kaphatunk, ha például megszólítunk valakit a diegetikus világunkban, ez a lehetőség leginkább a szerepjátékokra (RPG) jellemző. Talán az egyik legelső példa erre a *Dragon Age Origins* (BioWare Edmonton, 2009), amelyben ha megszólítottunk valakit, akkor a játék több különböző kameraállásból mutatta be azt, ahogyan az illető beszél. [*14-es számú videó melléklet – Dragon Age]* A játék második része továbbgondolta ezt az eljárást, és már a játékos karaktere is megszólalt a felhasználó utasításai alapján, tehát egy snitt-ansnitt szerkezetet épített ki a játék a felhasználó számára. Hasonló jelenség figyelhető meg a koreai *Aion* nevű online szerepjátékban is, amelyben több alkalommal is a hagyományos küldetésablakot kiegészíti egy bejátszás, amelyben az adott karakter elmesél valamit. Ezek jórészt kiegészülnek flashbackekkel és egyéb illusztrációkkal, de a lényeg, hogy párbeszédünk illusztrált formában jelenik meg.

http://apertura.hu/videos/dudas-14.flv

Emellett a *cut-scene*-ek a játékokat felbonthatják fejezetekre is. Ebben az esetben a játék interaktív és nem interaktív elemei jól láthatóan elkülönülnek egymástól, tulajdonképpen a *cut-scene*-ek és játékmenet váltogatják egymást. A *Command & Conquer* játékokra jellemző, hogy az egyes küldetések előtt, mindig kapunk egy élőszereplős „eligazítást" az eljövendő küldetésünkről, amelyet jellemzően egy leforgatott élőszereplős kisfilm formájában kínál számunkra a játék. Ezek a jelenetek legtöbbször kézi kamerával felvett mozgóképek, amelyekben a kamera magát a játékost reprezentálja. A színészek egyenesen a kamerába néznek, miközben elmondják szövegeiket a játékosnak, tovább növelve a felhasználó azonosulás-érzetét. A *Red Alert 2*-ben (Westwood Pacific, 2000) ezek a bejátszások egyfajta videotelefonszerű keretet vettek fel, előszeretettel alkalmazva az osztott képernyő eljárását. Az ilyen jellegű *cut-scene*-ek feladata tájékoztatni a játékost megbízásáról, elősegítik a játékos azonosulását és segítségükkel kiépül a narratíva is. *[3-as számú videó melléklet – C&C Red Alert 2]*

http://apertura.hu/videos/dudas-03.flv

A *cut-scene*-ek tehát több módozatban előkerülhetnek egy játékon belül, különböző motivációkkal. A fejezet összefoglalásaként az alábbiakban alcsoportokba foglalnám őket működésük és funkcióik szerint: [25]

Intro-outro *cut-scene*-ek

Ebbe a csoportba sorolnék minden *cut-scene*-t, amely az eseményeket alapozza meg, illetőleg zárja le. Ezek elengedhetetlenek a kerek történetek szempontjából, és ha egy játék jó, akkor bizonyosan ezek vannak a játékosra a legnagyobb hatással. Az intrók a tér-idő elhelyezés, illetve hangulatmegalapozás szempontjából fontosak, az outrók pedig általában a filmekből is ismeretes

„happy ending-et” próbálják kiszolgálni.

Előrejelző *cut-scene*-ek

Ezeket a *cut-scene*-eket akkor kapjuk, amikor valami előttünk álló akadályra a játék felhívja figyelmünket, legyen az egy terembe való belépés vagy valami bekapcsolásának következménye, egy akadálypálya teljes bemutatása a korai *Harry Potter* és a *Prince Of Persia: Sands Of Time* nevű játékokban, vagy éppen a rendőrautókra való ráközelítés a *Need For Speed – Most Wanted*-ban (Electronic Arts, 2005).

Jutalom cut-scene-ek

Ezek a beépített jelenetek akkor jönnek elő, ha a játékos valami kiemelkedő teljesítményről tesz tanúbizonyságot. A shooter játékok esetében ez lehet egy jól irányzott lövés, egy futball játékban egy gól, illetve egy autós játékban egy szép ugratás. Ugyanakkor az outro cut-scene-ek mindig egyfajta „jutalomnak” nevezhetők, amelyet az akadályok legyőzésével kiérdemel a játékos.

Párbeszédjellegű cut-scene-ek

Ebbe a csoportba sorolnék minden olyan játékot, amelyben az irányított karakter és a játék diegetikus világának figurái között interakció történik. Erre tökéletes példa a *Dragon Age* széria, amelyben teljes montázs szekvencia épül ki az avatarunk és a megszólított karakter közt kialakuló párbeszéd illusztrálására.

Fejezet cut-scene-ek

Az ilyen jellegű cut-scene-ek jól érezhetően elkülönülnek a játékmenettől, és fejezetekre osztják a játékot. Céljuk a narratív kontinuitás kialakítása és a játékos azonosulás-érzetének elősegítése. Olyan játékokra jellemzőek, mint amilyenek a *Command & Conquer* sorozat tagjai.

Beépített kisfilmek

A játékokban található olyan, a film hatását mutató elem is, ami nem sorolható be az átfogó *cut-scene* fogalom alá, azonban úgy vélem érdemes pár szóban kitérni rá. Nem egy számítógépes játékban találkozhattunk már televíziókkal, de funkcionalitásuk sosem volt kiemelkedő, csupán háttérzajként funkcionáltak. Ettől függetlenül filmszerűségük nem elhanyagolható, a tévéfilmek illetve a mozifilm hatása a számítógépes játékokra kiválóan érzékelhető rajtuk keresztül. A *Max Payne* sorozat második epizódja talán az első jó példa arra, hogy miképp jöhetnek létre a játékokban a narratívától viszonylag független kisfilmek. Ebben a játékban bármely televíziót – amelynek nem volt betörve a kijelzője – bekapcsolhattunk, és nézhettük a benne éppen „sugárzott” műsort. A megoldás ekkor még nagyon kezdetleges volt, a nézhető műsorok filmszerűsége csak a hangnak volt köszönhető, hiszen képi szinten a videók kis felbontásúak voltak, nem lehetett rájuk közelíteni, és körülbelül 5-6 beállítás alkotta állóképek montázsából álltak, miközben hallgattuk a szereplők dialógusait, monológját, narrációját. A televízióban látható fiktív jelenetek egy intradiegetikus szintet hoznak létre a játék extradiegetikus világán belül, tehát a

kisfilm a játék központi narratívájától teljesen független, új narratív keretet alkot. [26] *[15-ös számú videó melléklet – Max Payne 2 – televízió]*

http://apertura.hu/videos/dudas-15.flv

Ugyanígy létrehoznak beágyazott narratív keretet a *Sims 3.* (The Sims Studio, 2009) nevű élet-szimulátorban nézhető televízió-műsorok is. Képszerkesztés szempontjából ezek a videók már inkább nevezhetők filmszerűnek, mint az előbbi példában, hiszen mozgóképeket kínál a játékosok számára, amelyek egy az egyben utánozzák a filmes szerkesztés sémáit, főcímeket mutatnak, majd egy érzelmes film végeként a stáblistát is végigpörgetik. Ugyanakkor narratíva szempontjából ezek a kisfilmek sokkalta kuszábbak, történetük nehezen kiolvasható, ez részben a játék világában uralkodó lefordíthatatlan „sim nyelvnek" tudható be. Amiben új a *Max Payne*-hez képest, hogy már meg tudjuk választani, hogy milyen műsort szeretnénk nézni, melynek eredményeként a kisfilmek vizualitása felismerhetően hozza az egyes filmes vagy televíziós műfajok kliséit. *[16-os számú videó melléklet – The Sims 3 – televízió]*

http://apertura.hu/videos/dudas-16.flv

Ami ma azonban a beépített kisfilmek csúcsát jelenti, azt a *GTA 4.* nevű akciójáték hozta el. Ebben a játékosnak konkrét televízió műsorokat készítettek elő az alkotók, amelyeket ha a felhasználónak úgy tartja kedve, szabadon megtekinthet. A műsoroknak funkciói is vannak, hatással vannak a játék narratívájára, hiszen bizonyos információkról csupán a televízióból értesülhetünk. A kisfilmek teljesen narratívak, különböző témákat dolgoznak fel, többnyire humoros módon. Emellett a televízió reklámokat is „sugároz", az egész apparátus funkciója megszólalásig hasonlít a valódi televíziók működéséhez. A műsorok felváltva alkalmaznak állóképeket és mozgóképeket, valamint a legkülönfélébb montázsokat, akár egyetlen képen belül is. *[17-es számú videó melléklet – GTA 4 – televízió]*

http://apertura.hu/videos/dudas-17.flv

Az ilyesfajta beépített kisvideók azonban mégsem úgy működnek, ahogyan kellene. A játékosok még a *GTA 4.* esetében is kevéssé szívesen ülnek le tévét nézni karakterükkel, hiszen annak ellenére, hogy a játék televíziójában jó műsorok mennek, azok továbbra is alulmaradnak az akciógazdag játékmenettel szemben.

A visszajátszás

Néhányfajta számítógépes játéknál a felhasználónak lehetősége van újra végignézni a már megtett lépéseit a játékélmény alkotta izgalom nélkül. Erre a játékok visszajátszás módja ad lehetőséget, azonban nem mindenfajta számítógépes játék alkalmazza ezt. A visszajátszás a sport- és autóverseny játékokra a legjellemzőbb. Például a *Dirt 2* nevű autóverseny játékban, a visszajátszást egy komplett kisfilmként kapjuk meg. Eme kisfilmben is a játék változatos képkivágatokat kínál a felhasználónak, amelyekből pontról pontra visszanézheti a saját maga által megtett kört. A video érdekessége, hogy nem arra törekszik, hogy a legmegfelelőbb nézeteket kínálja, hanem éppen

hogy a filmszerűséget szeretné kiszolgálni. Egyik pillanatban egy fix kameraállást kapunk, amely előtt elhalad az autónk, a másik pillanatban már az autó kerekeiről kapunk egy közelit, a kisfilm tehát rengeteg montázsból áll, ezáltal is izgalmassá téve a megtett körünket. [*18-as számú videó melléklet – Dirt 2 – replay]* A több kameraszemszög, a *Fifa* játékoknál sem marad el. Ha egy játékossal gólt rúgunk, akkor az akciót nem csupán egy kameraállásból van lehetőségünk megfigyelni, hanem több szemszögből is bemutatja számunkra a játék. *[9-es számú videó melléklet – FIFA 12]*

http://apertura.hu/videos/dudas-18.flv
http://apertura.hu/videos/dudas-09.flv

Ugyanakkor beszélhetünk egy másfajta visszajátszásról is, amit én „valós idejű visszajátszásnak" neveznék el. Ennek a visszajátszásnak nem az a feladata, hogy a nézőt gyönyörködtesse, hanem épphogy az ügyetlenségét hivatott kijavítani. A valós idejű visszajátszás abban segít a játékosnak, hogy a játékmenetben vétett hibát helyre tudja hozni. Példának ugyancsak a *Dirt 2.* nevű játékot említeném. Ekkor a helyezést tekintve a legkisebb hibák is dönthetnek a végső első vagy második hely között. Így ha a játékos valamiféle nem kívánt akadályba ütközik, ami lelassítja, vagy bármilyen egyéb hibát vét, még abban a pillanatban lenyomhat egy gombot, ami előhozza a játék „flashback" módját, vagyis a valós idejű visszajátszás felületét. Ez a mód megszólalásig emlékeztet az egykori videomagnók „visszatekerő" mechanizmusára, a játékosok gyakorlatilag maguk is visszatekerhetik a játékmenetet arra a pontra, ahol még nem követték el a hibát, és például lassíthatnak, tudva a következő akadályról. A visszatekerés alatt a hagyományos visszajátszásból ismerős képszerkesztő rendszert kapjuk, tehát a visszatekert filmrészlet is külső kameranézetek váltakozásából épül fel, gyakorlatilag a végső kisfilmünket van lehetőségünk valós időben „újrarendezni". [*19-es számú videó melléklet – Dirt 2 – flashback]* Hasonló módon működik a *Prince of Persia: Forgotten Sands* (Ubisoft Montreal, 2010) nevű játékban az időhomok használata is; egy rosszul intézett ugrás vagy esés könnyedén helyrehozható az idő illetve a játékmenet visszapörgetésével.

http://apertura.hu/videos/dudas-19.flv

A valós idejű visszajátszás segítségével ezek a játékok megidéznek egy ugyancsak filmes jelenséget, a suspense-t. A filmben a suspense a néző többlettudását jelenti a szereplőkhöz képest, ami aggodalmat, izgalmat szül a nézőtéren. A befogadók aggódnak az események végkimeneteléért, hiszen tudják, hogy valami be fog következni, amiről a szereplők nem tudnak. Ugyanígy a játékosokban is létrejöhet ez a várakozással teli izgalom, hiszen a valós idejű visszajátszásnak köszönhetően ők is többlettudásra tesznek szert az általuk irányított karakterrel szemben. A valós idejű visszajátszás elhozza a lehetőséget a játékosnak, hogy kikerüljön egy végzetes esést vagy ütközést, és így megmenthetik a karakterüket. A játékok tehát megvalósítják azt, amit a mozifilmek nem tudtak, a játékos megmentheti avatarját az ismert, nehéz helyzettől. A suspense-nek azonban nem szükséges feltétele a valós idejű visszajátszás lehetősége, hiszen elég a sikerületlen kimenet után az elmentett állást betöltenünk [27] valamelyik játékban, és ugyanígy fel

tudunk készülni a várható veszélyekre.

Az előzetesek (trailerek)

Idén van száz éve annak, hogy New Yorkban levetítették a filmtörténelem első előzetesét. [28] Egyetlen évszázad alatt az előzetes-kultúra önálló „műfajjá" nőtte ki magát, manapság nincs olyan film, amelyhez ne készülne legalább egy előzetes. „Egy Godard-bonmot szerint az előzetes tökéletes film, mert soha nem okoz csalódást" [29] – olvasható Baski Sándor *Hamarosan a mozikban* című cikkében. Valóban, az előzetes egyik legnagyobb előnye a kész filmekkel, játékokkal szemben, hogy viszonylag rövid időintervallumba lehet felhalmozni a film vagy játék legizgalmasabb, leglátványosabb elemeit anélkül, hogy narratív kontinuitásra kellene törekedni. Ugyanakkor a nézők mégis úgy gondolkodnak, hogy a „trailer funkciója a cselekmény felvázolása és a film stílusának, hangulatának hű reprezentációja". [30] Ez azonban a legtöbbször tévesnek bizonyul. Az előzetesek valódi célja ugyanis a figyelem felkeltése és a nézők becsalogatása a mozikba. Leginkább videoklip esztétikát működtető, rengeteg snittből álló előzetesek készülnek, a látvány mellé ugyancsak hatáskeltő zenével. Sokszor még csak az sem derül ki belőlük, hogy miről is szól pontosan az általuk bemutatni szándékozott film. Éppen a hatáskeltés hajszolása miatt bizonyul Godard állítása tévesnek, hiszen egy előzetes könnyedén képes félrevezetni a befogadót, egy akciódús előzetes mögött akár egy borzasztóan unalmas film is lapulhat, értelemszerűen csalódást okozva a nézőben. Ugyanakkor az előzetesek készítése továbbra is a leghatékonyabb módja a filmek reklámozásának, számos blog, portál és fórum, valamint video-megosztó oldal nap mint nap közli az újabbnál újabb előzeteseket, a mozikban pedig bevált gyakorlattá vált a vetített filmek előtt bejátszani a frissen érkező filmek előzetesét. Nem meglepő, hogy egy ennyire jól működő promóciós fogás átöröklődött a filmekhez egyre inkább közeledő videojátékok világába is. Ma már annyira természetes, hogy egy játékhoz készül előzetes is, hogy a kritikusok által megítélt E3 [31] díjak között külön kategóriát szenteltek a legjobb játék-előzetesnek is.

A számítógépes játékokhoz nem mindig készültek professzionális előzetesek. Kezdetben leginkább a videojáték „ingame” [32] elemeiből építkezve szerkesztették meg az előzetest, mintegy bemutatva a játék világát, grafikáját, kezelőfelületét. Ekkor még leginkább magát az elkészült játékot akarták eladni. Manapság azonban a sztorira és a hangulatra helyezik a hangsúlyt, egy élménytszeretnének eljuttatni a felhasználókhoz. Ezért is lehet az, hogy számos játékhoz már nemkizárólag „ingame” elemekből építkező előzetesek, hanem konkrét animációs kisfilmek készülnek.Ezek a rövidfilmek sokszor a játék intrójával azonosak, ugyanakkor arra is találhatunk példát, hogycsupán promóció szempontjából használatosak, de magában a játékban nem kerülnek elő. Azutóbbi megoldás akkor jellemző, ha a készülő játékból még nem tudnának egy komplett előzetestelkészíteni, csupán a leendő felhasználók figyelmét szeretnék felhívni arra, hogy egy játék márfejlesztés alatt van. A *Dragon Age Origins*-hez is készült egy ilyen „mozielőzetes”, amely a játék„ingame” esztétikájától nagyon különbözik, ugyanakkor nagyszerűen bemutatja a játék hangulatát,és képes felkelteni a leendő játékosok figyelmét, noha sem a tulajdonképpeni történetből, sempedig a játék grafikájából nem kapunk ízelítőt. *[20-as számú videó melléklet – Dragon Age cinematic trailer]*

http://apertura.hu/videos/dudas-20.flv

Egy másik érdekesség – és a filmes hatást is jobban mutatja -, hogy a számítógépes játékok előzetesei között is találni élőszereplős darabokat. Példának hoznám a magyar viszonylatban is érdekes *Halo 3. ODST* (Bungie, 2009) ún. „live action” előzetesét, amelyet Magyarországon forgattak, magyarul is megszólalnak benne, és két és fél percében páratlanul hozza a játék hangulatát filmes mivolta ellenére. [*21-es számú videó melléklet – Halo 3 ODST cinematic trailer]* A *Halo 3. ODST* reklámozására a fejlesztők láthatóan nagyobb költségvetést szántak, ami jól mutatja, hogy mennyire kiemelkedő a számítógépes játékok világában is a játékról alkotott első benyomás és a leendő játékosok figyelmének felkeltése.

http://apertura.hu/videos/dudas-21.flv
http://apertura.hu/videos/dudas-21.flv

A felhasználóknak és befogadóknak címzett, hatásosan összevágott előzetes – legyen az élőszereplős, animációs, vagy „ingame” elemekből építkező kisfilm – az adott játék vagy film kapcsán „felvillantja egy kielégítő moziélmény [vagy játékélmény] reményteli lehetőségét, hangsúlyozva egyúttal a bemutató esemény jellegét,” [33] továbbá bejelenti a játék debütálásának dátumát. Az előzetesek tehát kiemelkedő szerepet játszanak abban, hogy a leendő befogadók vagy felhasználók tűkön ülve számolgatják a napokat, hogy megszerezhessék és elfogyaszthassák a nekik szánt alkotásokat.

A számítógépes játékok hatása a film médiumára

A következőkben azt vizsgálom meg, hogy az egymásra hatás kölcsönös-e, tehát beszélhetünk-e a számítógépes játékok szerveződésének és logikájának átörökítéséről, amikor a film médiumát és

néhány hollywoodi alkotást szemlélünk.

Adatbázis vagy narratíva?

Lev Manovich *Az adatbázis mint szimbolikus forma* [34] című írásában arról elmélkedik, hogy a hagyományos médiumok mint a regény, majd a film narratív, ok-okozati módon szerveződő kifejezésmódban gondolkodtak, a számítógépes korszak azonban egy új kifejező eszközt hozott, ez pedig az adatbázis. „Sok újmédia-objektum nem mesél történetet; nincs kezdetük vagy végük; valójában nem fejlődnek sem tematikusan, sem formálisan vagy bármely más olyan módon, amely az elemeiket sorrendbe rendezné" [35] – mondja Manovich. Az elméletíró végül abban állapodik meg, hogy mivel az adatbázis és a hagyományos narratíva is azon van, hogy valamely módon értelmet adjon a világnak, így csupán egymás ellenfelei lehetnek.

Manovich továbbá kitér arra is, hogy nem tekinthető minden újmédia-objektum adatbázisnak, és állítását a számítógépes játékokra hivatkozva támasztja alá. A számítógépes játék fogyasztásakor a felhasználó az eseményeket narratívaként éli meg – mondja Manovich – ennek oka pedig az, hogy mindig kap egy feladatot, amelynek elvégzése létrehozza a játékosban a narratív kontinuitás érzetét. Ugyanakkor a játékos miközben játszik, mindig egy számára jól ismert algoritmust követ, maga a feladat is, amelyet kap, egy algoritmus részét képezi. A feladat, például az összes ellenség megölése a játék egyik pályáján, vagy éppen elsőként érni be a célba egy autóverseny játéknál, mindig egy algoritmusnak van alárendelve, ami a narratív szervezőerőt adja. Az algoritmus követését tehát elvárják a játékostól, ha nyerni szeretne. Emellett az elméletíró azt is leszögezi, hogy tény, hogy a játékok nem felelnek meg az adatbázis-logikának – hiszen az adatbázis az ő értelmezésében egy rendezetlen adathalmaz -, ugyanakkor egy másik szervezőerő a narrativitás felé közelíti őket, ez pedig az algoritmus lenne.

A számítógépes játékokra tehát Manovich szerint inkább jellemző a narratív-, mintsem az adatbázis-jelleg, ugyanakkor én azon a véleményen vagyok, hogy a játékok narrativitása kizárólag a kódolt algoritmusoktól függ, amelyek pedig egy adatbázisból építkeznek. Az algoritmus – a Dragon Zoltán által megfogalmazott definíció szerint – „meghatározza a létrejövő újmédia-objektum alkotóelemeinek szerveződési logikáját," [36] ami az értelmezésem szerint a játékok esetében annyit tesz, hogy az algoritmus a játékot alkotó adatbázis elemeit szervezi narratív formába. Véleményem szerint az adatbázis, algoritmus és a narratíva fogalmai fontos szerepet játszanak akkor, amikor a számítógépes játékok narrativitásáról gondolkodunk; a játékos narratív illúziója nem jönne létre sem az adatbázis, sem az arra „kényszerített működési elv", [37] tehát az algoritmus nélkül.

A film és az adatbázis-logika

A narrativitás szempontjából a szoftverek (szűkebb értelemben a számítógépes játékok) filmekre gyakorolt hatásának vizsgálatát is az adatbázis-logika felől érdemes elkezdenünk. Az alábbiakban azt szeretném megvizsgálni, hogy milyen újdonságot hozott a szoftverek megjelenése a filmezésben, illetve azt is szemrevételezem, hogy a játékok logikája vajon visszaköszön-e a

filmekben.

A szoftverek szerepe a filmekben

Ahogyan korábban a trükkfilm az egymásra fényképezés, illetve a *stop motion* technikát alkalmazta, és ezzel próbálta meg a valótlant valószerűnek bemutatni, úgy napjainkban a CGI (számítógép által generált kép) technikája az, ami felvállalta ezt a szerepet olyan fejlettségi fokon, ami már nem önleleplező. A számítógépes technikának köszönhetően a filmkészítés alapjaiban megváltozott. Manapság a digitális munkálatok hosszabb éveket is kitehetnek az élőszereplős felvételek néhány hónapos forgatási idejéhez képest. [38] Az említett technikának köszönhetően például a tömegjelenetek bemutatása sokkal egyszerűbbé vált, hiszen nincs szükség hatalmas statisztatömegekre, hanem itt lépett be a képbe a már említett adatbázis és algoritmus kettőse. *A gyűrűk ura* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*; 2002, Peter Jackson) második epizódjában zajló Helm's Deep-i csatajelenet tömegeit nem valós szereplők alakították, hanem digitálisan kreált, személyre szabott, mesterséges intelligenciával rendelkező karakterek, amelyek mozgását algoritmusok szabályozták. [39] „Az algoritmus akkor válik narratív tényezővé, – vélekedik Dragon Zoltán – amikor egy film jelenetét, netán egészét képes meghatározni, irányítani, létrehozni." [40] Ez esetben már arról beszélhetünk, hogy az emberi tényező teljesen háttérbe szorult, és már nem csak a karakterek váltak számítógép által generálttá, hanem „magát a diegetikus teret is, egy erre a célra összeállított adatbázisból" [41] hozták létre. Ez a film tehát tökéletes példa arra, hogy miképpen működhet a mozifilmekben az adatbázis-logika.

Ennél egy kicsit eltérőbb felhasználása az adatbázis-építkezésnek a Manovich által készített *Soft Cinema*. A projekt lelkét egy egyedi szoftver és egy ahhoz készített adatbázis adja. Az említett szoftver valós időben, automatikusan szerkeszt össze egy filmet oly módon, hogy a számára készített adatbázis elemeiből, az alkotók által megszabott szabályrendszereket felhasználva építkezik. [42] Ez esetben tehát ismételten adott egy algoritmus, amely egy viszonylagos narratívába tudja rendezni az adatbázis elemeit, amelyekből akár minden egyes „lejátszással" egy újabb film is kialakulhat. [43] Itt is tehát valami hasonló történik, mint a Helm's Deep-i csatajelenetnél, miszerint az emberi tényező kiiktatódik, és a helyét teljességgel átveszi az algoritmus és az adatbázis.

Játék-logika a filmekben

Számos újmédia objektumhoz hasonlóan, a számítógépes játékok is adatbázisokból építkeznek. Azonban egy adatbázis vagy egy algoritmus nem elegendő ahhoz, hogy játék-logikáról beszélhessünk. Minden játék arra készült, hogy játsszanak vele, és úgymond „végrehajtsák", ehhez azonban sokszor kiskapukra van szükség, hiszen már-már a lehetetlenség határát súrolja az, hogy a játékosok minden kiadott feladatot hiánytalanul, maradéktalanul, első nekifutásra teljesítsenek.

Mindenekelőtt a legfontosabb, hogy a játékos kiismerje az általa játszott játékot, és egy kicsit „rekonstruálja a játékért felelős algoritmus egy részét." [44] Ez például a *Super Mario* (Nintendo Creative Department, 1985) esetében annyit tesz, hogy a játékos felismeri, mely térelemekből

milyen objektumok esnek ki (gomba, tűzvirág, toll), és már nem véletlenszerűen, hanem tudatosan fogja úgy alakítani az eseményeket, hogy azok az ő számára kedvezőek legyenek. Ugyanígy az ellenségeket is könnyedén ki tudjuk ismerni, hála az ismétlődéseknek. A játékokban lévő ismétlődő elemek mellett konkrét játékrészleteket is reprodukálódhatnak a mentéseknek köszönhetően. Tehát ha egy feladatban hibázunk, és az események nem alakulnak számunkra kedvezően – meghalunk, vagy egy tettünknek előnytelen következménye van -, ma már lehetőségünk van egy korábbi állást betöltenünk, és onnan folytatnunk a játékot. Ezek az ismétlődések vagy egy algoritmus által generáltak (például a *Witcher* [CD Projekt RED, 2007] esetében egy átlagos NPC [45] ugyanazt mondja minden alkalommal, akárhányszor megszólítjuk), vagy a felhasználó önálló döntéseiből születnek (itt tehát egy állás betöltésére gondolok). Az imént felvázolt szabályszerűségeket nevezem a játékok „ismétlődés-logikájának," amely átkerülhetett néhány filmbe is.

Algoritmus által generált ismétlődés filmes adaptációjára nagyon jó példa az *eXistenZ* (1999, David Cronenberg) című film, amelynek a tematikája is a számítógépes játékokhoz kötődik. A filmben a főszereplők maguk is a számítógépes játékok virtualitásában mozognak, és néha már maguk sem tudják eldönteni, hogy ahol ők vannak, az játék vagy valóság. A film által színre vitt játék NPC-jei könnyedén képesek voltak egy ún. „game loop-ba" kerülni addig, amíg meg nem hallották a játékosoktól azt a mondatot, amely beindította a játék elkövetkezendő fejezetét. Amíg a „game loop" fennállt, addig ezek a karakterek gyakorlatilag „megfagytak", és nem voltak képesek semmi mást mondani, kizárólag az utolsó mondatukat. A film ezen a ponton tehát egy algoritmus által szabályozott ismétlődés-logikát próbál imitálni, nem kevés sikerrel.

A felhasználói döntésből születő ismétlődés-logika adaptálása nehezebb feladat lehet, hiszen a játékok interaktivitásával szemben a filmek inkább egyoldalú közlésmóddal rendelkeznek. Tom Tykwer azonban talált rá megoldást a *Lé meg a Lola* (*Lola rennt*, 1998, Tom Tykwer) című filmjében. A film főszereplőjének, Lolának, mindössze húsz perce van, hogy szerezzen százezer márkát azért, hogy megakadályozza barátja, Manny halálát. A film három különböző alternatívát kínál arra, hogy miként alakulhatnak az események. Az első két verzióban vagy Lola, vagy Manny szerez halálos sérülést, és mindkét alkalommal Lola vágyának köszönhetően visszaugrunk a Manny telefonhívását követő pillanatba. Gyakorlatilag Lola ily módon a „mentett állást" tölti be, és kezdi elölről a feladatát. Ahogyan a számítógépes játékok esetében is, ebben a filmben is van az egyes változatok között tapasztalatbeli kapcsolat, ugyanis az egyes verziókban szerzett tudást Lola felhasználja a következő szinten is. Ez alatt gondolok itt a fegyver kibiztosítására, amit az első verzióban tanul meg, és a másodikban már tudja hasznosítani. Ahogyan a mentésnek köszönhetően a játékos is fel tud készülni az elkövetkezendő nehézségekre, ugyanúgy Lola is fel tudja használni tapasztalatait és felkészültebb tud lenni a további verziókban. A felhasználói döntést ez esetben tehát Lola képviseli, aki addig változtatott a lehetőségeken, amíg az eredmény a legkedvezőbb nem lett számára.

A *Lé meg Lola* továbbá azért jó példa a dolgozatban vizsgáltak szempontjából, mert amellett, hogy a játékok „ismétlődés-logikájára" megfelelő mintát szolgáltat, úgy a klasszikus narratív filmek és az

adatbázis-filmek közti különbséget is színre viszi. A *Lé meg a Lola* ugyanis szakít az ún. klasszikus narratívával, és maga is az adatbázis-logikából merít, ha nem is olyan explicit módon, mint ahogyan azt a *Soft Cinemá*ban láthattuk.

„A különbség a klasszikus elbeszélés és az adatbázis logikája között [Dragon Zoltán, Manovich nyomán megfogalmazott definíciója szerint] abban ragadható meg leginkább, hogy míg előbbi látszólag strukturálisan elkülöníthető események ok-okozati láncolatában nyilvánul meg, addig utóbbi az eseményeket és más „összetevőket" olyan rendezetlen listaként vagy sorként kezeli, amelyhez nem rendel semmiféle sorrendet, pláne nem ok-okozatit." [46]

Tény, hogy mivel a *Lé meg a Lola* egyes történetverziói közötti összekapcsolódás halványan sorrendet hoz létre közöttük, ugyanakkor kifejezetten ok-okozati kapcsolat nem jön létre, így inkább az adatbázis-logikához kapcsolnám a szóban forgó művet. Egy feltételesen végtelen számú végkifejletet tartalmazó adatbázisból a film csupán három változatot mutat, amelyek mindegyike Lola gyorsaságától vagy éppen lassúságától, illetve döntéseitől függ, de nem kifejezetten az előző „körben" megszerzett tapasztalataitól. A verziók között tehát nincs olyan mély ok-okozati kapcsolódás, amely elegendő lenne, hogy a teljes film esetében klasszikus narratív logikáról beszélhessünk. Így a *Lé meg a Lola* amellett, hogy felhasználói döntésből születő ismétlődés-logika adaptálására egy kiemelkedően jó példa, inkább nevezhető adatbázis-filmnek, mint hagyományos értelemben vett narratív alkotásnak.

Ahol a film találkozik a játékokkal

Nem csupán az adatbázisra épülő szerkezetben vagy az interaktivitásban keresendő a számítógépes játékok filmekre gyakorolt hatása, hanem a cselekményépítkezés, a kamerakezelés és a tartalom szempontjából is akadhatunk ismerős elemekre. Az utolsó alfejezetben röviden bemutatom, hogy a hollywoodi filmekben milyen apró elemekben érhető még tetten a számítógépes játékok működésmechanizmusa.

***Doom* – a játékos adaptálása**

Amióta léteznek narratív számítógépes játékok, azóta beszélhetünk játékadaptációkról is. Általánosságban elmondható, hogy rettentően nehéz egy játékot adaptálni, hiszen egy számítógépes játékban akár egy gyenge cselekmény is elfogadható egy izgalmas játékmenet mellett, ugyanakkor éppen gyenge történetszerűsége miatt különösen nehéz feladat lehet adaptálni. A *Doom* (id Software, 1993, 1994, 1995, 1996, 2004) játéksorozat univerzuma teljességgel az imént felvázolt kategóriába sorolható – főleg a korai darabok -, történetük valójában mindig is inkább mellékes volt, a játékos leginkább az izgalmas tűzharcok miatt játszotta. Ha egy ilyen játékot valaki adaptálni szeretne, akkor a kulcs a sztori elmélyítésében – nem átírásában -, és a látványos tűzharcokban rejlene.

A *Doom* (2005, Andrzej Bartkowiak) című film egyszerre katasztrofális és a játék-film összekapcsolódásának szempontjából nézve kiváló adaptáció. Katasztrofális, hiszen a játék alapkoncepcióját, magát a fabuláját alakították át teljesen. Tény, hogy az első két játéknak a

története nehezen volt kivehető – hiszen a legelső, valódi FPS-ek egyikéről beszélünk -, ugyanakkor a 2004-ben kiadott *Doom 3.* már szépen kialakított történettel rendelkezett, ami teljes mértékben adaptálhatóvá tette a játékot. Ehhez képest az eredeti „pokolból érkező szörnyek" sztorit egy, a *Kaptár (Resident Evil.* 2002, Paul W.S. Anderson) című filmre nagyon emlékeztető DNS mutációs elképzelésre változtatták. Ezzel pedig éppen a játék lelkét adó, valódi hátborzongató elemeket törölték el a filmből.

A két médium kapcsolatát tekintve azonban az említett film kiváló adaptációnak nevezhető, ugyanis megbújik benne egy ötperces FPS szekvencia, amely teljes mértékben felidézte a nézőben a lövész játékmenetek világát. [*22-es videó melléklet – Doom – fps szekvencia]* Az említett jelenetben végig egy szubjektív kamera képviseli a főhőst, akinek ugyanúgy kizárólag a kezeit, és az abban tartott fegyvert láthatjuk, ahogyan ez a játékban is megszokott volt. Emellett a részletben előkerül a fegyver távcsöve kínálta belső vágás is, amit ugyancsak a játék „formanyelvéből" idézett be a film. Ugyanakkor számos, a játékból ismeretes elemet vonultatott fel a film, kezdve az ájulás esetén „földre rogyó" kamerától egészen a láncfűrészes kaszabolásig. Ennek köszönhetően a tárgyalt jelenetet a „játékos adaptációjának" nevezném, hiszen az FPS nézet teljes mértékben képes volt imitálni egy játékos mozdulatait, mindemellett pedig tovább növelni a néző bevonását is, aki ennek köszönhetően a folyosók sarkában váratlanul felbukkanó szörnyekre is ijedten reagált. Szinte már azt mondhatnánk, hogy a jelenetből egyedül csak a töltények és az egészséget jelző ikonok hiányoztak.

http://apertura.hu/videos/dudas-22.flv

Álomháború – A *cut-scene* adaptációja

A *cut-scene*-ek – ahogyan erre a korábbi fejezetekben is kitértem – arra szolgálnak, hogy bemutassák a helyszínt, ahová a szereplők érkeztek, kijelöljék a játékos eljövendő feladatait, megmutassák a következő ellenőrző ponthoz vezető utat, bemutassák a cselekedeteink eredményét és továbbvigyék a narratívát. Mivel a *cut-scene*-ek eleve filmszerűek, és úgy hivatkoztam rájuk, mint filmekből a játékokba átemelt elemekre, így a fejezetcím akár értelmét is veszthetné. Hogyan lehetne adaptálni valamit, ami a játékokban már eleve a film formanyelvével bíró, és onnan kölcsönzött elem?

A választ Zack Snyder adja meg számunkra az *Álomháború* (*Sucker Punch*. 2011, Zack Snyder) című filmével, amelyben *cut-scene*-ek nyomait véltem felfedezni. Az *Álomháború* két különböző világgal rendelkezik, a nyomasztó valóság és a látványos fikció váltakozását figyelhetjük meg benne. A fiktív, fantasy jelenetek mindig a főszereplőnk, Babydoll táncához köthetők. A lány legelső tánca alatt látható jelenetet az „intro cut-scene-ek" csoportjába sorolnám, hiszen ez a rész alapozza meg az eseményeket és jelöli ki a főszereplőnőnk céljait. [*23-as videó melléklet – Álomháború]* A film „ *cut-scene*-jeinek" mindegyike a Scott Glenn alakította karakterhez köthető, aki Babydoll fiktív segítője és támogatója, ugyanakkor ő az, aki minden álomjelenetnél kijelöli az éppen aktuális feladatokat. A főszereplőnő célja a szabadság megszerzése, feladatául pedig öt elem összegyűjtését kapja a bölcs férfitól, amelyek a szabadulás kulcsát jelenthetik számára. Minden további „cut-

scene” egymástól eltérő világokba kalauzolja el a szereplőket, ahol különböző küldetéseket kell teljesíteniük a végső cél érdekében.

http://apertura.hu/videos/dudas-23.flv

Az *Álomháború*t leginkább a *Command & Conquer* játékokkal tudnám párhuzamba állítani, hiszen mindkettő esetében az akciót megelőzi az eligazítás. Ezekben a tájékoztató szekvenciákban a parancsnokunk – a film esetében a Scott Glan által alakított karakter – röviden felvázolja a helyzetet, elmondja a feladatunkat, hogy éppen meg kell valamit szerezni – vagy a *Red Alert 2*-ben a leggyakoribb, hogy az ellenséget szimplán likvidálni kell – aztán ő kilép a képből. Az álomjelenetek bevezető epizódjai tehát *a cut-scene*-ekre jellemző funkciók jórészét magukra öltik, kezdve a helyszínmegjelöléssel, a célkitűzésen át a narratíva továbbgördítéséig.

Összegzés

A film formanyelve kimutathatóan visszaköszön a számítógépes játékok világában. Mindenekelőtt a montázs az, amely számos formában megtalálta a helyét a játékok univerzumában, és a filmekhez hasonlóan a játékoknál is a montázs komoly narratív szervezőerejéről beszélhetünk. A játékok is számos, jól körülhatárolható montázstípusból építkeznek, és manapság már nehezen lehetne kijelenteni, hogy egy bizonyos játék kizárólag egyetlen montázstípust működtet. A montázs mellett ugyanakkor már a játékokban is megtalálható számos nem interaktív elbeszélésmód is, amelyekkel szívesen dolgoznak a játékkészítők, kezdve az előzetesektől az interaktív részek közti narratív átvezetésekig. Ugyanakkor a nem interaktív elemek eltúlzására is találhatunk példát, ha a játékadaptációk felé tekintünk, hiszen a filmekből készült játékok egyik legnagyobb hibája, hogy a fejlesztők képesek mindent alárendelni a sztorinak, és megfeledkezni arról, hogy valójában egy játékot készítenek. Ennek a hibának egy tipikus példája a *Dr. House* (*House M.D.*, Legacy Interactive Inc. 2010) című sorozatból készült játék, amely nem képes szórakoztatni a rendkívül lebutult játékmenete és az erőltetett története miatt.

Dolgozatomban nagy vonalakban felvázoltam a manovich-i adatbázis-logikát is, és kitértem arra, hogy miként határozhat meg egy mozifilmet az adatbázis és algoritmus kettőse. Ezek az elemek képezik az alapját a játékok ún. ismétlődés-logikájának – legyen az algoritmus vagy felhasználó által generált -, amely számos egyéb elemhez hasonlóan képes volt adaptálódni a filmekbe, ahogy a *Lé meg a Lola*, illetve az eXistenZ példáin keresztül láthattuk.

Jegyzetek

1. Beregi Tamás: *Konzolhuszárok*. (http://filmvilag.hu/xereses_frame.php?cikk_id=10282. 2012-04-29)
2. Beregi Tamás: Amikor játék és film találkozik: Az interaktív mozik. In uő: *Pixelhősök, a számítógépes játékok első ötven éve*. Budapest, Vince Kiadó, 2010. 334.
3. Beregi Tamás: i. m. 335.

4. Beregi Tamás: i. m. 334.
5. Beregi Tamás, *Konzolhuszárok*.
6. Beregi Tamás: *Konzolhuszárok*.
7. Beregi Tamás: Amikor játék és film találkozik: Az interaktív mozik. I. m. 347.
8. Radics Boglárka: *Felhív mobilon az első interaktív horrorfilm* (http://www.technet.hu/telefon/20100312/a_filmbol_felhivnak_mobilon_-_az_elso_interaktiv_horrorfilm/ 2012-04-21)
9. Radics Boglárka: *Felhív mobilon az első interaktív horrorfilm*.
10. Grodal, Torben: A fikció műfajtipológiája. In. Kovács András Bálint – Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest, Palatinus, 2004. 320-355.
11. Grodal, Torben: I.m. 325. oldal. Az ábrával átalakított formában – Tóth Zoltán János: *Műfaji filmek* kurzusán találkoztam.
12. Torben Grodal: i. m. 349.
13. A játék online elérhető: (http://www.jatekok.net/uss-le-egy-hodot.htm 2012-03-26)
14. Beregi Tamás: A lift üzemen kívül van: platformjátékok. In uő: *Pixelhősök, a számítógépes játékok első ötven éve* , 59-72.
15. Beregi Tamás: Számítógépes játékok a hőskorszakban (bevezető). In uő: *Pixelhősök, a számítógépes játékok első ötven éve*, 14.
16. Beregi Tamás: Űrháborút! In *Pixelhősök, a számítógépes játékok első ötven éve*, 18-20.
17. Beregi Tamás: Akciójátékok (bevezető) In *Pixelhősök, a számítógépes játékok első ötven éve*, 56.
18. Walther, Bo Kampmann: *Cinematography and Ludology: In search of a Lucidography*. (http://spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches8.pdf. 2012-03-28)
19. Walther, Bo Kampmann: I.m. 4.
20. „In the first mode we see the world as our avatar (Manny) watches it from his place in space, while the other mode is represented by a camera that 'records' the space from a third person perspective." (Fordítás Dudás Barbara)
21. „[…] there are no visible cuts and therefore no – at least not explicit – editing mechanisms." (saját fordítás) Walther, Bo Kampmann: i. m. 4.
22. „The anti-montage logic of the computer game answers to the technique known in cinematography as plan sequence that "refers to a long usually complex segment involving much camera-movement during which awhole scene is filmed in a single shot without cuts. (saját fordítás) Walther, Bo Kampmann: i. m. 4.
23. King, Geoff és Krzywinska, Tanya: Film studies and digital games. In *Understanding Digital Games*. Szerk. Jason Rutter és Jo Bryce. London, Sage Publications, 2006. 115.
24. „Every single bullet is phisically modelled in real time."
25. Vö.: Walther, Bo Kampmann: *Cinematography and Ludology: In search of a Lucidography*, 5-6.
26. Füzi Izabella – Török Ervin: *Narratív szintek.* (http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszet/mediatar/vir/tankonyv/narracio/index04.html 2012-04-03)
27. King, Geoff és Krzywinska, Tanya: Film studies and digital games. In *Understanding Digital Games*. Szerk. Jason Rutter és Jo Bryce. 118.
28. Baski Sándor: *Hamarosan a mozikban*. (http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?rendez=DESC&cikk_id=10032. 2012-04-29)
29. Baski Sándor: *Hamarosan a mozikban.*

30. Baski Sándor: *Csalfa remények*. (http://filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=10050. 2012-04-29)
31. Az Electronic Entertainment Expo egy konferencia, amely 1995 óta minden nyáron megrendezésre kerül Los Angelesben, itt mutatják be először a szoftvercégek az újonnan készített játékaikat.
32. Az „in game" fogalma alatt magát a játékmenet közben látható képiséget értem, ahogyan a felhasználó látja a játék világát, miközben játszik.
33. Baski Sándor: *Csalfa remények*. I. m.
34. Manovich, Lev: I.m.
36. Dragon Zoltán: *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ*. *Apertúra*, 2011. nyár (http://apertura.hu/2011/nyar/dragon_ujmozi_avagy_adatbazis_az_egesz_vilag_valasz_saghy_miklosnak . 2012-04-27)
37. Dragon Zoltán: *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ*.
38. Sághy Miklós: *Az adatbázis logika és a film*. *Apertúra*, 2011. tavasz (http://apertura.hu/2011/tavasz/saghy. 2012-04-29)
39. Dragon Zoltán: *A film a digitalizáció korában*. (http://apertura.hu/2011/tavasz/dragon. 2012-04-29)
40. Dragon Zoltán: *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ*.
41. Dragon Zoltán: *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ*.
42. Manovich, Lev: *Project Summary*. (http://www.softcinema.net. 2012-04-29)
43. Dragon Zoltán: *Újmozi, avagy adatbázis az egész világ*.
44. Manovich, Lev: Az adatbázis mint szimbolikus forma.
45. NPC jelentése „non-player character", amely fogalom minden olyan, a játékban lévő karakterre használható, amelyet nem irányít közvetlenül egyetlen játékos sem.
46. Dragon Zoltán: *A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában*. *Apertúra*, 2009. tél (http://apertura.hu/2009/tel/dragon. 2012-04-29)

Irodalomjegyzék

- Beregi Tamás: Konzolhuszárok. (http://filmvilag.hu/xereses_frame.php?cikk_id=10282. 2012-04-29)
- Baski Sándor: Hamarosan a mozikban. (http://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?rendez=DESC&cikk_id=10032. 2012-04-29)
- Beregi Tamás: Pixelhősök, a számítógépes játékok első ötven éve. Budapest, Vince Kiadó, 2010.
- Dragon Zoltán: A film a digitalizáció korában. (http://apertura.hu/2011/tavasz/dragon. 2012-04-29)
- Dragon Zoltán: A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában. (http://apertura.hu/2009/tel/dragon. 2012-04-29)
- Dragon Zoltán: Újmozi, avagy adatbázis az egész világ. (http://apertura.hu/2011/nyar/dragon_ujmozi_avagy_adatbazis_az_egesz_vilag_valasz_saghy_miklosnak . 2012-04-27)
- Füzi Izabella - Török Ervin: Narratív szintek. In Füzi Izabella - Török Ervin: Bevezetés az epikai szövegek és a narratív film elemzésébe. In (http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszet/mediatar/vir/tankonyv/narracio/index04.html. 2012-04-03)
- Grodal, Torben: A fikció műfajtipológiája. In. Kovács András Bálint - Vajdovich Györgyi

(szerk.): A kortárs filmelmélet útjai. Budapest, Palatinus, 2004. 320-355.
- King, Geoff és Krzywinska, Tanya: Film studies and digital games. In Jason Rutter és Jo Bryce (szerk.): Understanding Digital Games. London, Sage Publications, 2006.
- Manovich, Lev: Az adatbázis mint szimbolikus forma. (http://apertura.hu/2009/osz/manovich . 2012-04-26)
- Manovich, Lev: Project Summary. (http://www.softcinema.net. 2012-04-29)
- Radics Boglárka: Felhív mobilon az első interaktív horrorfilm. (http://www.technet.hu/telefon/20100312/a_filmbol_felhivnak_mobilon_-_az_elso_interaktiv_horrorfilm. 2012-04-21)
- Sághy Miklós: Az adatbázis logika és a film. (http://apertura.hu/2011/tavasz/saghy. 2012-04-29)
- Walther, Bo Kampmann: Cinematography and Ludology: In search of a Lucidography. (http://spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches8.pdf. 2012-03-28)

Filmográfia

Játékok jegyzéke

- Alone in the Dark (Krisalis Software; IESA 1994)
- Day of the Tentacle. (LucasArts 1993)
- Dirt 2. (Codemasters, 2009)
- Doom 2 (id Software, 1995)
- Dragon Age Origins (BioWare Edmonton, 2009)
- Dr. House (House M.D., Legacy Interactive Inc. 2010)
- Duke Nukem (3D Realms, 1996)
- Fatty Bear's Birthday Surprise. (Humongous Entertainment, 1993)
- Fifa 12 (EA Canada, 2011)
- Grand Theft Auto 4. (Rockstar Toronto, 2008)
- Grim Fandango (LucasArts, 1998)
- Halo 3. ODST (Bungie, 2009)
- Last Sunset for Lattica (Arcade Masters, 1983)
- Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)
- Max Payne 2. (Remedy Entertainment, 2003)
- Max Payne 3. (Rockstar Vancouver 2012)
- Myst (Cyan, 1993)
- Need For Speed - Most Wanted (Electronic Arts, 2005)
- Night Trap (Digital Pictures, 1992)
- Pac-man (Atari, Inc, 1983)
- Prince of Persia (Broderbund, 1989)
- Prince of Persia: Forgotten Sands (Ubisoft Montreal, 2010)
- Prince Of Persia: Sands Of Time (Ubisoft Montreal, 2003)
- Quake III. Arena (id Software, 1993)

- Raymen Origins (Ubisoft Montpellier, 2011)
- Red Alert 2 (Westwood Pacific, 2000)
- Sam and Max: Hit the road. (LucasArts, 1993)
- Sherlock Holmes: Consulting Detective (ICOM Simulations, 1991)
- Sims 3. (The Sims Studio, 2009)
- Still Life. (Microids, 2005)
- Super Mario (Nintendo Creative Department, 1985)
- Unreal Tournament 3 (Epic Games, 2007)
- Voyeur (Philips POV Entertainment Group, 1993)
- Witcher (CD Projekt RED, 2007)

Filmek jegyzéke

- A gyűrűk ura (The Lord Of The Rings: The Two Towers; 2002, Peter
- Jackson)
- Álomháború (Sucker Punch. 2011, Zack Snyder)
- Doom (2005, Andrzej Bartkowiak)
- Existenz (1999, David Cronenberg)
- Kaptár (Resident Evil. 2002, Paul W.S. Anderson)
- Last Call (2010, Christian Milo Mielmann)
- A Lé meg a Lola (Lola Rennt, 1998, Tom Tykwer)

© Apertúra, 2012. nyár | www.apertura.hu
webcím: https://www.apertura.hu/2012/nyar/dudas-jatek-es-film-hatarok-nelkul/