

## Játékérzés, szinesztézia, hangok

### Mellőzött jellemzők<sup>1</sup>

A videojáték-kritika gyakran penzumszerű kuriozitásként, a tényleges elemzés anekdotikus felvezetéseként foglalkozik a játék keletkezésével. A játék esetében ez különösen aggályos, mivel a kifejezésforma – a társmediumokhoz képest – nehezen vonatkoztatható el a keletkezése folyamatától. A kritikák többsége nem számol azzal, hogy a videojáték végtelenül bonyolult iteratív termék, fejlesztői problémák és mérnöki megoldások végtelen sorozata; azaz hogy játékosként elsősorban a fejlesztők által megtervezett rendszerekkel, a fejlesztők által kijelölt problémákkal és megoldásokkal találkozunk. „Általában óriási Skinner-dobozokként gondolunk a játékokra, ahol [játékosként] nincsen beleszólásunk abba, mi és hol jön létre” (Gillen 2011). Az utóbbi megjegyzés arra utal, hogy az intakt mű elképzelése fals képet ad a játékról: zárt és lezárt műként mutatja be, ami ellentmond a folyamatosan változó iteratív természetének. Kritikusként megpróbáljuk leírni, fogalmi alapokra helyezni a provizórikus fejlesztés *eredményét*, és csak elvétve, a kész termék felé vezető út szükséges állomásaiként foglalkozunk a korábbi, köztes állapotaival. Fejlesztőként ezzel szemben „nálunk van az irányítás: az a célunk, hogy a közönség elé bocsássuk a játékot, hogy igazítsunk az irányításon, majd ismét igazítsunk rajta, míg megfelelőnek nem érezzük” (Gillen *uo.*). A fejlesztő számára a játék nem zárt, értelmezésre váró mű, hanem iteratív probléma és a balanszírozás tárgya. A kritikus kérdései ezzel szemben a próbaalapú design végcéljára vonatkoznak: mi teszi megfelelővé, kielégítővé a játékot, mikor érezzük úgy, hogy a rendszer „jól” válaszol, és hogyan írjuk le mindezt? A fejlesztők szerint, akik iteratív problémaként tekintenek a játékokra, nincsen semmiféle mágikus formula (szabály vagy fogalom) a játékélmény minőségére vonatkozólag; csupán hosszas finomhangolással érhetünk el megfelelő eredményeket. A konceptualizációban érdekelt értelmezés számára az utóbbi attitűd érthető módon problematikus. Az iteráció kritikai szempontból gyanús koncepció: a fejlesztésre tartozik, és az ideiglenesség, rendetlenség képzele kapcsolódik hozzá.

A játékfejlesztés és kritika attitűdbeli különbségei intézményes és gyakorlati okokra vezethetők vissza; a kritika önértelmezésére, valamint a játékipar monetizációs és filmes törekvéseire. A kritikai nyelv kialakítására irányuló eddigi kísérletek részint más kifejezésformák felől, részint másodlagos (narratív, kulturális, ideológiai) szempontok alapján tárgyalják a játékot. Műszavaik (mint az immerzió, vagy az interakció) a játék valamennyi aspektusát figyelembe vevő értelmezések hiányában értelem nélküliek és esetlegesek. Legyenek bármily inspiratívok is, értelmezőként nem elégedhetünk meg a más médiumok felőli és a kívülről érkező (a játékipar és a fejlesztés világán kívül eső) válaszokkal a játék kapcsán. A releváns értelmezések hiányában többnyire a napi kritikára és a fejlesztőkre hárul a tényleges játék vizsgálata, ami újabb gondokat eredményez: a napi kritikának az újdonságra, a friss hírekre és játékokra kihegyezett figyelme a játékkal kapcsolatos köznapi előítéleteket erősíti, míg a fejlesztői zsargon gettósítja a játékról folyó beszédet. Mindketten túl közelről szemlélik a játékot, ami visszatetsző képet eredményez a nem szakmabeli közönség számára.

Diszciplináris helyzetéből adódóan a játékok szaktudománya, a ludológia interaktív drámaként és mozikként, illetve különböző szövegeleméletek illusztrációiként kezeli a játékot. Külső szempontokat kényszerít a kifejezésformára; ennyiben a hetvenes évek tévéreklámjaira emlékeztet, melyek „intelligens televízióként” próbálták eladni a játékot (Murphy 2009, 197). A diszciplína történeti helyzete szintén meghatározó. A ludológia alapszövegei a nyolcvanas, főként a kilencvenes évek stratégiai és kalandjátékaira, *first person* akciójátékaira, valamint a PC platformra koncentrálnak. A szerzők a kilencvenes éveket a valós idejű stratégiai játékok időszakaként, valamint a narratív szempontból is érdekes akciójátékok virágkoraként mutatják

be. A korszak „klasszikusai” elsősorban technikátörténeti szempontból érdekesek számukra, így a szövegesen túllépő grafikus megjelenítést, a 3-D grafikát, a valós idejű és az online játék kezdetét jelzik. Általában véve elmondható, hogy a kritika a korszak egyoldalú és provinciális képét mutatja, az adott játéktörténeti pillanat sajátos vetületét, mely nem kedvez a fejlesztői balanszírozás, vagy a játék által a játékosra gyakorolt hatás vizsgálatának. Az ezredfordulón megszülető ludológia legtöbbet hivatkozott szövegei – a *Game Studies* online folyóirat nyitószáma (2001), vagy a *First Person* (2004) antológia – meggyőzően szemléltetik az utóbbi tendenciát.<sup>2</sup>

A kilencvenes évek története természetesen jóval gazdagabb a kritika által felvázolt képnél. Nem az a probléma a korszak kritikusi szövegeivel, hogy a koruk és közelmúltjuk játékeit idézik: iteratív médiumról lévén szó, ez tulajdonképpen indokolt volna. A probléma az, hogy célzottan válogatnak a korszak terméséből, ami hiányérzést kelt az utólagos megfigyelőben. Nem veszik figyelembe a kilencvenes évek valóban játékszerű műfajait, árkád- és konzoljátékait, valamint a korszak uralkodó játékplatformjait.<sup>3</sup> Olyan műfajok másod- és harmadvirágzásának vagyunk tanúi ebben az időszakban, mint a *shoot-em-up*, a kompetitív árkád *fighter*, vagy az akció-puzzle. Meghatározó, kultikus fejlesztőcégek alakulnak, és több, máig sikeres franchise indul útnak ezekben az években. Ekkor alakul ki a ritmusjáték műfaja, és ekkor jelennek meg a platform- és az akciójáték máig idézett mérföldkövei.<sup>4</sup> A kilencvenes évek franchise-ai a korszak kulturális ikonjai, mellőzésük nehezen indokolható. A korszak emellett a 16-bites játékok aranykora. Ekkor nemesedik stíluskorszakká a korábban a technológiai korlátokból következő 16-bites megjelenítés, és ekkor lép színre a kezdetben technikai kuriózum 3-D megjelenítés az N64, a Dreamcast és a PlayStation rendszereken. Az utóbbi, éppen csak jelzett tendenciákkal a kétezres évek első felének kritikája nem, vagy csak elvétve foglalkozik.

A fenti aránytalanságot érzékelve indokoltnak tűnik a játéktörténeti és fogalmi revízió, , hogy átfogó és valóban érvényes leírással szolgáljunk a játék élményére vonatkozólag. A kétezres évek második felétől egyre gyakrabban hangzanak el arra vonatkozó vélemények, hogy a játék kritikai leírásának problémája élményesztétikai eredetű: érdemes azzal is foglalkoznia, hogy hogyan írható le a *játékélmény*, a *játéktevékenység*, a *játék érzése*? Az érvényes válaszok egyrészt az online kritikusközöségtől (Michael Abbott, Leigh Alexander, Duncan Fyfe, Steve Gaynor, Mitch Krpata) származnak, másrészt a kritika iránt érdeklődő fejlesztőktől (Jonathan Blow, Ian Bogost, Jenova Chen, Clint Hocking, Jason Rohrer). A *játékérzést (game feel)* monografikus terjedelemben feldolgozó Steve Swink, és a publicista-kritikus Tim Rogers az utóbbiak közé tartoznak: szövegeik érdekességét az adja, hogy hétköznapi fogalmakkal és neologizmusokkal próbálják visszaadni a játékélményt. Nyelvi nehezen kifejezhető minőségekről beszélnek; a játék súlyáról, a frikcióról (*friction*), a karakterek jelenlétéről (*presence, existence-sense*), az irányítás érzéséről és a játék sürgetéséről (*urgency*). Mivel a tárgyuk lényege szerint leírhatatlan, vállalkozásuk eleve kudarcra ítéltetett. Ugyanakkor hasznos körülírásokkal szolgálnak az elmélet és a kritika által mindeddig mellőzött minőségekkel kapcsolatban.

## A játékérzés

Steve Swink zsigeri élményként, „a virtuális tárgyak manipulációjának taktilis, kinetikus érzékeléseként” határozza meg a játékérzést (Swink 2009, xiii). A játékérzés a mozgással, az irányítással, a játék virtuális tereinek uralásával függ össze, és mint ilyen, nehezen mérhető és leírható minőség. Swink szerint „ha a játékfejlesztő jól végzi a dolgát, a játékos nem vesz tudomást a játék érzéséről. Egyszerűen megfelelőnek tartja. A játékérzés ebben az értelemben ugyanúgy ’láthatatlan művészet’, mint a filmkészítés” (Swink i.m. xiii). A kritika meghatározó szövegei kevés figyelmet szentelnek a játékérzésnek, és bizarr módon maguk a fejlesztők is ódzkodnak a leírásától (ld. Salen – Zimmerman 2003; Crawford 2003). A játékérzés mellőzésének okai változóak: hol a trivialitása miatt tartjuk elhanyagolhatónak, hol az adott műfaj szempontjából tekintjük másodlagosnak.<sup>5</sup> Gyakran a már említett nyelvi akadályok miatt

érezzük úgy, hogy reménytelenek és feleslegesek a leírását célzó kísérletek. A játék pillanatról-pillanatra történő interakciója triviális tevékenység, azaz nem igényel különösebb magyarázatot: játékosként nem reflektálunk a tevékenységünkre, mivel a reflexió megtörné a játék folyamatát. A játékot követően ugyanakkor képtelenek vagyunk szabatosan leírni a játék érzését: erre utalnak a vonatkozó irodalomban a *floaty*, a *tight*, a *responsive*, a *loose*, a *snappy* kifejezések, vagy az olyan közphelyek, mint az *easy to learn but difficult to master*.

Swink a valós idejű irányítás (*real-time control*), a térbeli szimuláció (*spatial simulation*) és a csiszoltság (*polish*) értelmében beszél a játék érzéséről (Swink 6). A játék irányításának esztétikai érzéseként, a „mozgó avatár folyamatos és precíz irányításaként,” valamint a játékbeli képességeink „megtanulása, gyakorlása és uralása” együtteseként határozza meg a fogalmat (10). A játékerzés klasszikusait elemezve arra a következtetésre jut, hogy az érzékletes és kielégítő játék *mérhető*, azaz leírhatóak a „jó játék” kritériumai. A kielégítő játék során a játékos pillanatok alatt kiismeri az alapmechanizmusokat, és megfelelő, azonnali választ kap az utasításaira. A játék valamennyi eleme az egységes élményt és a játék fizikai valóságát támogatja: irányítása kellően bonyolult, hosszú távon is friss és érdekes, és független a kontextusától (Swink 297).<sup>6</sup>

Tim Rogers online esszéi érzékletes tipológiáját adják a Swink által elmondottaknak. Rogers a játék kreatív és rendhagyó használatából indul ki: mindabból, amit nem kell megtennünk a játékban, mégis megteesszük, mivel *jólesik* megtennünk. Játékosként módunkban áll a játék biztosította keretek, a szimuláció határainak folyamatos tesztelése, azaz nem kell behódolnunk a játék szerzőileg uralt elemeinek (többek közt a történet sürgetésének). A szimuláció lehetővé teszi, hogy szabadon elidőzzünk a játék tereiben, hogy méltányoljuk, és kritika alá vonjuk a mechanizmusait, hogy látszólag felesleges és értelmetlen dolgokat tegyünk: „forgatom a kamerát és körbe-körbe rohangálok a karakteremmel stb.” (Rogers 2010). Rogerst azok a mechanizmusok érdeklik, melyek az ágenciát, a játék uralásának érzését érzékeltetik. Mint mondja, a játékok ideális esetben önkifejezési gyakorlatként működnek, ahol a történet, a történetvilág helyett a mozgás, az irányítás érzése ragad meg bennünket. Steven Poole ugyanezt az érzést keresi a kifejezésformában: „[a] videojáték-karakterek végső soron mindaddig tehetetlenek, míg valaki játszani nem kezd velük. Amint elkezdünk velük játszani, megváltoztatjuk őket, illetve megváltoztatjuk a konfliktus és a dinamikus kontextus szempontjából legfontosabb jellemzőjüket: nem a káprázatos poligonjaikat és a semmitmondó scriptelt kliséiket, hanem a viselkedésüket” (Poole 2011, 31).

Rogers Swinkhez hasonlóan nüansznyi dolgokról, a rajzfilmek által fél évszázada gyakorolt eljárásokról beszél: az akció pillanatnyi megfagyasztásáról a mozdulat tetőpontján, a karakter súlyáról, tehetetlenségéről és gyorsulásáról, késleltetett irányváltásairól.<sup>7</sup> Csalódottságának ad hangot azzal kapcsolatban, hogy „senki sem foglalja szavakba ezeket az érzéseket, bár valójában mindent nekik köszönhetünk” (Rogers i.m.). Rogers a játék érzése helyett egy valóban érzéki jellemzőről, a *frikcióról* beszél, és érzékletes kifejezésekkel adja vissza a típusait. Hol a szumóval és a súlyemeléssel veti össze (összeütközik két tárgy, majd pillanatnyi késleltetés után a játék meghatározza a nyertest), hol pedig a játék felfokozott pillanatainak uralhatatlanságával hozza összefüggésbe (egy pillanatra kikerül a kezünkből az irányítás; aggodalommal figyeljük a lövedékeink útját a *Space Invaders*-ben).<sup>8</sup> Az utóbbi mechanizmusok kombinációi még frenetikusabb játékot eredményeznek: a *Burnout 3*-ban (2004) „[b]eleszaladsz egy kocsiba: egy pillanatra összeragadtok, majd a játék álomszerű sodródásba vált át. Az ellenfél ide-oda pattog a védőkorlát mentén, majd belerobban a szembejövő forgalomba” (Rogers 2010). Rogers hangsúlyozza, hogy nem csupán vizuális, megjelenítésbeli választ ért a *frikció* alatt, hanem egy kevésbé látványos jelenség-együttest: az akció pillanatnyi szünetét, lelassulását (majd újbóli felgyorsulását), a kamera megremegését, a hangok elnémulását. A frikció által igazolást nyernek a képességeink, a játék lehetőségei közti kompetens és virtuóz tevékenységünk, a döntéseink és kockázatvállalásaink. Lehetővé teszi, hogy érezzük a cselekvéseink súlyát: egy pillanatra szinte meghökölünk a tetteink következményeitől, majd visszatérünk a játék normál menetébe.

A frikció különösen jól érzékelhető az úgynevezett *bullet hell shooter*ben. A *bullet hell* beszédes elnevezés: ahol az avatatlan néző rikító színekben, hipnotikus és geometrikus mintákban kibomló lövedékek kaotikus áradatát látja, ott a beavatottak a reflexeiket és kitartásukat próbára tevő játérendszer végtelen precizitását csodálják. A *bullet hell* a videojáték egyik legfelfokozottabb, a maga eleveenségében legtipikusabb műfaja: látványos összegzését nyújtja a videojáték eleven, valóban *játékszerű* jellemzőinek. A műfaj különösen felfokozott pillanataiban a mozgásterünk alig néhány pixelre korlátozódik, ami tökéletes pontosságot igényel mind a fejlesztők, mind a játékosok részéről. A műfaj további jellegzetességét a játék időnkénti lelassulása (*slowdown emulation*) adja, mely nem a hardver korlátaiból adódó hiba, hanem tudatos és gyakran használt stílusjegy. Az effektus a Rogers által említett frikciót idézi. A legkaotikusabb pillanatokban a játék lelassul; hagyja, hogy átéljük a helyzetünk reménytelenségét a lövedékek sűrűjében, majd visszavált a korábbi sebességre.

A *bullet hell* műfaját ugyanaz az eleveenség és közvetlenség jellemzi, ami a populáris kultúra legintenzívebb műfajait áthatja: a burleszkhez, a varietéhez és a vidámparkhoz hasonlóan maga is a közvetlen, zsigeri reakciókra épül. A populáris műfajok eleveenségével foglalkozó Gilbert Seldes nyolcvan évvel ezelőtt a korai burleszk „energikus, virtuóz és kinetikus” művészetéről, a burleszkben „tomboló, pusztító, fellobbanó féktelen energiáról” beszélt (Seldes 2011). Seldest természetesen nem csupán a burleszk eleveನೆge ragadta meg, hiszen közvetve a mozgókép legsajátabb lehetőségeiről és rendeltetéséről is beszélt (meglepő módon mindezt tíz évvel a mozi narratív fordulata után írta). A megjegyzései nyomán kirajzolódó helyzet kísértetiesen emlékeztet a videojátékot érintő mai vitákra és álláspontokra. Seldes szerint az elbeszélő film propagátorai – D. W. Griffith, vagy Thomas H. Ince –, „miközben a filmes technikát fejlesztik, voltaképpen kiüresítik a felfedezéseiket, mivel olyan anyagokkal dolgoznak, melyek jobban illenének más kifejezésformákhoz: a színpadhoz, a filléres regényhez stb. Ellenben [a burleszk] [...] csak a valóban mozgóképre kíváncszó dolgokat mutatta be: amit csak kamerával lehetett színre vinni és csakis a vásznon jelenhetett meg. Mindez nem azt jelenti, hogy a burleszk volna a mozi legigazabb formája; egyszerűen annyit jelent: a burleszkben *valóban* minden filmszerű” (Seldes 2011, 50). A játékipar ma a mainstream film bűvöletében él, úgy, ahogy az Ince és Griffith nevével jelzett film is „a rövid történetek, a regények és a színpadi dráma” iránt rajongott (Thompson 2011, 96). A Seldes által oly nagyra becsült Mack Sennett burleszkjei azért voltak különlegeseek a maguk nemében, mert a mozi eredeti lehetőségére, a képek láttatására épültek (Gunning 2004). Olyasmit hoztak létre, ami a korszak más kifejezésformái számára elképzelhetetlen és kivitelezhetetlen volt. A *bullet hell* és a hozzá hasonló intenzív játékműfajok ugyanerre a lehetőségre mutatnak rá: a valóban játékszerű játékot képviselik, a videojáték *eredeti* és legsajátabb lehetőségét.

Kérdés, mit tekintünk a videojáték egyedülálló lehetőségének. Elvont szinten azt mondhatjuk, hogy a médium egyedülálló lehetősége az, hogy olyan reprezentációs és szimulációs rendszer, mely az aktív részvételünkre számít. További lehetséges válaszként a játék iteratív jellegét emelhetnénk ki: a játék eredetiségét az adja, hogy lezáratlan, hogy folyamatos alakulásban van. Megemlíthetnénk a Seldes által tárgyalt szubtilis, érzéki jellegét is – vagy ahogy ő mondaná, a játék *eleveನೆgét* –, mely nem csupán a videojátékra jellemző. Ugyanakkor ez az a forma, ahol ma a leglátványosabban és a legtöbbek számára megmutatkozik.

## A játékhang

A technikai fejlődés, a grafika, az új irányítási módok és eszközök, a hardver erejének bűvöletében gyakran megfedkezünk a *hangról*, a játék megjelenítésének kevésbé látványos összetevőjéről. A játék filmszerű, elbeszélő, megjelenítésbeli és technikai szempontjai mellett nem csupán a kinetikus és szomatikus jellemzői sikkadnak el, de az akusztikai oldalára sem fordítunk kellő figyelmet. Ezért van az, hogy a kifejezésforma története során a játékhang mindig

is másodlagos szerepbe szorult a központi és grafikus processzorok „fegyverkezési versenyében”. Az okok ismét triviálisak: a számolási kapacitás, a tárolás, a memória technikai szempontjai, valamint a költségszempontok arra kényszerítik a fejlesztőket, hogy más, látványosabb területekre koncentrálják az erőforrásaikat (Wilde 2004, 1).

A játékhang, bár a képi megjelenítéshez képest kevésbé látványos módon fejlődik, a játszott játék szempontjából mégis mérhetetlenül fontos jellemző. Karen Collins a diegetikus és extradiegetikus filmhang különbségéből kiindulva határozza meg a játékhang összetevőit, egyben rávilágít a játék és az elbeszélés viszonyában betöltött fontos szerepére. Mint írja, „[a] film- és a drámaelmélettől kölcsönzött diegézis képzete talán kevésbé illeszkedik a játékhoz. Ugyanakkor hasznos elképzelésnek bizonyul a játékos /néző és a képernyőn megjelenő tartalom közti interakció fokozatainak vizsgálatakor, illetve segíthet megvilágítani a lineáris filmhang és a nemlineáris játékhang közti különbséget” (Collins 2008, 125). A film hangjai az elbeszélés folyamatához, az elbeszélés világához képest belső, vagy külső hangok; a játék dinamikus, interaktív hangjai azonban megbonyolítják az utóbbi kettősséget. Játékosként közvetlen módon befolyásoljuk a játék hangjait, aktív résztvevői és előidézői vagyunk a hangok időzítésének, szelekciójának és módosulásainak. Mindez Collins szerint a diegetikus /extradiegetikus fogalompáron túli kategóriák bevezetését igényli: a dinamikus és nem dinamikus, vagy a (játékra leginkább jellemző) kinetikus és gesztusszerű hangok vizsgálatát.

A diegetikus és extradiegetikus hangok kapcsán történetileg azt látjuk, hogy a fejlesztők évtizedekig luxusnak tekintették az utóbbi, azaz csupán a kilencvenes évek platformjaitól – a Sega CD, a Panasonic 3DO, az Atari Jaguar, a Sega Saturn és a PlayStation színre lépésével – számolhatunk a játékvilágon kívüli hangokkal, a *soundtrack*kel (Pidkameny 2008, 254-55).<sup>9</sup> A diegetikus hangok technikatörténetét az olyan fejlesztések határozzák meg, mint a hardveres hanggyorsítás az ezredfordulón (elsősorban az EAX – Environmental Audio Extensions – szabvány), vagy az utóbbi felváltó szoftveres megoldások a kétezres években (Hasselström 2012). Eric Pidkameny a technikatörténeti váltás egyik legfontosabb narratív következményeként a játékhang *adaptív*vá válását emeli ki. Különbséget tesz a korai játékok bombasztikus kakofóniája és a modern játék „folytonos soundtrackje [között], mely absztrakt módon utal a játék tér- és időbeli jeleneteire, valamint a történet érzelmi ívére” (Pidkameny *uo.*). Az adaptív jelleg azonban nem csupán a történetekhez és a diegézishez való alkalmazkodásban nyilvánul meg: a játékos képességeitől, játékstílusától és játékbeli viselkedésétől éppúgy függ, mint a hangmérnök és a forgatókönyv által előírtaktól.

Collins a játékhang öt típusáról beszél. (1) A játék leginkább filmszerű hangjairól, azaz a *nem dinamikus extradiegetikus hangokról*, melyekkel általában az átvezető vagy felvezető animációkban találkozunk. (2) A *nem dinamikus diegetikus hangokról*, a játék világának hangjairól, melyeket a játék tereiben hallunk (ilyenek a természet hangjai a *Red Dead Redemption*-ben [Rockstar, 2010], vagy a napszakok változását kísérő hangok az *Okami*-ban [Clover, 2006]). (3) A harmadik típusba sorolja a játékos cselekvései által elindított és befolyásolt *dinamikus extradiegetikus hangokat* és zenei betéteket. Az utóbbiak nem kapcsolódnak a történetvilághoz, pusztán a játékérvés fokozására szolgálnak. (4) A negyedik típushoz tartoznak a játékos /karakter által a játék világában előidézett, ténylegesen „elhangzó” változások hangjai, azaz a *dinamikus diegetikus hangok*. Collins hangsúlyozza, hogy az utóbbiak általában csakis az elindításukat tekintve interaktívak, ezt követően nem áll módunkban változtatni rajtuk. A játék érzékeli a változást, majd lejátssza az adott hangmintát.

A taxonómia ötödik, legfontosabb típusa a *kinetikus-gesztusszerű* hangok csoportja. Olyan hangokat sorolunk ide, melyek tényleges fizikai részvételt feltételeznek a játékos részéről (Collins 127). Collins a játékhang gesztusszerű (*gestural*) jellemzőivel foglalkozik, azaz az olyan esetekkel, ahol a játék szó szerint eljátszatja a játékos hangokat. A kinetikus-gesztusszerű hangokra épülő játékok hangszerként értelmezik a hagyományos irányítóeszközöket – mint a *Frequency* (Harmonix, 2001) vagy az *Amplitude* (Harmonix, 2003) –, esetleg speciális perifériát

alkalmaznak a hangszeres élmény imitációjához – *Wii Music* (Nintendo, 2008), *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998), *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) stb. A kinetikus-geztusszerű működés nem csupán a ritmusjátékokra jellemző: a játékos a *Legend of Zelda: Twilight Princess*-ben (Nintendo, 2006) a kard előrántását imitálja, a *Flower*-ben (Thatgamecompany, 2008) pedig a szél mozgását utánozza a kontroller segítségével. A kinetikus-geztusszerű hangok a játék performatív jellegére, a játékos testének nélkülözhetetlen mivoltára épülnek. Arra ösztönzik a kritikát, hogy lépjen túl a testetlenített játék elképzelésén (Chien 2006, 24).

Az árkádteremből az otthonokba és a mobil eszközök privát képernyőire áttelepülő ritmusjátékok érdekes módon nem vették át az árkádtermi játék performativitását és teatralitását (Chien 2006, 23), ugyanakkor megőrizték a kinetikus és személyközi jellegét (hálózati kapcsolattá alakítva az utóbbit). Henry Jenkins a *Dance Dance Revolution* frenetikus élményét elemzi a játéktermi változattal kapcsolatos beszámolók alapján. Hosszan idéz egy professzionális játékost, majd a vaudeville improvizatív, közvetlen visszajelzésre épülő esztétikájához hasonlítja a játékát: „kiválasztom a következő számot, egy nehezebbet. Hallom mögöttem a tolongást, látom a képernyőn tükröződő az arcokat. [...] Véget ér a szám, egy nő kiabál: 'Wooooo!' Megfordulok, és mosolygok. [...] Végül is az egész arról szól, hogy jól érezd magad, akár ünnepel a közönség, akár nem” (Jenkins 2011, 249). Az urbanista Quentin Stevens hasonló élményt ír le a hétköznapi városi tér és az árkádterem liminalitása kapcsán: „Járókelők mennek el ebédidőben egy melbourne-i árkádterem mellett: megállnak, hogy végignézzék két játékos számát, akik a diszkó egyre gyorsuló ütemére táncolnak az érzékelőpadokon. A játék képernyője kevésbé informatív: a versenyzők a zenére figyelnek, a járókelők pedig rájuk. A fiatalok összehangolt ugrással fejezik be a számot. A tömeg tapsol, majd hirtelen széteszlik; megy mindenki a dolgára” (Stevens 2007, 172). Stevens kiemeli, hogy a videojáték tere a városi köztérre is kiterjed, és az árkádterem gépeinek elhelyezése is ezt erősíti. Képernyőik az utcára néznek, képesek megragadni a járókelők figyelmét, akik időlegesen belevonódnak a bent folyó kompetitív játékba. „A határhelyzetben álló játékgép közlátványává teszi a játékost és a játékeret” (Stevens uo.).

Jenkins a *Dance Dance Revolution* kinetikus jellegét elemezve a *Frequency* készítőit idézi: a játékos kezdetben „a szokásos játékos képességeit használja: a szimbolikus vizuális információra precízen időzített manuális reakcióval felel. [...] A játék tesztelésekor újra és újra megfigyeltük, hogy van egy pont, ahol a kezdő játékosok már nem a szemükkel, hanem a fülükkel játszanak (vagy inkább a 'belső fülükkel'). Elkezdik követni a zene ritmusát, majd a következő vizuális hullám érkezésekor épp csak odapillantanak, 'elképzelik' az adott szólam érzését vagy ritmusát, és elkezdik 'lejátszani a hangokat' (ahelyett, hogy 'lelövöldöznék őket'). Miután átléptek ezen a határon, rohamosan javul a teljesítményük” (Jenkins uo.). A *Frequency* ez utóbbi értelemben sajátos keverőpultként működik. Magasabb fokozatokon intenzív, *intuitív és taktikai* élményt nyújt: egy nyolcszögű alagútban haladunk előre, melynek oldalaira az éppen játszott zeneszám különböző elemei, hangsávjai vetülnek. Előre látjuk, mi fog következni az egyes sávokon, és ennek függvényében választjuk ki és játszunk vissza a lehetséges hangminták közül a legmegfelelőbbet.<sup>10</sup> A *Frequency* esetében a játékos mozdulatai nem a szokásos szem-kéz kontaktuson alapulnak, hanem a ritmusérzéken és a rögtönzött hangszeres képességein.

A kinetikus-geztusszerű játékok változatos és ötletes mechanizmusokkal biztosítják a fenti színesztézikus élményt. Az első igazán ismert ritmusjátékban, a *PaRappa the Rapper*-ben (NanaOn-Sha, 1996) a kontroller gombjaihoz rendelt hangok sorozatait kell visszajátszanunk a megfelelő sorrendben és ütemben. Ha nem jól teljesítünk, értelmetlen halandzsa lesz az eredmény, ha viszont sikerül eltalálnunk a megfelelő hangokat, az eredmény valóban rap-szerű lesz. A *Gitaroo Man* (Koei, 2001) sajátos küzdelemmé alakítja át a ritmusjátékot: a képernyőn megjelenített hangok egy középen elhelyezkedő pont felé tartanak, és a megfelelő időben a megfelelő gombbal aktiválhatóak. Fázisonként változik, hogy mikor kell „támadnunk” és „védekezünk”, a legfelfokozottabb pillanatokban pedig „szólókkal” jutalmaz a játék. A *PaRappa*

*the Rapper* és a *Gitaroo Man* elementáris hatását az adja, hogy virtuozításra és kockázatvállalásra ösztönöznek.

A műfaj úttörő alakja, Tetsuya Mizuguchi az interaktív zene helyett a *zenei interaktívok* (*music interactives*) elnevezést javasolja a játékaival kapcsolatban. A zenei interaktív a technológiai platform képzetét az emberre szabott interfész képzetével helyettesíti. A „platform” Mizuguchi számára nem a hagyományos játéklatformot jelenti: fontosabbnak tartja, hogy képesek legyünk intuitív és kreatív módon használni (Fahey 2008).<sup>11</sup> Az eredetileg médiaesztéta Mizuguchi tudatosan kívül helyezi magát a játékipar tipikus szerepkörein, olykor magán a játékon is. A videojáték-toposzok helyett előszeretettel hivatkozik festők és zenészek koncepcióira, és az ő szempontjukból próbálja elképzelni a játékban rejlő lehetőségeket.<sup>12</sup> Mizuguchi előszeretettel kísérletezik a szinesztézia új műfaji alapokra helyezésével, azaz különböző műfajokhoz és érzékterületekhez kapcsolódó élményeket rendel egymás mellé. A *Rez* az *on-rail shooter* tipikus hangjait *trance* hangmintákkal helyettesíti, interaktív hangszerré alakítva át a klasszikus játékműfajt. Absztrakt képi világa és a *trance vibrator* elnevezésű perifériája tovább fokozzák az élményt: az eszköz a zene és a játék ütemére pulzál, taktilis dimenzióval egészítve ki a képi és hangeffektusokat.

A szinesztézia nem csupán a különböző érzékterületek, de a műfaji kategóriák összevonását is jelenti. A *Lumines* és a *Chime* (Zoë Mode, 2010) zeneszerkesztő alkalmazással alakítják át a puzzlejátékot; az *Electroplankton* (indieszero, 2005) a felvett hangunkat manipuláljuk; az *EyeToy: Play* (SCE London, 2003) mozgás és hangok segítségével enged kommunikálni a játékkal; az *Everyday Shooter* (Queasy Games, 2007) gitár-riffekké alakítja a 2-d *shooter* hangjait. A *Boktai* (Konami Computer Entertainment Japan, 2003) külön perifériát – fototranzisztoros szenzort – használ a játék természetes napfény általi manipulációjára, a *Soundvoyager* (Skip Ltd, 2006) pedig a végtelenségig fokozza a játékhang szerepét: egy képi megjelenítését tekintve üres térben, kizárólag hangok által játszható. A *Soundvoyager*ben a célunk a környező akusztikai térben való navigáció, a szembejövő hangok becserkészése és kikerülése, melyek a pályák végére többszólamú zeneművekké épülnek fel. A hangok közeledését és távolodását a játék képileg alig jelzi: egyértelműen arra kényszeríti a játékost, hogy behunyt szemmel játsszon, illetve „a fülével lásson”. A különböző játékmódok nevei (*chase, canon, slalom, drive*) az alapszólamhoz társuló és a tér különböző pontjain elhelyezkedő, közeledő vagy távolodó hangokra utalnak.

Hasonló mechanizmusra épül a *Papa Sangre* (Somethin' Else, 2011). Diegetikus és extradiegetikus hangok közt vezeti a játékost, aki a tökéletesen csupasz irányítófelületen keresztül csupán két dolgot tehet: körbeforoghat, vagy előrehaladhat a játék világában. A játékszabályokat és a kerettörténetet egy éteri hang olvassa fel, és szintenként újabb és újabb instrukciókkal lát el bennünket: figyelmeztet a környező veszélyekre, az elkerülésük módjaira, valamint az adott szint teljesítésének feltételeire. A játék diegetikus hangjai: a karakterünk lihegése és cipőkopogása, az ellenfelek és a célpontok hangjai, valamint a tér ambiens zajai. Az extradiegetikus effektusok közé tartoznak a feladatok végrehajtását és a kijáratot jelző fanfár, az instruktor beszéde és a zene. A *Papa Sangre* legelemibb hatását a binaurális térben bolyongó ellenfelek adják. Nincsenek ellenük eszközeink: csupán annyit tehetünk, hogy kiismerjük az útvonalait és elcsaljuk őket az adott pálya kijáratának közeléből. Pályánként fel kell térképeznünk a tárgyakat, az ellenfelek elhelyezkedését és az útvonalait, majd meg kell terveznünk az útvonalunkat és végig kell haladnunk rajta – csukott szemmel. A *Papa Sangre* szembemegy a videojáték tipikus hatalmi és vizuális fantáziáival: képek nélküli eszközeivel a karakterünk gyengeségére helyezi a hangsúlyt. Nem csupán korlátozza a játékos hatalmát, hanem folyamatosan változtat a szabályokon, melyek a bizonyossága alapjául szolgálhatnának. A játékos bizonytalanságát nagyban fokozza a tény, hogy nem látja sem a karakterét, sem az ellenfeleit; sőt, kudarc esetén végig kell hallgatnia és *el kell képzelnie* a végzetét. A *Papa Sangre* két cselekvésre redukált vak játéka többre képes, mint a legrealisztikusabb megjelenítés: az ismeretlen előli menekülés rettenetét nyújtja.<sup>13</sup>

## Egy névhibáról

A videojáték *video* előtagja azt sejteti, hogy elsősorban a szemünkkel áll kapcsolatban, holott – Torben Grodal kifejezésével – „a szemnek, a fülnek és az izmoknak szól” (Grodal 2009). Technikatörténeti és gazdasági okokra vezethető vissza a tény, hogy a képi megjelenítés máig az elsődleges mozgatója a kifejezésforma iteratív változásainak. A játékfejlesztők egyfelől folyamatosan a mainstream mozival versengenek, és a mindenkori legújabb látványfilmek effektusait imitálják: interaktív filmeket készítenek ahelyett, hogy a játék érdemi lehetőségeivel foglalkoznának. A játék hasonló „semlegesítésének” vagyunk tanúi az olyan szövegek esetében, melyek bár a játékról beszélnek, voltaképpen valami másról – a szövegről, az elbeszélésről, valamely politikai ideológiáról, a kulturális jelentésadás általános kérdéseiről – tesznek állításokat. Steven E. Jones szerint „[n]em kell ludológusnak lennünk ahhoz, hogy felismerjük: a játék elsősorban mindig is a [játzott] játékban létezik. Azonban azt sem szabad elfelejtenünk, hogy a játék mindig is a társas világ része, hogy rendkívül összetett és közvetett, azaz nem tisztán formális tapasztalat. Éppúgy, ahogy a szöveg sem tisztán nyelvi konstruktum. A játékosok *teszik* jelentéstelivé, töltik meg jelentéssel a játékokat játék közben, valamint a róluk való beszéd, a módosításuk és az újrajátszásuk során” (Jones 2008, 9-10).

A játék érzéki-fizikai jellemzőinek öntudatlan elfojtását jelzi a *kibertér* fogalma (Rheingold 1991; Ryan 2000; Wark 1994). Az eredetileg William Gibson *Neuromancer*-ében (1984) bevezetett fogalom a testtől megfosztott virtuális lét terére utal. Steven E. Jones szerint Gibsont eredetileg az árkádjátékok és a játékosok testbeszéde ihlette meg – a konzol fölé görnyedő, a játékban tökéletesen elmerülő játékos képe –, majd ezt a képet választotta el a fizikai test képzetétől a regényében. Gibson kibertere leválasztotta a játékot a haptikus, szomatikus, taktilis és kinetikus funkcióiról, és a tisztán mentális funkcióira redukálta. Termékeny módon félreértelmezte a játékosok testnyelvét és testtartását, és egy testetlen, tökéletes immerzió iránti vágyként (a „képernyőn túli” világ utáni sóvárgásként) mutatta be. Termékeny félreértése beláthatatlan következményekkel járt művészi és tudományos téren; inspiratív metaforája máig hat a filmben, az irodalomban és a játékban. A kibertér gibsoni metaforája nem utal az eredetére: Jones szerint Gibson „múzsái” „a fa-üveg-műanyag konzoljaik uralásán munkálkodtak”, s nem valamiféle transzcendencia elérésén, vagy a testi létből való kitörésen (Jones 2008, 12). Érdekes módon Gibson később fokozatosan visszatalált a „képernyőn inneni” játékokhoz<sup>14</sup> – ugyanakkor, mintegy ellenhatásként, az ötletadó játékkonzolok is egyre inkább eltávolodnak a „fa-üveg-műanyag” anyagságuktól. A videojáték játékosai a kibertér Gibson által elképzelt magányos „konzolsokéihoz” képest kifejezetten társas lények. Igen távol állnak a média és politika által közvetített képtől; a hálószobájába, vagy a szülői ház alagsori magányába zárkózott játékos elképzelésétől. Aktív, kreatív, a játékot virtuóz módon használó csúcsfogyasztók, akik a sajátjuknak tekintik a kifejezésformát: tevékeny, szenvedélyes résztvevői és a történetének alakítói.<sup>15</sup> Mérhetetlen közönytől tanúskodnak az olyan elemzések, melyek nem számolnak el az általuk átélt élményekkel.

## Hivatkozások

Aarseth 2001: Espen J. Aarseth: Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, Volume 1, issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Chien 2006: Irene Chien: This Is Not a Dance. *Film Quarterly*, Volume 59, No. 3 (Spring, 2006), 22-34.

Collins 2008: Karen Collins: *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts – London, 2008.



- Crawford 2003: Chris Crawford: *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Publishing, Indianapolis, 2003.
- Fahey 2008: Rob Fahey: Q Entertainment's Tetsuya Mizuguchi. *Eurogamer*, June 12, 2008. <http://www.eurogamer.net/articles/q-entertainments-tetsuya-mizuguchi-interview>
- Gillen 2011: Kieron Gillen: Bioshock Infinite: Gillen vs Levine. *Rock Paper Shotgun*, July 7, 2011. <http://www.rockpapershotgun.com/2011/07/07/bioshock-infinite-gillen-vs-levine/>
- Grodal 2009: Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford University Press, 2009.
- Gunning 2004: Tom Gunning: Az attrakció mozija. In Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Palatinus, 2004, 292-303.
- Jenkins 2011: Henry Jenkins: Játékok: az új eleven művészet. In Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Kijárat, Bp., 2011, 236-258.
- Jones 2008: Steven E Jones: *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. Routledge, New York – London, 2008.
- Juul 2001: Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, Volume 1, Issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Leonard 2003: Tom Leonard: Looking Glass's Thief: The Dark Project. In Austin Grossman (ed.): *Postmortems from GameDeveloper*. CMP Books, 2003, 171-181.
- Murphy 2009: Sheila C. Murphy: „This is Intelligent Television.” Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer. In Bernard Perron – Mark J. P. Wolf (eds.): *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge, 2008, 197-212.
- Pidkameny 2008: Eric Pidkameny: Sound in Video Games. In Mark J.P. Wolf (ed.): *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, Westport, Connecticut – London, 2008, 251-257.
- Poole 2011: Steven Poole: Trigger Happy. *Edge* 229, July 2011, 31.
- Rheingold 1991: Howard Rheingold: *Virtual Reality*. Secker & Warburg, 1991.
- Rogers 2010: Tim Rogers: In Praise of Sticky Friction. *Kotaku*, June 8, 2010. <http://kotaku.com/5558166/in-praise-of-sticky-friction>
- Ryan 2000: Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. The Johns Hopkins University Press, 2003 (2000).
- Ryan 2001: Marie-Laure Ryan: Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, Volume 1, Issue 1, July 2001. <http://gamestudies.org/0101/ryan/>
- Salen – Zimmerman 2003: Katie Salen – Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, 2003.
- Seldes 2011: Gilbert Seldes: Az alapkő, amelyet az építők elvetettek. In Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Kijárat, Bp., 2011, 48-60.

Stevens 2007: Quentin Stevens: *The Ludic City. Exploring the Potential of Public Spaces*. Routledge, London – New York, 2007.

Swink 2009: Steve Swink: *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann Publishers, 2009.

Thompson 2011: Kristin Thompson: A primitívtől a klasszikusig. In Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Kijárát, Bp., 2011, 88-124.

Wark 1994: Kenneth McKenzie Wark: *Virtual Geography*. Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis, 1994.

Wilde 2004: Martin D. Wilde: *Audio Programming for Interactive Games: The Computer Music of Games*. Focal Press, 2004.

Williams 2002: Richard Williams: *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Computer, Stop-motion, Games and Classical Animators*. Faber and Faber, 2002.

---

<sup>1</sup> A dolgozat elkészültét az MTA Bolyai János Kutatói Ösztöndíja, továbbá a TÁMOP-4.2.2/B-10/1-2010-0029 „Tudományos képzés műhelyeinek támogatása a Pécsi Tudományegyetemen” programja támogatta.

<sup>2</sup> Espen Aarseth nyitószövege a *MUD1* (1978), az *Ultima Online* (1997), a *Quake III Arena* (1999) és az *Anarchy Online* (2001) játékokra utal, és az újonnan megnyíló közösségi lehetőségekre koncentrálnak (Aarseth 2001). Jesper Juul narratív szempontból elemzi a *Space Invaders* (1978) és a *Star Wars* (1983) játékokat; Marie-Laure Ryan pedig kizárólag irodalmi példákkal és utópisztikus elképzelésekkel foglalkozik (Juul 2001; Ryan 2001). A *First Person* antológia leggyakrabban hivatkozott játéka a *Tetris* (1985), a *Civilization III* (2001), a *Majestic* (2001), a *Sims* (2000), a *Black & White* (2001), a *Last Express* (1997), és egyedüli konzoljátékként a *Shenmue* (1999).

<sup>3</sup> A Neo Geo (SNK, 1990), a Mega Drive (Sega, 1988), a Saturn (Sega, 1994), a Dreamcast (Sega, 1998), a Game Boy (Nintendo, 1989), a SNES (Nintendo, 1990), az N64 (Nintendo, 1996) és a PlayStation (Sony, 1994) platformokra utalok.

<sup>4</sup> Néhány cím, a teljesség igénye nélkül: *Raiden* (1990), *DoDonPachi* (1997), *Radiant Silvergun* (1998); *Street Fighter II* (1991), *King of Fighters '94* (1994), *Tekken* (1994); *Puzzle Bobble* (1994), *Dr. Mario* (1990), *Super Puzzle Fighter II Turbo* (1996); *Sonic* (1991), *Wipeout* (1995), *Tomb Raider* (1996), *Gran Turismo* (1997); *PaRappa the Rapper* (1996), *Beatmania* (1997), *Dance Dance Revolution* (1998); *Gunstar Heroes* (1993), *Super Metroid* (1994), a *Yoshi's Island* (1995), *Super Mario 64* (1996). A felsoroltak közös jellemzője, hogy gyors, harsány és élénk játékok: kevésbé érdekesek az elmélet által másutt vizsgált elbeszélő és filmes törekvésekben, ám annál izgalmasabbak a játék „érzése” felől.

<sup>5</sup> Például a menüt, az interfészt, vagy a tárgyaink manipulálásának érzését nem tekintjük a puzzlejáték részének, mivel látszólag nincs közük a „rejtvényhez.”

<sup>6</sup> Swink axiómái az elemzéseik kontextusában igazán meggyőzőek. Hosszan elemzi például a *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) és a *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) különbségeit. Míg az előbbiben a karakterünk két állapottal rendelkezik (áll vagy fut), addig Mario hárommal: áll, sétál, vagy fut, illetve sajátos gyorsulással bír. (Az állapotok közti átmenet nem éles; a karakter fokozatosan fékez és gyorsul.) A két játék irányítóeszköze azonos: a NES (*Nintendo Entertainment System*, 1983-2003) kontrollere nem rendelkezik analóg karral, gombjaival csakis bináris utasításokat adhatunk ki, így a programra, a fejlesztők általi kalibrációra hárul a mozgás „analóg” érzésének megteremtése. A *Super Mario Bros.* további sajátossága, hogy a karakter állapotai *menet közben* is megváltoztathatóak. Míg a *Donkey Kong* esetében az adott utasításnak – megállás /futás, ugrás – végig kell futnia az újabb utasítás előtt, addig a *Super Mario Bros.* karaktere szaladás közben képes irányt váltani. Az ily módon megnövekedett interakció nagyban befolyásolta a játék érzését és anyagi sikerét (Swink 201 skk.).

<sup>7</sup> Az utóbbiak rajzfilmes értelméhez ld. Williams 2002.

<sup>8</sup> Rogers műszavai – a *crunch* vagy a *sticky friction* – az olyan érzékletes műfaji kifejezésekkel rokonok, mint a *bullet grazing*, a *bullet scraping*, a *takedown*, vagy a *rubber banding*.

---

<sup>9</sup> Az interakció a későbbiekben az extradiegetikus hangokra is kiterjed, mint a *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-) interaktív rádióállomásai esetében, melyek eltörlik a diegetikus /extradiegetikus játékhang elvi különbségét.

<sup>10</sup> Ugyanezt a mechanizmust később számos játék átveszi, és más elemekkel keveri: az *Audiosurf* (Dylan Fitterer, 2008) például puzzle-elemekkel ötvözi a kedvenc zeneszámaink *el- és lejátszásának* élményét. <http://www.audio-surf.com/>

<sup>11</sup> Mizuguchi rendhagyó játékfejlesztő, külön intézmény a japán játékiparban. Korábban a Sega alkalmazásában olyan klasszikusok felett bábáskodott, mint a *Rez* (United Game Artists, 2001) és a *Space Channel 5* (United Game Artists, 1999), majd 2003-tól a saját cégével, a Q Entertainmenttel folytat zenei kísérleteket. A *Lumines* (2004), a *Meteos* (2005), az *Every Extend Extra* (2006), a *Rez HD* (2008) és a *Child of Eden* (2011) logikus következményei a korábbi játékeinak, és egyre közelebb visznek a zenei interaktív elképzeléséhez.

<sup>12</sup> A *Rez*-t például Kandinszkijnek ajánlotta, és az ő művészeti elveit ültette át az *on-rail shooter* műfajára. A játék eredeti munkacíme *K-Project* volt.

<sup>13</sup> A képi megjelenítés természetesen nem zárja ki a hang általi hatáskeltés lehetőségét. Tom Leonard a következőket írja a *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios, 1998) posztmortemjében: „[a] hang fontosabb szerepet játszik a *Thief*-ben, mint az általam ismert játékok bármelyikében. [...] A játék gazdag aurális környezetében a hang a [képi] környezetet gazdagította, és szervesen kapcsolódott a játékelményhez” (Leonard 2003, 175). A játékos főként a hangok segítségével értesült az ellenfelek helyzetéről és állapotáról; a játék hangmérnökei éppen ezért változatos és sokrétű válaszlehetőségekkel látták el az utóbbiakat. A *Thief* mesterséges intelligenciája ugyanakkor a dinamikus diegetikus hangok révén értesült a játékos helyzetéről és cselekvéseiről: „rengeteg munkát fektettünk a mesterséges intelligencia érzékelésrendszerébe, hogy pusztán a világ érzékelése révén hozhasson döntéseket. Mindez lehetővé tette, hogy a játékos hangjait a játék szerves részévé tegyük: óvatlanul felhívhatják magukra a mesterséges intelligencia figyelmét, de akár el is csalhatják, félre is vezethetik” (Leonard 2003, uo.). Ugyanez a lehetőség a *Papa Sangre*-ban is adott, azzal a különbséggel, hogy ott nem támaszkodhatunk képi információkra.

<sup>14</sup> Gibson életműve a kibertértől való fokozatos elmozdulásként értelmezhető. A nyolcvanas évek *cyberpunk* sci-fijeit (az ún. „Sprawl”-trilógiát) a kilencvenes években szociologikus közeljövő-víziók váltották fel (az ún. „Bridge”-trilógia), amit a kétezres évek kortárs témájú kvázi-realista bestsellerei, a *Pattern Recognition* (2003) és a *Spook Country* (2007) követnek. Az utóbbi két regényében a kibertér helyett az ARG (*alternate reality game*), a *viral* marketing és a *social networking* fogalmaira koncentrált (minderről részletesebben ld. Jones 2008, 11 skk).

<sup>15</sup> Gyakran hangoztatott közhely, hogy a játékosok a pénztárcájukkal voksolnak a játékipar által javasolt megoldásokkal szemben – ami a független projektek mellett a nagyobb költségvetésű fejlesztéseket is egyre gyakrabban jellemzi a *crowdfunding* platformokon. A Kickstarterhez kapcsolódó sikertörténet a *Double Fine Adventure* esete, mely nyolc óra alatt elérte az előirányzott négyszázezer dolláros költségvetést, majd heteken belül több mint hárommillió dollárral zárult, nyolcvanhétezer támogatóval. A projekt célja egy eredeti játék létrehozása a klasszikus *point-and-click* kalandjáték műfajában. <http://www.kickstarter.com/projects/66710809/double-fine-adventure>