

Szabó Botond

# (Don't) Hail to the King, baby! – a Duke Nukem Forever bukásának okai a játékelemek elméletének perspektívájából

**A dolgozat célja a videojátékok formális, rendszerelméleti megközelítésének rövid fejlődéstörténetét vázolni, majd egy ilyen elmélet segítségével a *Duke Nukem 3D* és *Duke Nukem Forever* című videojátékokon összehasonlító elemzést végrehajtani. Az elemzés célja a két játék eltérő sikeréhez, fogadtatásához vezető okok feltárása, Aki Järvinen játékelemek elméletének segítségével.**

## Bevezetés: a videojátékok tudományos vizsgálatának átalakulása

Azt lehet mondani, hogy a harmadik millennium magával hozta a videojátéknak mint médiumnak a tudományos vizsgálatát. Igaz, hogy már 2001 előtt is léteztek videojátékokkal foglalkozó írások, mégis ebben a bizonyos évben jelent meg számos nemzetközi konferencia folyományaként a tudományterület első elektronikus formában megjelenő folyóirata, a *Game Studies*,<sup>1</sup> melyet a videojátékok világával foglalkozó, valamint a játékiparban dolgozó szakemberek és kutatók kiadványaként indítottak útjára. Így az a terület, mely eddig a pontig az új médiumok és ezen belül leginkább a digitális szövegek, hipertextek elemzésébe ékelődött be, kezdett lassacskán saját lábaira állni és önálló, legitim diszciplínaként működni (Frasca, 2008: 125).

## A Game Studiesig vezető út

Talán a legismertebb modern játékokról szóló tanulmány Johan Huizinga holland történész *Homo Ludens: kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására* című 1938-ban megjelent írása. Huizinga tanulmányának egyik alapja a „varázskör” elmélete, mely a játékok azon sajátos tulajdonságára utal, hogy mondvacsinált szabályaik segítségével elvonatkoztatnak a mindennapi tevékenységektől – ez egy olyan meghatározás, amely a mai napig megőrizte magyarázóerejét. Emellett olyan kortárs Game Studieshoz köthető szerzők is visszanyúltak a varázskör fogalmához, mint Katie Salen és Eric Zimmerman a *Rules of Play* című írásukban (Järvinen, 2008: 21).

20 év elteltével, 1958-ban Roger Caillois francia szociológus – részben Huizinga elméletére támaszkodva – megírta a *Les Jeux et les Hommes* című könyvét, melyben szocioantropológiai álláspontból többek között – témánkhoz kapcsolódóan – elkülönítette a ludus (társadalmi szabályokhoz kötött) és paidia (szoroson meghatározott szabályoktól mentes) játéktípusokat (Frasca, 2008: 136–137). Ezt a megkülönböztetést Gonzalo Frasca, a Game Studies jeles képviselője több esetben is felhasználja videojáték-típusok és műfajok megkülönböztetésére – e kategóriákról a továbbiakban még behatóbban szó fog esni.

Később, a videojátékok egyre növekedő térhódításával a kilencvenes években több szerző is kísérletet tett értelmezésükre és annak megragadására, hogy milyen elméleti keretben lehet értelmezni ezt az új műfajt. 1991-ben Brenda Laurel a *Computers as Theater* című könyvében – ahogy azt a cím is sejteti – a számítógépek virtuális terét a színház lehetséges kiterjesztéseként taglalja. Laurel úgy látja, hogy mivel ezekben a számítógép által generált terekben a cselekvés olyan reprezentációit hozhatjuk létre, amelyben aktívan részt is tudunk venni, így akár színészként, akár nézőként átélhetjük és megváltoztathatjuk a dráma menetét, s így új színben láthatjuk az eddig csak passzívan befogadható műveket. Hasonló álláspontot képvisel Janet Murray a *Hamlet on the Holodeck* című tanulmányában. Ő gyakorlatilag a történetmesélési módszerek kiterjesztéseként értelmezi a számítógépes játékokat, de még így is alapvetően megmaradnak csupán történetmesélési módszernek, melynek ő a cyberdrama nevet adja (Juul, 2008: 146).

<sup>1</sup> Elérhető az interneten <http://www.gamestudies.org> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

Lényegében ezekkel a túlzottan narratíva alapú értelmezésekkel szembeszállva tiltakoztak a Game Studies képviselői, akik azt állították, hogy a videojátékokat nem lehet egyszerűen a történetmesélés egy újabb változataként felfogni. „Előhúzták a Tetris-kártyát” (Järvinen, 2008: 23): vagyis rendre olyan játékokat hoztak fel ellenpéldának, amelyek egyáltalán nem rendelkeznek narratívával, amelyek esetében csupán a játékelmény lehet a népszerűség oka.

Jesper Juul a Game Studies első kiadványában publikált cikkében (Juul, 2008: 151–154) a cselekmény idejét és a játékos jelenlétét hozza fel mint alapvető különbséget a videojátékok és a más, narratív eszközöket alkalmazó médiumok között. Úgy gondolja, hogy talán jogos lehet a játékokat elsődlegesen elbeszélő műfajnak tartani, mivel a narratívák használata a világ egyfajta holisztikus szemléletével kecsegtet: vagyis hogy mindent, a játékelményeket is történetként mesélünk el. Arra mutat rá azonban, hogy valójában ez egy a priori elv, tehát az, hogy valami narratív formában is megjeleníthető, nem jelenti azt, hogy ő maga is narratíva volna. Minden egyes játékszakaszy egy egyedi élmény, csupán egy a játék sok lehetséges kimenetele közül, amit aztán később a játékos másoknak elmesélve narratív formába önt – de ez nem fog ugyanolyan élményt nyújtani, mint amit eredetileg átélt, sőt részleteiben elmesélve egészen unalmasnak bizonyulhat. Így tehát akik azt állítják, hogy a narratívákhoz hasonlóan az egyes játékmeneteket is lineárisan észleljük, figyelmen kívül hagyják, hogy a játékos a játékot annak aktív résztvevőjeként éli meg (Juul, 2008: 144–156).

Juul elmélete annak ellenére, hogy tisztázott néhány lényeges félreértést a narratív megközelítéssel kapcsolatban, nem támadta meg azt minden lehetséges ponton és nem vetette el teljes mértékben. Ezt azonban nem lehet mindenkiről elmondani, így a Game Studies kezdeti szakaszában néhány szerző – például Markku Eskelinen, szintén a Game Studies első számában – egész radikális nézőpontot vett fel és a játékok történetét felesleges „csomagolópapírnak” titulálták, amelyre nem érdemes időt fecsérelni.<sup>2</sup> A kezdeti, ilyesfajta szélsőséges megközelítések az idő előrehaladtával egyre ritkábbak lettek és a szerzők egy része hajlott a kompromisszumkötésre: a történet nem szükséges, de hasznos eszköz lehet egy játék tervezésekor, valamint léteznek történetorientáltabb és kevésbé történetorientált játékok.

A Game Studies berkein belül manapság inkább a formális értelmezési keretek felé tolódik a hangsúly, amelyek nem utasítják el oly hevesen más diszciplínák bevonását. Így a saját fogalmaik meghatározása mellett sok esetben a filmelmélet, pszichológia, illetve szociálpszichológia területeit is bevonják vizsgálódásukba, hogy ezek segítségével a játékok minden lehetséges aspektusát tanulmányozni és definiálni tudják.

## A ludológia fogalma

Maga a fogalom neologizmus, mely a latin ludus (játszani), valamint a görög logos (értelem, gondolat) szavak összetételéből származik. Általában Gonzalo Frasca nevéhez fűzik első alkalmazását, melyet az 1999-es *Ludology meets Narratology* című cikkében (Frasca, 1999) használt, de ő maga is hivatkozik rá honlapján, hogy már előtte is létezett és használatban volt a kifejezés, ő csupán új értelemben használja (Frasca, 2001). Frasca szóhasználatában tehát a ludológia a játékok formális alapokon nyugvó leírása, mely nem veti el a narratíva dimenzióját, de kimondja, hogy nem csupán narratív struktúrákra épülnek a játékok. A későbbi, *Bevezetés a ludológiába* című cikkében – ahogy az előző fejezetben már utaltam rá – Roger Caillois játékelméletéhez nyúl vissza és az ott bemutatott latin eredetű *ludus* (jó és gonosz, győztes és vesztes dichotómiára, bináris logikára építő) és *paidia* (az elérendő célt és karakterválasztást a játékosra bízó) kategóriákat alkalmazza a videojátékok típusainak elkülönítésére (Frasca, 2008: 125–142).

## Játékelemek: Järvinen értelmezési kerete

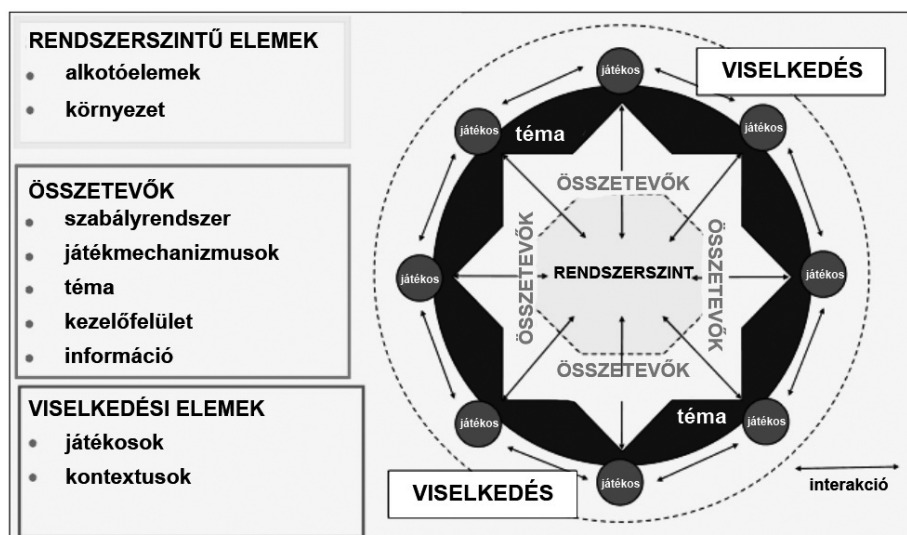
Ha elemeire szeretnénk bontani és részletesen kívánnánk vizsgálni különböző videojátékokat, Frasca imént vázolt elméletét alkalmazva, bevallhatjuk, problémákba ütköznénk a ludus-paidia megkülönböztetésen túl azon összetevők meghatározásakor, illetve csoportosításakor, melyek hozzájárulnak e különbségtételhez. Nyilván nem is az volt Frasca

<sup>2</sup> „In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy.” Eskelinen (2001).

célja ezzel a cikkel, hogy egy minden igényt kielégítő értelmezési keretet biztosítson olvasóinak, de általánosságban hasonló jellegű cikkek jellemzik a ludológiai írók első éveit, vagyis inkább egy bizonyos hozzáállást közvetítenek (a játékokat játékokként kell értelmezni), és nem minden esetben egy világosan körvonalazott, félreérthetetlen módszert kínálnak fel a videojátékok tanulmányozására (Järvinen, 2008: 25). Persze léteznek olyan ludológiai írók, melyek viszonylag részletesen leírják egy-egy játékoszövetőt, például a játékmechanizmusokat, de átfogó értelmezéssel csak ritkán találkozhatunk (Sicart, 2008). Ezért annak érdekében, hogy az általam választott két, ugyanazon franchise-hoz tartozó videojátékot – a Duke Nukem 3D-t (továbbiakban *DN3D*) és folytatását, a Duke Nukem Forever-t (továbbiakban *DNF*) – empirikusan vizsgálni tudjam és a játékelményt meghatározó tényezőket remélhetőleg minél szélesebb körben tárgyalhassam, Aki Järvinen *Games without Frontiers* című doktori disszertációjában kifejtett átfogó értelmezési keret fog összehasonlító elemzésem alapjául szolgálni.

Järvinen úgy fogalmaz, hogy kutatásának célja az eredmények tipologizált formában történő prezentálása volt, melyekből elemzési „recepteket” (analysis recipes) állított elő. Ezek a receptek „gyors elemzési módszerekből” (rapid analysis methods) állnak, melyek használatához nem szükséges ismerni azok elméleti hátterét – amit ő egyébként kifejti munkájának első 250 oldalán –, hanem azonnal felhasználhatók gyakorlati feladatokra (Järvinen, 2008: 25).

1. ábra. A játékelemek elmélete



A videojátékokat (és minden más, valós környezetben játszott játékokat is, de most csupán videojátékokkal foglalkozunk) elemzésében három játékelem-kategóriára osztja. Ezek a rendszerszintű elemek (systemic elements), összetevők (compound elements) és viselkedési elemek (behavioral elements). Ezeket tovább bontja osztályokra: a rendszerszintű elemek alatt megkülönböztet alkotóelemeket (components) és környezetet (environment); az összetevők alatt szabályrendszert (ruleset), játékmechanizmusokat (game mechanics), témát (theme), kezelőfelületet (interface) és információt (information); a viselkedési elemek alatt pedig játékosokat (players) és kontextusokat (contexts). Ezen osztályok mindegyikéhez pedig három birtoklási attribútumot köt: saját játékelem (element-of-self) – amit a játékos birtokol; mások játékeleme (element-of-other) – amit más játékosok birtokolnak; és a rendszer játékeleme (element-of-system) – amit a rendszer birtokol (Järvinen, 2008: 55–57).

## Rendszerszintű játékelemek: alkotóelemek és környezet

Järvinen az alkotóelemeket olyan – sok esetben mozgatható – objektumoknak tartja, melyeket a játékos birtokolhat, használhat és manipulálhat. Ezek általában kártyák, figurák, eszközök, fegyverek, kulcsok stb. Fizikai megjelenésük mellett más tulajdonságaik is lehetnek, például hordozhatnak információt, így különböző formákban megjelenő ér-

tékük is lehet: tapasztalati pontok, energia, sebzés stb. Vagyis az információ mint az összetevőkhöz sorolt játékelem sokszor beleolvad az alkotóelemekbe. Az alkotóelemek között Järvinen még egy megkülönböztetést tesz: maga a karakter, aki a játékos reprezentációjaként jelenik meg, akit saját karakternek nevez, ezenkívül léteznek mások karakterei és a rendszer karakterei (Järvinen, 2008: 63–66). A birtoklási attribútumok tekintetében előrebocsátanám, hogy mivel az összehasonlító elemzés tárgyaként szolgáló videojátékoknak az egyjátékos módját fogom górcső alá venni, így a mások alkotóelemei szerepét átveszik a rendszer alkotóelemei – mivel nincs más valós személy a játékoson kívül, így a játékos saját alkotóelemein kívül minden mást a rendszer birtokol.

A környezet a játékrendszer virtuális korlátait, vagyis a térbeli elrendezés szabályait határozza meg. Ennek következtében az alkotóelemek kézzelfogható módon viszonyulnak a játék környezetéhez és azon belül helyezkednek el vagy kerülnek bemutatásra (Järvinen, 2008: 66–68).

## Összetevők: szabályrendszer, játékmechanizmusok, információ, téma, kezelőfelület

A videojátékok szabályai, melyek önmagukban konceptuálisak, Järvinen szerint csak játékelemeken keresztül fejezhetők ki, melyek ezzel szemben kézzel fogható vagy audiovizuális élményként jelennek meg. Különböző szabályrendszerekről beszélhetünk: vannak, amelyek a rendszer karaktereit irányítják, vannak, amelyek meghatározzák az előrehaladás feltételeit, vannak, amelyek a pontozási rendszerekért felelősek stb. Vagyis a különböző szabályok különböző játékelemekhez kapcsolódnak. A szabályrendszeren belül Järvinen még különbséget tesz procedúrák (procedures) és játékmechanizmusok között. Míg a procedúrák a szabályrendszer játékelemeken keresztül történő működtetését jelenti, melyeket mindig a játékrendszer irányít, addig a játékmechanizmusokat csakis a játékos irányíthatja. A procedúrákat a játékrendszerbe épített algoritmusok vagy mesterséges intelligenciák irányítják, így jelenik meg például a képernyőn az aktuális pontszám és mozognak a rendszer által irányított játékosok, NPC-k (non-playable character). Összefoglalva tehát a procedúrák futtatják a játékrendszert, ellátják a játékost információval az aktuális játékállásról, valamint kihívásokról, jutalmakról, büntetésekről gondoskodnak (Järvinen, 2008: 69–72).

A játékmechanizmusok olyan módszerek, melyek segítségével a játékos egy cél elérése érdekében interakcióba tud lépni a játékelemekkel, s így megváltoztathatja a játékállást. A játéktervező a mechanizmusokon keresztül tudja megszabni, hogy milyen cselekvési lehetőségek álljanak a játékos rendelkezésére, más szavakkal ki tudja bővíteni vagy le tudja korlátozni a játékos „mozgásterét”, esetleg egy bizonyos játékmenet elsajátítását tudja szorgalmazni. A játékmechanizmus egy folyamat, mely mindig a játékostól indul és legalább két játékelem kombinációjából, a kezelőfelületen keresztül valósul meg. Leginkább főnévi igenévvel írhatók le, például: választani, tippelni, mozogni, célózni, löni, gyűjteni, rúgni.

Fontos különbséget tenni globális (global game mechanic), illetve lokális (local game mechanic) játékmechanizmusok között. A globális esetében olyan mechanizmusról beszélünk, mely bármely játékállásban, tehát az egész játék folyamán alkalmazható, a lokális esetében pedig helyhez vagy időintervallumhoz kötött, nem állandóan használatba vehető mechanizmusról van szó. Järvinen ezen kívül megkülönböztet elsődleges (primary/core mechanics), illetve másodlagos (secondary mechanics) játékmechanizmust, melyek sok esetben függenek egymástól. Az elsődleges mechanizmusok a játék globális céljának elérését hivatottak elősegíteni, a másodlagos mechanizmusok pedig ezeket kiegészítik, és dinamizmust visznek a játékmenetbe. Végezetül léteznek még módosító mechanizmusok, amelyek csak bizonyos körülmények között érhetők el. Ezek általában ún. „power-up”-ok formájában jelennek meg és ideiglenesen előnyben részesítik a játékost, de nem kötelező jelleggel alkalmazandók (Järvinen, 2008: 73–74; 250–266).

A következő összetevő az információ, melynek célja különböző módokon tudatni a játékosal a játékmenet aktuális állását. Megjelenhet statisztikák, pontszámok, listák vagy valamely játékelem egyszerű számszerű leképezéseként, de akár narratív elemek felhasználásával is (Järvinen, 2008: 74–77).

A játék témája arra használatos, hogy a szabályrendszert és a hozzá kötődő játékelemet kontextualizálja, s így olyan formába öntse, hogy kommunikálható legyen a játékos felé. Bármilyen is legyen egy adott játék témája, szerepe a játékrendszerben található információ értelmezhetővé tétele vagy valamely más formába öntése, amely értelmezhető a játékos számára. Különböző játékelemeket és információkat reprezentáció útján metaforikus formába transzformálja: a játékos metaforikus szerepet vesz fel – ahogy látni fogjuk, esetünkben például egy izmos, az 1990-es évekbeli akcióhősöket idéző férfit (Järvinen, 2008: 77–79).

Az utolsó összetevőt, a kezelőfelületet roppant egyszerűen értelmezhetjük: ezek azok a perifériák, melyek segítségével kommunikáljuk szándékainkat, cselekedeteinket a játérendszer felé. Ilyenek a billentyűzet, egér, joystick, kontroller, mozgásérzékelő rendszer stb. (Järvinen, 2008: 81–82).

## Viselkedési elemek: játékosok, kontextusok

A fejlesztés folyamán a játékosokkal is óhatatlanul számolni kell, ők azok, akik cselekedeteikkel és döntéseikkel értelmet adnak a játérendszernek. Ezt a viselkedést azonban bizonyos mértékig a játérendszer és elemei modulálják: például a játék nehézségi szintje bizonyosan hatással van a játékosból kiváltott pozitív-negatív érzelmek eloszlására. Egy túlságosan nehéz játék, amelyet a játékosok nem éreznek jutalmazónak, valószínűleg nem részesül barátságos fogadtatásban. Másrészt a játékosok érzelmei befolyásolják teljesítményüket, valamint formálják igényeiket és ízlésüket (Järvinen, 2008: 83).

Végül essék szó a kontextusokról is. Lényegében a kontextusok a videojátékok helyét és idejét jelölik. Leleményesen ki lehet szélesíteni a játékok kontextusát, ha a játékok például a mitológiából, egyes országok kultúrtörténetéből merítik hátterüket (például a *Prince of Persia* sorozat esetében) vagy ahogy a *Duke Nukem* játékoknál látni fogjuk, több esetben hivatkoznak a populáris kultúrára (Järvinen, 2008: 84).

Most, hogy valamelyest tisztában vagyunk a játékelemekkel, a következőkben – a két játék rövid bemutatása után – megkísérelm alkalmazni Järvinen elméletét.

## Az elemzés alanyai: Duke Nukem 3D és Duke Nukem Forever

A *Duke Nukem* sorozat a *Super Mario Bros.*-hoz hasonlóan 2D-s side scrollerként<sup>3</sup> kezdte pályafutását 1991-ben, majd 1996-ban a kor trendjét követve nyitott a háromdimenziós megvalósítás felé. A *DN3D* háttértörténete egészen primitív és B kategóriás akciófilmeket idéző: a Földet ellenséges idegenek szállták meg, elrabolták a női lakosság jelentős részét kínzás céljából, valamint a főszereplő (Duke Nukem) sörkészetét. A játék kezdetén az idegenek lelővik Duke privát űrhajóját, ám a zuhanást hősünk túléli – innen veszi kezdetét a játék. Az első két rész akcióorientált játékmenetét háromdimenziós folytatása egészen obszcén és polgárpukkasztó magaslatokba emelte: lehetővé tett aknavetővel történő mézárálást, különféle csonkításokat, vizelet, prostituáltak lefzetését, mindezt kísérve a főszereplő rövid, velős és trágár kommentárjaival. Maguk a belső nézetű lövöldözős játékok – ismertebb nevükön *First Person Shooter*ek – kezdetűl fogva<sup>4</sup> véresek és agresszívok voltak, tehát nem lehet azt mondani, hogy a túlradó erőszak meglepettségre adott volna okot vagy újdonságszámba ment volna. Az újdonságot inkább a prostituáltak megjelenése, valamint a főszereplő és az ő humorosan együgyű, narcisztikus és agresszív személyisége jelentette, mely leghatásosabban rövid, általában trágár hozzászólásaiban mutatkozott. A fejlesztőcsapat (*3D Realms*) tagjai saját bevallásuk szerint az erőszak és humor vegyítésével csupán egy szórakoztató játékot kívántak létrehozni: „The combination of violence... not real violence, no-one's really getting hurt [...] and humor, [...] I'm not sure why that blend is so good, but particularly for me – I like it.”<sup>5</sup>

A *DN3D* nagy sikerére<sup>6</sup> való tekintettel még 1996-ban megkezdődött a folytatás, a *DNF* fejlesztése. Azonban számos előzetes videoanyag bemutatása, játékmotorcsere és a megjelenési határidő folyamatos kitolása után végül 2011. június 10-én, 15 év fejlesztéssel a háta mögött jelent meg és főként negatív kritikát kapott. A *Metacritic* weboldalán, mely a videojátékok számszerű értékelésének egyik legnépszerűbb fóruma, valamint az interneten fellelhető online játékportálok értékeléseinek gyűjtőoldala, átlagosan 56%-ot kapott a 100%-ból, mely jelen pillanatban 48 publicista és 893 hétköznapi játékos értékeléséből tevődik össze. A kritikusok leginkább elődjének gyors, frenetikus játék-

3 Kétdimenziós térben játszódó, csupán horizontális és vertikális mozgást megengedő játékműfaj.

4 A Wolfenstein 3D 1992-es megjelenése óta.

5 Duke Nukem Forever: History of a Legend: Chapter 2. (2011) Richard Gray pályatervező véleménye. Elérhető az interneten <http://www.youtube.com/watch?v=CjHKyctG-mA&t=6m6s> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

6 2009 decembere: 3,5 millió eladott példányszám (Thompson, 2009).

menetét és bármikor hozzáférhető, széles fegyverarzenálját hiányolták.<sup>7</sup> Emellett, természetesen, ilyen hosszasan elnyúló „hitegetés” után sokan valószínűleg olyan magas elvárásokat fogalmaztak meg a játékkal szemben, amelyek egyébként is teljesíthetetlenek lettek volna.

2. ábra. A Duke Nukem Forever értékelési lapja a Metacritic oldalán

**Duke Nukem Forever PC**  
 2K Games | Release Date: Jun 14, 2011 | Also On: PlayStation 3, Xbox 360

Summary | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Trailers & Videos

**54** out of 100  
 Metascore  
 Mixed or average reviews based on 48 Critics  
 What's this?

**5.8**  
 User Score  
 Mixed or average reviews based on 893 Ratings

**Your Score** [Progress bar] 0

**Developer:** 3D Realms, Gearbox Software  
**Genre(s):** First-Person Shooters  
**# of players:** 1 Player  
**Cheats:** On GameFAQs  
**Rating:** M  
 More Details and Credits »

**Summary:** The release date of this game is "When it's done". Anything else, and we mean anything else is someone's speculation. There is no date. We don't know any date. If you have a friend who claims they have "inside info", or there's some game news site, or some computer store at the mall who ... Expand ▾

See the trailer

Critic Reviews	User Reviews
Positive: 7 Mixed: 24 Negative: 17	Positive: 241 Mixed: 38 Negative: 120

Úgy gondolom, Järvinen elméletére támaszkodva és elemeire bontva a nagy elődöt és rossz fogadtatásban részesült utódját, árnyaltabb és precízebb képet kapunk arról, hogy miért is bukott meg a *DNF*.

## Összehasonlító elemzés játékelemek szintjén

Az alábbiakban láthatjuk, hogy néznek ki alanyaink a játékelemek elméletének segítségével véghezvitt felbontás után.

Rendszerszintű elemek	Duke Nukem 3D	Duke Nukem Forever
Saját alkotóelem	Láb (rúgás), összesen 9 megszerezhető és egyszerre hordozható fegyver, 9 használható „kellék” (item), páncél	Láb helyett ökölharc, összesen 8 megszerezhető fegyver, melyekből egyszerre csupán kettő lehet a játékosnál, 4 használható „kellék” (melyek közül a jetpack csak többjátékos módban érhető el). Járművek: távirányítós játékautó, Monster Truck, targonca
Rendszer alkotóelemei	Karakterek, pálya alkotóelemei	Karakterek, fizikai motor hatásköre alá tartozó objektumok
Saját karakter	Duke Nukem	ugyanaz
Rendszer karakterei	földönkívüliek, sztriptíztáncosok, prostituáltak	földönkívüliek, sztriptíztáncosok, prostituáltak (néhányuk személyiséggel ellátott), számos NPC (nem játszható karakter, pl. Duke rajongói, az USA elnöke, hadügyminisztere)
Környezet (saját és rendszer)	3D-s fiktív Los Angeles, úrhajó fedélzete, hollywoodi film díszlete, Shrapnel City, ezen belül kocsmák, bárók, éttermek	3D-s fiktív Las Vegas, Duke rezidenciája, kaliforniai sivatagok és hegyiségek, földönkívüliek kaptárja, gyárak, iparterületek

<sup>7</sup> „Old-school shooters, and this is definitely trying to be one of those with its basic AI and lack of cover mechanics, always had two great things going for them: speed and a ridiculous arsenal of weapons. [...] Forever eschews this in favour of a plodding pace and two guns” (Plunkett, 2011).

Összetevők	Duke Nukem 3D	Duke Nukem Forever
Szabályrendszer	számítógépes rendszer által megszabott és irányított szabályok	ugyanaz
Saját célok	ellenfelek likvidálása, belépőkártyák keresése és ajtók kinyitása	ellenfelek likvidálása, <i>továbbjutáshoz szükséges tárgyak beszerzése</i> (energiacella, benzin stb.), <i>alternatív útvonalak</i> keresése
Szabályrendszer procedúrái	Életerő, muníció, birtokolt tárgyak mennyiségének csökkentése vagy növelése a szabályrendszernek és a játékos oldaláról végrehajtott cselekedeteknek megfelelően, robbantás útján elpusztított pályarészek, ellenfelek eltüntetése stb.	ugyanaz
Saját játékmechanizmusok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Elsődleges</i>: célzás, lövés, rúgás</li> <li>• <i>Másodlagos</i>: mozgás, úszás, ugrás</li> <li>• <i>Módosító</i>: kellékek használata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Elsődleges</i>: célzás, lövés, ökölharc, gázadás (Monster Truck – egyben <i>lokális mechanizmus</i>)</li> <li>• <i>Másodlagos</i>: mozgás, kormányzás, úszás, ugrás, <i>gyors billentyűnyomogatás</i></li> <li>• <i>Módosító</i>: kellékek használata</li> </ul>
Rendszer játékmechanizmusai	célzás, lövés, mozgás, úszás, repülés	ugyanaz
Téma	földönkívüliek inváziója, egy hős mindenki ellen	ugyanaz
Információ (saját és rendszer)	saját életerő, muníció stb. kijelzése	saját életerő, muníció stb. kijelzése, a játék elején <i>oktatójelleggel bevezető</i> a játék irányításába és mechanizmusába, rövid feladatleírás
Viselkedési elemek	Duke Nukem 3D	Duke Nukem Forever
Játékos	játékos a rendszer ellen	ugyanaz
Rendszer játékosai	rendszer a játékos ellen	ugyanaz
Saját kontextus	egyéntől függő	ugyanaz
Rendszer kontextusa	számítógépes/konzoljátékok, akciójátékok, first person shooterek, Duke Nukem franchise, Los Angeles, populáris kultúra (filmek, könnyűzene, videojátékok stb.), kocsmák, sztriptízbárok, fegyverek, robbanószerkek	ugyanaz, plusz <i>hosszú várakozási idő</i>

Ahogy azt a táblázaton is láthatjuk, a legszembeötlőbb változtatások az alkotóelemek, karakterek és játékmechanizmusok szintjén mentek végbe, valamint kisebb, de nem elhanyagolható módosítások a célok és kontextusok terén is történtek. Nézzük, mit is jelentenek pontosan ezek a táblázatban csupán címszavakban megfogalmazott különbségek.

Az első és egyben a kritikusok által is legsűrűbben nehezményezett pont az alkotóelemek módosulása. Az alkotóelemeket két nagyobb csoportra lehet bontani mindkét játék esetében: fegyverekre és kellékekre („items”: elsősegélycsomag, adrenalin, jetpack stb.).

A *fegyverek* terén azt lehet megállapítani, hogy míg a *DN3D* esetében összesen kilenc megszerezhető és egyszerre hordozható példányt állapíthatunk meg, addig a *DNF* esetében ez nyolc fegyverre csökken, valamint a játékos folyamatosan választásra kényszerül, mivel egyszerre csupán kettő különböző fegyver lehet a birtokában. Ez a leginkább taktikai videojátékoktól örökölt megoldás (*Counter-Strike*, *Halo* sorozat) játékelmény tekintetében megkötésekhez és bizonytalansághoz vezet, mivel egyrésztől nem lehet biztos a játékos abban, hogy a birtokában lévő fegyverekhez talál-e a közeljövőben muníciót, valamint nem igazíthatja szokásaihoz és preferenciáihoz választását. Ezen túlmenően, míg a realizmusra törekvő taktikai játékokhoz témájukból, kontextusukból és játékmechanizmusaikból adódóan illet az ilyen jellegű alkotóelem-megszorítás, addig a *Duke Nukem* sorozat túlnyomórészt valóságtól elrugaszkodott világában idegenszerűen hat ez a korlátozás. Ezek alapján számomra az a következtetés adódik, hogy mivel a hosszú fejlesztési idő alatt megjelent és nagy elismerésben részesült játékok egyre nagyobb hányada használta ezt a

korlátozást, így a *DNF* fejlesztői is elhanyagolhatatlannak tartották – ez a döntés azonban nem áll összhangban sem a játék témájával, sem a később tárgyalt elvárásokkal és kontextusokkal.

Az alkotóelemek másik nagy csoportja, a kellékek terén is kurtítás történt a *DNF*-ben. A *DN3D* kilenc kellékéből csupán hármat őrzött meg az utód, melyek közül a Jetpack (mellyel egy bizonyos ideig repülni képes a játékos) kizárólag a többjátékos módban érhető el, valamint a szteroidok (Stereoids) funkciója megváltozott (a mozgás felgyorsítása helyett a fegyverek sebzési értékét növeli). Megjegyzendő, hogy néhány, a *DN3D*-ben kellékként megjelenő alkotóelem a *DNF*-ben leegyszerűsítve, a játék szabályrendszerébe integrálva jelen van, így például a *DNF*-ben nincs szükség búvárfelszerelésre (*DN3D*-ben Scuba Gear) hosszabb ideig tartó víz alatti tartózkodásra vagy hordozható egészségügyi csomagra (Portable Medkit), mivel a játék szabályrendszerének egyik procedúrája a játékos karakterének életerejét néhány másodperc elteltével automatikusan újratölti. A régi kellékek mellett megjelentek azonban sem fegyverként, sem kellékként be kategorizálható alkotóelemek: különböző járművek. Ezek a járművek a *DNF* meghatározott pontjain érhetőek el és csak korlátozott ideig használhatók, céljuk pedig (a játékmechanizmusok kibővítése mellett), hogy olyan helyeken segítsék a továbbjutást, ahol gyalogosan lehetetlen vagy nagyon problémás volna. A járművek bevezetése ismét egy olyan tendencia, amelyet a hosszú fejlesztési idő közben kialakult trendeknek tudhatunk be: leginkább a már említett *Halo* 2001-es megjelenése óta vált egyre bevettebb szokássá akciójátékoknál járműves szekciók beépítése, így – csak hogy néhány példát említsek – a nagy sikerű *No One Lives Forever 2*, *Half-Life 2*, valamint *Gears of War* mind tartalmaz ilyen szekciókat. Ismét azt lehet megállapítani, hogy a kor elvárásaihoz igazodva kerültek a *DNF*-be új alkotóelemek vagy változtak meg régiak. Míg a járműves szekciók kibővítették a játékmechanizmusok számát, addig a kellékek alacsony száma, illetve az automatikusan újratermelő életerő ismét egy korlátozó tényezőként fogható fel, mely kevesebb védelmet biztosít a nagyszámú ellenséges karakterrel szemben. A játékosnak nem áll rendelkezésére sem páncél, sem hordozható elsősegélycsomag szorult helyzetben, teljességgel a játékrendszer életerő-újratermelő procedúrájára van utalva.

Karakterek terén a rendszer karakterei specifikusabb (bár így sem részletesen kidolgozott) személyiséget kaptak, valamint számuk is bővült. A *DN3D* eseményeire támaszkodó *DNF* Duke Nukem rezidenciáján indul, amely amellet, hogy Duke otthona, egyben egy hatalmas szórakoztatóközpont is, mely rajongóival, ismerőseivel, ágyasaival – a rendszer karaktereivel – van telezsúfolva. Míg a *DN3D*-ben már a játék első pár percében ellenfelekkel konfrontálódik a játékos, addig a *DNF*-ben játékostól függően 20-40 percen keresztül, nagyrészt kikerülhetetlenül, pár humoros mondat erejéig rajongókkal, ismerősökkel társalog és sétál fel-alá Duke rezidenciáján. Azt lehet tehát megállapítani, hogy a *DN3D*-ben alapvetően személytelen és kisszámú NPC-vel szemben a *DNF* nagyobb hangsúlyt fektetett valamelyest egyedi szereplők felvonultatására, melyek jórészt csupán a játékos karakterének magasztalását szolgálják – és melynek következtében a *DN3D*-hez képest az akció folytonossága és mennyisége is csökken.

A játékmechanizmusokban végbement módosítások egy részéről az alkotóelemekkel kapcsolatban már szó esett – ez ugye az ökölharc megjelenése és a kellékek számának csökkentése, illetve a járművek bevezetése –, most pedig ezek használatáról lesz szó. A *DNF*-ben az egyik kardinális változtatás a kellékek terén a Jetpack kivonása volt az egyjátékos módból, mivel így ismételen egy korlátozó intézkedésre került sor: a játékos karakterétől megvonták a repülés mint játékmechanizmus lehetőségét. Bár megjelentek a járművek, melyek a gázadás, manőverezés és így egyben a vezetés új játékmechanizmusát vezették be, meg kell jegyezni, hogy ezek helyhez és időhöz kötött, lokális játékmechanizmusok, míg a Jetpack megszerzésétől számítva helyhez nem kötött, módosító mechanizmusnak számított. Amellett, hogy a járművek természetesen színesebbé teszik a játékmenetet és kibővítik a mechanizmusok számát, nélkülözhetetlen másodlagos mechanizmusok is egyben. A játékos kénytelen használni őket a továbbjutáshoz, tehát valamilyen szinten ismét korlátozó tényezőként jelennek meg.

Mechanizmusok terén a *DNF*-ben egy ugyancsak trendkövető megoldás az úgynevezett „quick time events” (QTE) implementálása volt (Rogers, 2011). A QTE mechanizmusa röviden annyit jelent, hogy bizonyos játék helyzetekben (beragadt ajtók kinyitása, ellenfelek kivégzése) a képernyőn egy bizonyos billentyű szimbóluma jelenik meg, és az ennek megfelelő billentyűt pár másodperc alatt lehetőleg gyorsan és sokszor meg kell nyomni ahhoz, hogy elérjük a kívánt eredményt. Ezekben a pillanatokban a játék szokásos mechanizmusai kiiktatásra kerülnek, megszakad a szokásos játékmenet, ameddig a rendelkezésre álló idő le nem jár. A QTE 1999 óta egyre gyakoribb használata a *DNF* esetében trendkövetés hatására került bele a játékba, amely ismét az elődre jellemző folyamatos akció ellenpéldájaként hozható fel.



A célok esetében az ellenfelek likvidálása mellett a *DN3D* egy egyszerű – és a korabeli akciójátékokhoz hasonló – célt, mégpedig belépőkártyák keresését tartalmazta. Minden egyes pályán három (piros, kék és sárga) belépőkártyát kellett megkeresni, melyek segítségével sorban egymás után ajtókat kinyitva lehetett eljutni az adott pálya végéig. A *DNF*-ben ehhez hasonló gyűjtögetések megtalálhatók (3 energiacella felkutatása egy reaktor beindításához, benzin keresése a járműhöz), de megjelennek különböző logikai, ügyességi feladványok is, melyek végrehajtása szükséges a továbbjutáshoz. A kettő közötti eltérés ismét az akció folytonosságának mértékében mutatkozik: ameddig belépőkártyákat vagy éppenséggel benzint keres a játékos, folyamatosan ellenfelekkel konfrontálódik, míg a logikai, ügyességi feladványok esetében „egyedül marad” a feladvánnyal, megszűnik az ellenfelek rohama.

Végezetül essen szó a talán legösszetettebb játékelemről, a kontextusról. Valamivel kézzelfoghatóbb oldala a kontextusoknak a rendszer kontextusa, melyet részben a videojátékok története, részben a játékfejlesztők határoznak meg. Ide tartoznak az eddigi, akciójátékokkal kapcsolatos tapasztalatok, a *Duke Nukem* sorozat megjelent részeiről alkotott vélemény, a helyszínekkel, fegyverekkel kapcsolatos bármilyen tapasztalat, valamint bizonyos, populáris kultúrához kapcsolódó ismeretek. Mind a *DN3D*, mind a *DNF* esetében a populáris kultúrára történő tudatos, beépített utalások összeköttetésként szolgáltak a játékos és a játék világa között, ami szinte mindig humorra épített. Példának okáért Duke hozzászólásai közül néhány, például a „Hail to the King, baby!”, a hosszan megnyújtott „Groovy!”, valamint a „Come get some!” mind az *Evil Dead* filmtrilógiából vett idézetek. Továbbá a *DNF* esetében, mivel a fejlesztők is tisztában voltak a hosszú fejlesztési idő abszurditásával, számos utalás található erre a „mindörökké tartó” fejlesztésre is. Viszont ezt a néhány szarkasztikus utalást leszámítva a játék kiadása előtti fél évben megjelenő előzetes videók, a fejlesztőkkel készült interjúk, valamint a karakterek esetében már tárgyalt virtuális rajongótábor, ágyasok, ismerősök és Duke továbbra is egoista, narcisztikus személyisége mind-mind azt sugallta vagy inkább sulykolta fejlesztői oldalról a játékosokba, hogy a *DNF* olyan felejthetetlen játékelményel fog szolgálni, amely biztosan lehengerel mindenkit.

Ezzel már át is térünk a saját kontextusok világába, vagyis arra a területre, amely magára a játékosra és az ő kontextusaira, elvárásaira vonatkozik, vagyis mindarra, amit a játékos leszűrt konklúzióként az előzményekből, reklámokból és a *DNF* tényleges játékelményéből. Itt pedig fontos szerepet kap a játékos ízlése, valamint elvárásai a játékkal szemben. Järvinen Zillman és Bryant szelektív expozíció (selective exposure) elméletére támaszkodva azt fejtegeti, hogy egyáltalán mi célból kezdünk játszani, illetve hogy hogyan alakul ki ízlésünk. Maga az elmélet azt mondja ki, hogy játszás során bizonyos érzelmi állapotokat szeretnénk elérni és fenntartani. Azt, hogy milyen érzelmi állapotokat szeretnénk elérni, meghatározza, hogy a múltban mely játékok és azok mely elemei váltottak ki pozitív hedonikus hangulatot és hagytak emlékezetünkben lenyomatokat. Ezek a lenyomatok lassacskán összeállnak ízléssé, amely meghatározza a későbbiekben, hogy milyen játékokat preferálunk (Järvinen, 2008: 107–111). Bár ezzel az összehasonlító elemzéssel nem lehet biztos és megkérdőjelezhetetlen okokat meghatározni, hogy miért nem érte el a *DNF* a *DN3D* sikerét, mégis úgy gondolom, sikerült egy lehetséges „elváráslistát” felállítani, amelynek elemei általában pozitív hedonikus hangulatokhoz és bizonyos ízléshez vezethettek a *DN3D* esetében, valamint hogy ezek mennyiben változtak a *DNF*-ben.

## Összegzés

Röviden összefoglalva a leírtakat, mindegyik játékelem szintjén az elsődleges probléma a hosszú fejlesztési időre vezethető vissza. Meglátásom szerint a 15 év alatt közkedvelté vált új játékelemek közül a fejlesztők egyeseket átgondolatlanul emeltek be a *DNF*-be.

Järvinen elmélete alapján első kritikus pontként meg lehet határozni, hogy a *DN3D* frenetikus gyorsaságához és szabados játékmenetéhez képest korlátozó tényezővé vált az összességében két hordozható fegyver mint alkotóelem és az automatikusan feltöltődő életerő mint a rendszer procedúrája. Míg az említett *Halo* sorozat taktikaorientált voltából fakadóan átgondoltabb és kevésbé reflexközpontú játékestílust követelt meg, s így jogosan korlátozta a játékost kevés egyszerre hordozható fegyverrel és gyorsan csökkenő életerővel, addig a *DNF* közönsége épphogy a *DN3D*-ben tapasztalható, szüntelen akció folyamatos megtöréseként érezkelhette a játékelemeket. A taktikai lövöldözős játékokban érthető és el is várt, hogy egy rossz taktika alkalmazása viszonylag gyorsan csökkenő életerő mellett

kudarchoz vezessen, illetve hogy hibánkat még idejében észlelve fedezékbe vonuljunk, és megvárjuk karakterünk életerejének automatikus újratöltődését, míg kiötlünk egy megfelelőbb tervet. Mivel azonban a *DNF*-ben sok esetben nehéz megfelelő ideig fedezéket találni az ellenfelek rohamozása közepette, illetve nem is erre hivatott a játékmenet, könnyedén frusztráló elhalálozásokhoz vezet ez a rendszerszintű procedúra, mely alól hordozható egészségügyi csomaggal könnyebben kihúzhatná magát a játékos. Ha a procedúrának rövidebb volna az átfutási ideje, illetve ha numerikusan reprezentálva volna az életerő, nem csupán egy többnyire önkényesen és – főként elhalálozáshoz közeli állapotban – kiszámíthatatlanul változó, apró életerőskálán (ami az információ összetevőjének hiányosságára is utal), véleményem szerint az automatikus életerő-regeneráció rendszerszintű procedúrája hatékonyabban működött volna.

A második kritikus pont, amely a játékelemek elméletére alapozva balszerencsés választásnak bizonyult, az a logikai és ügyességi elemek mint saját célok, valamint a személyiséggel ellátott *NPC*-k mint a rendszer karaktereinek aránytalanul nagyszámú jelenléte. Ezen elemek tipikusan összetettebb és lassabb tempójú, történetorientált akciójátékokra jellemzők, mint amilyen a *Half-Life* sorozat. Ha közelebbről megvizsgáljuk a *DNF*-et, kitűnik, hogy az akciómentes első 20 perc, valamint a különböző ügyességi szekciók igen hasonlatosak a *Half-Life* játékok struktúrájához, ahol ugyancsak hátra kell hagyni esetenként saját karakterünk járművét, majd logikai feladványokat megoldva újra vissza kell térnünk hozzá, illetve kisebb mellékes ügyességi kihívásokkal kell megbirkózni, hogy továbbhaladhassunk a történetben. Azonban miközben a *Half-Life* sorozat profitál ilyen jellegű játékelemekből, mivel esetében a környezetből, témából és kontextusból adódóan logikusnak tűnik e szekciók és karakterek felvonultatása, addig a *DNF* esetében sokszor erőltetettnek hatnak, illetve túl hosszán, sokszor halmazottan jelennek meg egymás után, mely ugyancsak folyamatosan megtöri az elődben megalapozott és megszokott tempót, szabadságot. Ezeket a játékelemeket tehát szűkmarkúbban kellett volna adagolni, illetve olyan módon, hogy teljességgel ne váltsák fel az akciójeleneteket, vagy csupán rövid időre.

Végeredményben tehát a nem éppen szerencsésen megválogatott játékelemekkel együtt a *DN3D*-hez képest egy sokkal korlátozottabb, lassabb játékelményt kaphattak a játékosok. A *DNF* különböző műfajokból importált játékelemei alapvetően más közönség elvárásainak feleltek volna meg, ám egyetlen játékon belül nem illeszkedtek egymáshoz, és inkoherens struktúrát eredményeztek.

Järvinen rendszerére támaszkodva tehát ki lehet mutatni, hogy milyen fontossággal bír játékfejlesztői oldalról a játék rendszerszintű elemeinek, összetevőinek és viselkedési elemeinek előzetes és alapos vizsgálata, valamint összeegyeztetése, mellyel elkerülhető, hogy az esetlegesen hosszán elnyúló fejlesztési idő alatt kialakult új trendek mindegyike bekerüljön a végleges alkotásba, különösebb szelekció nélkül. A játékelemek elméletének segítségével véleményem szerint hatékonyan elemekre lehet bontani a kreatív fázisban felmerült ötleteket, kategorizálni őket, majd eldönteni, hogy a közönség és műfaj elvárásainak megfelelően hova és milyen módon épüljenek be a játékelménybe, már ha egyáltalán szükségesek és nem okoznak diszsonanciát, esetleg zárják ki egymást alapvetően.

## Irodalom

- Duke Nukem Forever: History of a Legend: Chapter 2. (2011): Elérhető az interneten: <http://www.youtube.com/watch?v=CjHKyctG-mA> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).
- Eskelinen, Markku (2001): The Gaming Situation. Elérhető az interneten: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).
- Frasca, Gonzalo (2001): Jesper just sent me this link. (blogbejegyzés) Elérhető az interneten: <http://www.ludology.org/2001/08/jesper-just-sen.html> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).
- Frasca, Gonzalo (1999): Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Elérhető az interneten: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).
- Frasca, Gonzalo (2008): Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7.: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijarat Kiadó. 125–143.
- Huizinga, Johan (1944): *Homo ludens: kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*. Budapest: Athenaeum.
- Järvinen, Aki (2008): Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. Elérhető az interneten: <http://acta.uta.fi/haekokoversio.php?id=11046> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

Juul, Jesper (2008): Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7.: Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat Kiadó. 143–159.

Metacritic: Duke Nukem Forever. <http://www.metacritic.com/game/pc/duke-nukem-forever> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

Plunkett, Luke (2011): Duke Nukem Forever: The Kotaku Review. Elérhető az interneten: <http://kotaku.com/5813461/duke-nukem-forever-the-kotaku-review> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

Rogers, Tim (2011): Full Reactive Eyes Entertainment: Incorporating Quick Time Events into Gameplay. Elérhető az interneten: [http://www.gamasutra.com/view/feature/6240/full\\_reactive\\_eyes\\_entertainment\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6240/full_reactive_eyes_entertainment_.php) (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

Sicart, Miguel (2008): Defining Game Mechanics. Elérhető az interneten: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (utolsó letöltés: 2012. november 25.).

Thompson, Clive (2009): Learn to Let Go: How Success Killed Duke Nukem. Elérhető az interneten: [http://www.wired.com/magazine/2009/12/fail\\_duke\\_nukem](http://www.wired.com/magazine/2009/12/fail_duke_nukem) (utolsó letöltés: 2012. november 25.).