

Hordozható játékok

A casual és a hardcore játékdesign érintkezési pontjairól

Jelige: Jószívvel

Bevezetés

Az alábbi szöveg arra vállalkozik, hogy kibővítse a Jesper Juul által felvázolt úgynevezett „casual forradalmat”¹ érintő vitákat és értelmezéseket. Juul az *A Casual Revolution – Reinventing Video Games and Their Players* (Juul, 2010) című könyvében megfogalmazta a számítógépes játékokkal játszó emberek habitusaiban, valamint a játékdizájn területén végbement paradigmaváltást. Annak ellenére, hogy e szöveg a következőkben nem kíván szorosán kötődni a Juul által használt szociológiai, valamint történeti szempontok szerinti megközelítésekhez, mégis ezen aspektusok segítségével kell tisztáznunk magát a „casual forradalmat”, hogy tovább tudjunk lépni a jelenség elemzésében.

Az első számítógépes játékok kezdetben általános publikum számára készültek (Juul, 2010: 2.). Mindenkinek, aki játszani akart. A szerző helyesen állapítja meg, hogy az 1980-as években feltört játéktermi játékok [arcade games] és napjaink számítógépes játéakai között eltelt évek alatt a digitális játékok jelensége médiummá nőtte ki magát (Juul, 2010: 2.). E folyamat eredménye pedig az a rengeteg műfaj, design, megközelítési mód, aminek köszönhetően a médium publikuma szétszakadt, kettéosztódott (Kane, 2010). Könyvében Juul élesen különválasztja és ellentétezi a hasadt közönség két típusát, a hardcore- és a casual játékosokat. A hardcore játékos – nagyon leegyszerűsítve – a játékok fejlődési sorát követve minél nehezebb és bonyolultabb játékokkal játszik, míg a casual játékos olyan játékokat használ, melyek relatíve új jelenséggként definiálhatók a számítógépes játékok történetében. Juul forradalma e második típus előretörése. Az olyan játékok újrafelfedezése és átdolgozása, melyekkel a játéktermi játékosok játszottak.

Ezek az egyszerűen befogadható, könnyen kezelhető játékok az elmúlt pár évben reneszánszukat élik, melyet a rugalmasabbra tervezett design, a régi platformok újraértelmezése, valamint új játékra alkalmas felületek és eszközök megjelenése magyarázhat. E játékokat úgy tervezik meg, hogy akár nagyon kis időintervallum alatt is tartalmas játékelményt nyújtsanak, valamint, hogy minél szimpatikusabbak legyenek a folyamatosan bővülő és nagyon differenciált célközönség számára is (Tap Repeatedly, 2011). Ezeknél a játékoknál –a fent említettek okán – figyelhető meg a legexplicitebben, ahogy a játékefejlesztésben honos technicista tendencia átvált a játékmenetet kiemelő fejlesztői

¹ Úgy gondolom, hogy a „casual” magyar megfelelői – azaz „alkalmi” vagy „hétköznapi” – nem fedik le igazán a játékformát és a játékos típust. A casual játékforma és játékdizájn a későbbiekben tovább részleteződik és fejlődik, épp ezért önálló formaként kell rá tekintenünk, melynek a szakmai és köznyelvi neve is a „casual”. Épp ezért **dolgozatomban** ezt fogom használni, nem pedig a magyar fordításait. Hasonlóan járok el a „hardcore” megjelöléssel is. Azáltal, hogy lefordítjuk a „keménymagos” vagy a „profi” szavak permutációira, képtelenek leszünk az igazi jelentés összetettségének érzékeltetésére.

nézőpontok előtérbe helyezésére. Mindez azért lehetséges – ahogy Staffan Björk recenziójában summázza – mivel e játékok fejlesztői és felhasználói számára is nyilvánvalóvá vált: a játékok nemtől és életkortól független részeivé váltak kultúránknak (Björk, 2011). E játékok továbbá könnyebben elérhetőek, nagyon olcsók, vagy ingyenesek, míg a hardcore típusú játékok kifejezetten drágák. A paradigmaváltás talán pontosan itt mutatkozik meg a legjobban. Juul kifejti, hogy a játékosok pontosan a játékok bonyolultsága, a konvenciók gyors modulálása, valamint az időtényező miatt váltanak át ilyen alkalmanként játszható játékokra (Juul, 2010: 4-5.). A családos emberekké lett hardcore játékosnak nincs már ideje napi több órát a kijelző előtt ülni, újabb és újabb komplikált irányítási és használati kombinációkat elsajátítani. Mégis játszani akar, és játszani is fog, csak más típusú játékokkal. Ezek a játékok pedig Juul szerint a mimetikus interface-t használó játékok [mimetic interface] és az úgynevezett letölthető játékok [downloadable casual games] (Juul, 2010: 5.). Ma már ezek a játékok a térhódítók, hiszen mindenki játszhat velük, aki csak akar.

A következőkben Juul bináris-oppozicionális gondolatmenetének dekonstrukciójára, valamint annak továbbvezetésére vállalkozom.

Juul ugyanis definícióival szorosan szeparálja a két játéktípust. Hardcore és casual játékok viszonya nála tűz és víz. E szöveg talán egy kicsit ki tudja békíteni a kettőt, s rá tud mutatni néhány fontos átfedésre az oppozícióba állított megközelítések között. Ebben pedig egy új platform beemelése segít, hisz – ahogy azt Staffan Björk is nehezményezte szövegében – Juul a mimetikus interface, valamint a letölthető játékok típusait kizárólagosan használja, s így megfelelkezik a könyv kiadásának idejében már elterjedt mobiltelefonokra és egyéb hordozható multimédiás eszközökre letölthető alkalmazásokról² (Björk, 2011). Ezáltal Juul elszalasztja bemutatni azt a lehetőséget, ami pontosan a casual játéktípus esszenciája lehet. Ez pedig a bárhol és bármikor történő játék jelensége [ubiquitous gaming]. A hordozhatóság szerepe ugyanis a hardcore-casual ellentétet ma még nem dokumentált részletekkel képes bővíteni (Holland, 2006). Dolgozatomban a mimetikus és a letölthető játékok jellemzőit alkalmazom a hordozható eszközökre beszerezhető játékok típusaira. Az ezekre a készülékekre – legyen az bármilyen „okostelefon”, mp3 lejátszó, vagy tablet – optimalizált játékok már képesek kibújni a Juul által javasolt definíciók alól. A továbbiakban olyan játékokra fogok koncentrálni, melyek látszólag nem feleltethetőek meg a casual játékok Juul által javasolt leírásának. E játékok használati módjai, megtervezésük, felépítésük, s főképp

² Úgy vélem fontos megemlítenem, hogy e dolgozat nem a hordozható játékkonzolokra (PSP, PS Vita, 3DS stb.) készült játékokat vizsgálja, hisz azok a játékok – hordozhatóságuk ellenére – komplex, bonyolult, drága alkalmazások, melyek a készülékek egyre nagyobb kapacitásának köszönhetően egyértelműen hardcore játékokként azonosíthatók.

játékmenetük, inkább a casual játékok mintáit veszi alapul, ugyanakkor külső megjelenésük és tartalmuk tematikája a hardcore játékokat idézi. Márpedig Juul tisztán kimutatja, hogy e két jelenséget nem lehet közös nevezőre hozni.

Elemzésemben Juul művére – valamint az arról írott recenziókra – hagyatkozom, hisz az máig az egyetlen olyan átfogó munka, mely e témakört érinti. Úgy gondolom fontos megjegyezni, hogy az *A Casual Revolution* egy folyamatosan változó, nehezen követhető terület egyetlen pillanatáról ad kitűnő látképet, s nem nevezhető a casual játékok színterének lezárt dokumentációjának. Ebből kifolyólag a mű egyes példái mára elavultnak tűnhetnek, s épp ezért elemzésemben Juul analógiáinak ismertetésekor több naprakész példával kívánok élni.

Vizsgálatomban egy negyedik generációs iPod Touch-ot, valamint az Apple internetes áruházában (AppStore) található játékokat használtam. Az Apple operációs rendszerére (iOS) fejlesztett játékokat ugyanis egy előzetes termékellenőrzési fázison is át kell juttatni, melynek eredményeképp az AppStore-ban fellelhető játékok minősége jóval egyenletesebb, mint a szintén népszerű Android mobil-operációs rendszerére készült játékoké, melyeket előzetes jóváhagyás nélkül bárki képes publikálni (The Voice of Online Marketing, 2011). Több általam vizsgált játék is exkluzív, kizárólag az AppStore-ban elérhető, mégis úgy vélem, hogy észrevételeim más hasonló platformon is – mint például az említett Android – könnyen alkalmazhatók válnak.

Paradigmaváltás a paradigmaváltáson belül

Juul a játékos entitást meghatározó jelenséget „húzásnak” nevezi [pull] (Juul, 2010: 2-4.), melyre az átláthatóság kedvéért a játék vonzerejeként fogok referálni. Ez a vonzerő az, melynek köszönhetően végig akarjuk játszani a játékot. Juul e kezdeti stádiumban is előrevetíti a casual játékok definíciójának egyik fontos elemét, mely nem más, mint az átláthatóság (Juul, 2010: 2.). Látjuk, hogy mit és hogyan kell tennünk ahhoz, hogy sikeresek legyünk, s épp ezért meg is akarjuk tenni a helyes lépéseket. Ez a vonzerő olyan, mint mikor valaki elkezd dúdolni egy dalt, és mi önkéntelenül is befejezzük azt magunkban. A *Tetris*ben (Alexey Pajitnov, 1985) látjuk, hogy a téglalap befér a megfelelő helyre, s mindenképp be is kell raknunk oda. Az *Angry Birds* (Rovio Mobile, 2009) esetében látjuk, hogy a zöld malac egy deszkán áll, tehát ki kell lőnünk azt alóla. De – hangzik el Juul ellenpéldája – ha a *Warcraft III*-ra (Blizzard Entertainment, 2002) pillantunk, nem érezzük a vonzerőt (Juul, 2010: 4.).

Ha pedig nem érezzük a vonzó erőt, frusztráltak leszünk. Hiszen fogalmunk sincs a *WarCraft III*-at megelőző, és azt formáló konvenciókról. Mire átlátjuk, hogy milyen billentyű-kombinációkat kell alkalmaznunk egy bizonyos ellenfél-sereg elpusztításához, addigra végünk is. Komplexebb interface rendszerek, sikertelen kétirányú kommunikáció, összetett design-struktúrák, csavaros narratívák húztak határt a tempót tartani képesek és képtelenek közé.

Tehát a vonzerő ellentéte az, mikor nem tudunk beilleszkedni a feladatok és használati módok sűrű közegébe. Juul terminológiájában a vonzerő olyan új jelenség, mely a játéktörténelem kezdeti időszakának egyértelműségét és könnyen kezelhetőségét emeli be az új platformok által nyújtott lehetőségek kontextusába. A „húzás” jelenségének Juul által nem konkretizált paradoxona is itt keresendő – mutat rá Björk – hisz a játékos semmi másra nem vágyik jobban, mint új, innovatív szituációk megtapasztalására, melyet a már korábban játszott játékok tapasztalata után, az akkor interiorizált kompetenciák alkalmazásával képes megoldani (Björk, 2011). Ugyanakkor az átláthatóság kedvéért ki kell egészítenünk e fogalmat Chatfield azon megállapításával, miszerint a játékok immerzív ereje a tanulás iránti megrögzött vágyunkból is ered. Hisz a folyamatos újdonságok (legyenek azok a játékos vagy a játék területén), a probléma-megoldási lehetőségek konzekvens modulálása, s e látens tanulási szituációk felismerhető ábrázolása rendkívül fontos tényező lehet Juul fogalmának részletesebb megértéséhez (Kane, 2010). Tehát – mint azt később részletesen látni fogjuk – Juul vizsgálatában a hardcore játékok (és őseik) nem bírnak ilyen tulajdonságokkal.

Juul két platformot vizsgál, a mimetikus interface-t használó berendezéseket, valamint az internetről letölthető, személyi számítógépen (vagy konzolokon) játszott, ingyenes (vagy nagyon olcsó) játékokat (Juul, 2010: 5-8.).

A mimetikus interface nem más, mint a játékos mozgását lekövetni képes mechanizmusok összessége. Tökéletes példája a Nintendo Wii. A Wii a Nintendo „hetedik generációs” játékkonzolja, melynek forradalmi újítása³ a kábel nélkül kontrollert (az úgynevezett Wiimote), mely képes mozgásunk (a kontrollert mozgatása) útvonalát követni, s ez által a virtuális kontextusban utánozni, lekövetni azt. A mimetikus irányítási mechanizmus, valamint a Wii-re készített játékok általános rajzfilm-szerűsége, családbarát hangulata és széles intervallumon definiált célközönsége tette a konzolt a „kapd fel és játssz” [pick up and play]

³ A Wii forradalmi mivolta főként a konkurens konzolgyártó cégek későbbi fejlesztéseinek fényében látszik, hisz mind a Sony Playstation 3-hoz fejlesztett Move kontrollert, mind pedig a Microsoft Xbox játékgépére készített Kinect is a Wiimote mimetikus elvét használja, gondolja tovább.

játékstílus egyik legideálisabb példájává (Tap Repeatedly, 2011). Tehát, ha a *Wii Sports*-ban (Nintendo, 2006) teniszezünk, akkor a teniszezést definiáló, azt mímelő mozgást kell végrehajtanunk, amit a játékon belüli karakterünk (avatar) is utánunk csinál.

A letölthető casual játékok az interneten érhetőek el, s legfontosabb jellemzőjük, hogy kis mennyiségekben, rövid ideig is tartalmaz szórakozást képesek nyújtani, valamint a *WarCraft III* példájával ellentétben nem szükségeltetik hozzájuk komolyabb előismeretek interiorizálása. Ilyen játék például a nagysikerű *Plants Vs. Zombies* (PopCap Games, 2009), a *Robot Unicorn Attack* (Spiritonin Media Games, 2010), vagy a hatalmas sikert aratott *Cut the Rope* is (ZeptoLab, 2010). Ilyen játékokból több millió létezik, így természetesen a szelekció elkerülhetetlen, ha casual játékokról beszélünk.

Tehát a vonzerő jelensége e két játéktípusban válik Juul szerint oly mértékben általánossá, hogy szinte minden játszani vágyó ember képes legyen pár perc alatt elsajátítani a szabályokat és a működési elveket. Annak ellenére, hogy Juul a *WarCraft III*-on kívül nem említ semmilyen más ellenpéldát, könnyedén következtethetünk arra, hogy a hardcore játékok nem rendelkeznek ezzel az instant vonzerővel. Természetesen ez nem lehet igaz, hisz a vonzerő a konvenciók megértésén és követésén alapulva fejti ki hatását. Tehát ha valaki érti, és ismeri a komplexebb játékokat, akkor számára a vonzerő könnyen kialakul egy ilyen játékkal való első találkozáskor is.

Ugyanakkor ma már a paradigmaváltáson belüli paradigmaváltásról is beszélhetünk, hisz a hordozható eszközöknek köszönhetően bárhol és bármikor játszhatunk kedvenc játékaikkal (Holland, 2006). Ezek a játékok pedig nem feltétlenül egyeznek meg a két fent említett platformokra készült játékokkal. Ma már minden játékműfaj képviselteti magát mobil formában. Ebből kifolyólag pedig – s ez az igazi váltás Juulhoz képest – a definitív hardcore játékok is átkerülnek egy egyszerűsített és átláthatóbbá tett közegbe, mely a casual játékosok számára is vonzó lehet. A mobil-eszközökre készült játékok többsége készül a lehető legoptimálisabb vonzerő kialakításának elvei alapján, azonban e játékok ma már nem csupán a régi játéktípusok újjászületései. Ma már a kezünkbe foghatunk egy telefonunkra optimalizált FPS (First Person Shooter), vagy egy TPS (Third Person Shooter) játékot is. Márpedig ezek a játékok átlátható irányítás és szabályrendszer nélkül élvezhetetlenek lennének e platformokon. A paradigmaváltáson belüli kisebb elmozdulást pont az okozza, hogy ezek a játékok képessé váltak a lehető legjobb értelemben vett egyszerűsödésre. Az olyan általam vizsgált játékok, mint a *N.O.V.A 2* (Gameloft, 2010), a *Batman: Arkham City Lockdown* (NetherRealm Studios, 2011), a *9mm* (Gameloft, 2011), vagy a *Bullet Time* (Kiloo Games, 2011) nem definitív casual játékok, mégis megvan bennük a potenciál a casual felhasználásra.

Bárhol és bármikor

Rendkívül érdekes, ahogy Juul a casual és a hardcore játékosokat oppozícióba helyezi. Az átláthatóság kedvéért pontokba szedve közlöm a típusokat meghatározó jellemzőket (Juul, 2010: 8-9.).

A *sztereotip hardcore* játékosra a következők vonatkoznak:

- A sötét fikciós közeget preferálják (fantasy, sci-fi, zombik, háború, stb.)
- Sok játékkal játszottak / játszanak
- Sokat áldoznak játékokra (idő, pénz)
- A nehéz játékokat preferálják

Most nézzük a *sztereotip casual* játékosok jellemzőit:

- A pozitív, kellemes fikciót preferálják
- Nem játszanak /játszottak sok játékkal
- Nem áldoznak sokat a játékokra (idő, pénz)

Az ellentét tisztán látható. Ennek ellenére Juul kimutatja, hogy a casual játékosok gyakran több órát játszanak egyhuzamban, amiből helyesen arra következtet, hogy a casual játékok vonzereje nem csak rövid időintervallumokban (Holland, 2006), hanem hosszútávon is jelentős. Ezzel ellentétben a hardcore játékok nem képesek rövid időn belül jelentős vonzó erőt kiváltani (Juul, 2010: 8). Tehát a játékos mentalitásban azonosítható egy elcsúszás, a casual felől a hardcore irányába. Meglepő módon Juul mindennek ellenére ellentétezi a két szerepet. A játékosok szokásainak elemzése pedig nem feltétlenül vezet szilárd álláspontokra. Juul sztereotípiákban gondolkodik, ami egyrészt működőképes, hisz lefedi erről a két típusról kialakult általános képet, másrészt viszont a következetes sztereotipizálás által sajnálatos módon lezárja a vizsgálódási teret, ezáltal korlátozva a két színtér között fennálló kapcsolódási pontok érvényre jutását.

A casual játékos a casual játékok designja, valamint e játékok játékmenetbeli sajátosságai miatt képes átcsúszni a hardcore játéktílusba. A hardcore játékos az idő- és a szociális tényezők (családalapítás, munkaidő, stb.) hatására inkább a casual játékok mellett dönt. Ez az

alapszituáció, ami a rugalmasság fogalmával magyarázható (Juul, 2010: 10.). A casual játékok rugalmasabbak, mint a hardcore játékok, hisz nincs időhöz kötve a használatuk, egyszerűen elérhetőek, valamint könnyedén befogadhatóak. Azonban mint azt később látni fogjuk, a rugalmasság a casual játékok játékmenetbeli jellegzetességekre kevésbé terjed ki. Emellett a casual játékosok nem annyira rugalmasak, mint a hardcore játékosok. Nehezebben alkalmazkodnak a változó körülményekhez. Egy hardcore játékos könnyebben tud használni egy casual játékot, mint egy casual játékos egy hardcore játékot. Juul mindezt jól látja, ugyanakkor a váltás nem csupán a játékos formák, igények, és a szociális háttér alakulásának köszönhető, hanem a játékok design-váltásának, valamint a játékmenet egyszerűsödésének és konkretizáltságának is.

Tehát, ha képesek vagyunk megszabadulni a sztereotípiáktól, akkor nem csak a játékos típusok közti oppozíciót tudjuk sikeresen demokratizálni, hanem magukat a játékokat is. Ebben pedig hatalmas szerepe van a mobil-eszközök elterjedésével kezdődő általános egyszerűsödési folyamatoknak. Abból kifolyólag, hogy ezek a készülékek folyamatosan nálunk lehetnek, kialakult egyfajta igényösszesség a játéktípusok megtartására. Ha valaki mindig is szeretett FPS játékokkal játszani, akkor már mobil készülékén is elérhet ilyen játékokat. Ez a jelenség kiolthatja Juul fent említett aggályát, mely szerint a digitális játékok médiummá válásának következménye az, hogy egyre több és bonyolultabb konvenciót kellett a játékosoknak elsajátítani a sikeres játékmenet érdekében.

A mobil-eszközökre fejlesztett definitív casual játékok mellett egyéb – a tradicionális hardcore játékokból eredeztethető – műfaj is jelentős számban képviselteti magát. Amíg személyi számítógépen vagy konzolon a fent említett aggályok valamelyike miatt nem tudtuk élvezni az adott játékot, addig a mobil-eszközökre letölthető azonos típusú játékot átláthatósága és letisztultsága okán tudjuk használni. Ennek kulcsa pedig a kezelőfelület egyszerűsége. A hordozható platformokra fejlesztő cégek nem tehetik meg, hogy összetett kezelési műveleteket programozzanak egy olyan játékba, amit akár a buszon ülve is elő lehet venni. A casual játékok egyik fontos jellemzője, hogy kis időintervallumokat tölthetünk tartalmas játékkal, s a mobil-eszközök ezt sokkal jobban megengedik és elősegítik, mint a mimetikus interface-t használó konzolok, vagy a PC-re letölthető játékok. A bárhol és bármikor történő játék ezekkel az eszközökkel válik igazán valóra. Épp ezért fontos, hogy a Juul által lejegyzett jellemzők fokozottan megfeleljenek az ilyen eszközökre fejlesztett játékokban. Hiszen, ha a játék által felkínált műveleteket egyszerűen és gyorsan el tudjuk

sajátítani egy mimetikus vagy letölthető játék esetében, akkor azokat még tovább kell egyszerűsíteni a hordozható platformokra.

Ezzel párhuzamosan alakult ki az a tendencia, hogy már nem csak a definitív casual játékok gyermeki, kedves, világos atmoszférája dominál. Nem maradt kiváltságos helyzetben a játéktörténelemből kiinduló diakronikus megközelítés. A tradicionális hardcore játékok is bevették magukat a mobil-forradalom sűrűjébe, megannyi műfajjal és design-megközelítéssel.

A három tér

A grafika nem minden, állítja – természetesen helyesen – a szerző (Juul, 2010: 16-17.). A casual játékok nem háromdimenziós, hatalmas felbontásokban tündöklő alkalmazások. Ez természetesen nem csúnya, igénytelen megjelenést jelent, csupán egyfajta ízléses, grafikai minimalizmust, mely az esetek nagy számában rajzfilmszerű megközelítésekben merül ki. Ez a minimalizmus is a játéktörténelemből eredeztethető, hisz a *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978), a *Pac-Man* (Namco, 1980), a *Tetris*, és folytathatnánk, mind kétdimenziós tereket és világokat ábrázolnak, koherens, egyszerű képi világgal. A későbbiekben láthatóvá válik, hogy a casual design azon ága mellett, mely továbbörökíti ezt a képi megvalósítást, ma már egy másik megközelítésmódról is beszélhetünk. Ez a hardcore-szemlélet pedig nem korlátozza játékait a kétdimenziós rajzfilm-terekre. A háromdimenziós, részletes grafikával dolgozó játékok kerülnek itt előtérbe, hiszen ezeknek a játékoknak az előképei is e megjelenítést és térképzést preferálták (*Doom*, iD Software, 1993; *Wolfenstein 3D*, iD Software 1992). Juul az ősjátékok kétdimenziós terei által meghatározott casual designt lépteti előtérbe, míg a kilencvenes évek háromdimenziós térábrázolású hardcore játéakai által kialakított tradíciókat és konvenciókat nem említi. Így a hardcore designt megfosztja a casual színtérben való részvételtől, nem adva lehetőséget azon elképzelések számára, melyek szerint a hardcore struktúrák átértelmezésével képesek lehetünk kialakítani a casual játékélményt.

Juul a casual játékok esetében a következőképp elemzi a teret.

A letölthető casual játékok térrendezése az úgynevezett képernyő-térre [screen space] fókuszál. A képernyő sík terében látható és manipulálható játékok ezek, melyek a kétdimenziós megjelenítésű, „scrollozósan”⁴ haladó ősfomákat követik (Juul, 2010: 18.).

⁴ A Manovich által definiált kulturális interface elemei szerint a „scrollozás” (azaz görgetés) lényegében a filmművészetből átvett svenkelésnek felelhet meg.

A mimetikus interface-t használó játékok megjelenítése már egy következő játéktörténelmi kor – a háromdimenziós elrendezés megjelenése – eredménye, egy érdekes csavarral. A mimetikus irányítású játékok nagyrészt háromdimenziós teret jelenítenek meg, ugyanakkor mivel az irányítás a játékos valós terében történik, ezért a harmadik dimenzió terét [3-D space] egyrészt alárendeli a játékos terének [player space], hiszen a játékos terében történik az igazi esemény, melynek kimenetele a harmadik dimenzió terében rajzolódik ki, egy inkább csak látványosság szinten érdekes térábrázolásban (Juul, 2010: 18.). Tehát, ha a *Wii Sports*-ot játszva a nappaliban mímeljük egy golflabda elütését, akkor a golflabda a digitálisan vázolt termélységet fogja átrepülni, mely csupán díszként tűnik fel a játékos terén belüli akcióhoz képest. A *Wii Sports*-ban a háromdimenziós ábrázolás nem játszik szerepet a játékmenet komolyabb módszereiben.

Másrészt azonban a harmadik dimenzió tere meghosszabbítja a játékos terét, hisz a digitálisan rajzolt mélységbe vezeti át mozdulatainkat. Ha elütjük a nem létező labdát, a játékban létező labda tovább száll.

Tehát, az egyik típusnál Juul egy teret (képernyő-tér) a másik típusnál pedig két teret (harmadik dimenzió tere, játékos tér) vél aktívnak. Ha ezek a térábrázolások és térhasználati módok definiálják a casual játékokat, akkor érdemes megfigyelni, hogy kamatoztatják őket a mobil-eszközökre kiadott játékok.

Vegyünk egy első ránézésre közel sem casual műfajt, a First Person Shootert. Vegyünk egy konkrét FPS játékot, a *N.O.V.A.* második részét. A játék háromdimenziós, giroszkóppal és érintőképernyővel vezérelhető sci-fi akció. A képernyő tere egyértelműen aktív, hiszen ahogy a letölthető casual játékok esetében határozta meg Juul, a játék eseményei a képernyőn láthatóak. Ugyanakkor nem két dimenzióban, hanem három dimenzióban. A harmadik dimenzió tere itt nem szorul háttérbe. A harmadik dimenzió itt nem csupán dísz, mint a *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) esetében, hanem a játékmenet kibomlásának helye. A harmadik dimenzió illúziójában haladunk, mozgunk, tevékenykedünk. A *N.O.V.A.* 2 terei kisebb-nagyobb arénák, folyosók. Természetesen ez nem újdonság, hisz a játéktörténelem egészen korai stádiumában megtapasztalhattunk már hasonló élményt (*Doom*, iD Software, 1993; *Wolfenstein 3D*, iD Software 1992). Tehát egyszerre aktiváljuk a képernyő terét, és a harmadik dimenzió terét, sőt e két tértípus szimbiózist hoz létre. Az érintőképernyő rendelkezik azzal a hatalommal, melynek köszönhetően a képernyő kétdimenziós és háromdimenziós tereit is manipulálhatjuk. Adott játékunkban a kijelző oldalán látható ikonokkal módosíthatunk karakterünk fegyverén, páncélján, sebességén. Az érintőképernyő

síkjában található gombok csupán rajzok, melyeket érintéssel manipulálhatunk, s ezek a taktilis akciók hatnak ki a képernyőben látott mélységbeli tettekre is. Valamint a mélységbeli képtárgyakat is képesek vagyunk manipulálni, akár a fenti műveletekkel párhuzamosan. Csúsztassuk el az ujjunkat a síkban látható fegyverváltó ikonon, s érintsük meg a mélységben felbukkanó gonosztevő alakját, hogy pontosan rá célizzunk, majd nyomjuk meg a tüzelés ikont. A képernyő tere és a harmadik dimenzió tere tehát jelen esetben egymást erősítve, egyszerre működik.

A játékos tere további réteget ad a mobil-eszközök térhasználatához, ugyanis az előzőleg elemzett két tértípus – akárcsak a mimetikus játékok esetében – erősen alárendelődik a játékos terének, pontosabban beágyazódik abba. A *N.O.V.A. 2* giroszkóppal játszva igazi élmény, hisz miközben ujjainkkal manipuláljuk a képernyő síkjában megjelenő kezelőfelületet és a mélységben megjelenő tárgyakat (valamint persze karakterünkkel e mélységben még mozgunk is) a játék észleli a játékos terében tett mozgásunkat. Ez a mozgás csupán a nézésirány tengelyein változik, tehát nem irányváltoztató mozgást mímél a játék, hanem nézésirány-változásainkat utánozza. Érdekes, ahogy a játékos tér észlelődik e játékokban. A játékos tér a játék során egyszerre mosódik homályba, és válik kiemeltté. Ahogy a *Dance Dance Revolution* esetében a harmadik dimenzió tere ignorálódik, úgy zárhatjuk ki a játékos teret a giroszkópos alkalmazások során. A környezetünk tere elmosódik, és csak, mint valami ködös kontextusként ragadhatjuk meg, melyet a perifériális látásunk mosott textúrákká formáz. Ugyanakkor végig tisztában vagyunk vele, hogy a játékos téren belül mire figyeljünk, hol állunk, merre mehetünk és merre nem. A térérzékelésünk ilyen esetben sokszor nem is a szemünkön alapul, hanem a térbeli memórián.

Így tehát a mimetikus interface magától értetődő, egyszerű, és könnyen megérthető irányítása vegyül itt a termélység és a téri síkok manipulálásával. Egy öt perces harc a *N.O.V.A. 2* arénájában egyszerre mozgatja meg a játék síkjában, valamint a játék termélységében látható elemeket, miközben a játékos terében magát a játékost is mozgatja. Természetesen elvitathatatlan az a tény, hogy az ilyen és hasonló mimetikus irányítást engedő játékokkal nem feltétlenül lehet olyan önfeledten, szociális szituációtól függetlenül, bárhol és bármikor játszani, mint egy közönséges érintőképernyős irányítású játékkal. A mobil-eszközök mimetikus irányítása ilyen inadekvát helyzetekben kikapcsolható. A *N.O.V.A 2* tehát játszható a képernyő síkjának és a harmadik dimenzió terének a kizárólagos használatával is, de játékontológiai szempontból mindenképp a giroszkópos-mimetikus irányítás az, ami igazán érdekessé és újszerűvé teszi ezt a játékot. A Juul által meghatározott térhasználati módok

tehát a mobil-játékok esetében képesek együttes hatást kifejteni, melyre eddig nem láthattunk példát.

A grafika érve

A tétel ezzel még nem bizonyosodott be, hisz a fentiek alapján e játékok még nem biztos, hogy casual játékokként is megállják a helyüket. Ugyanis Juul definíciójában az áll, hogy casual játék az, mely kis időintervallumokban is tartalmaz, interaktív szórakozást nyújt, ebből kifolyólag könnyen megtanulható, kellőképp nehéz, és nem helyez nagy hangsúly a grafikai megjelenítésre (azaz eltekint a hardcore-tendenciától, mely évek óta erősen technicista irányokba halad) (Juul, 2010: 28-30.). A casual játékok ezért is kapták a „kapd fel és játssz!” nevet. Ilyen a *Wii Sports*, és ilyen a *Tetris*, valamint az *Angry Birds* is. De vajon képesek-e ilyen definitív casual játékká válni a mobil-eszközökre készült akció-, kaland-, és szerepjátékok?

Nézzünk meg egy újabb példát, a *Batman: Arkham City Lockdown*-t. Ez a játék az eredeti, PC-re és konzolokra készült *Batman: Arkham City* játék (Rocksteady Studios, 2011) egy kiegészítője. Az eredeti játék egyaránt tartalmaz feszes narratívával ellátott küldetés-sorozatot, mely a már bevett filmszerűsége törekvést kamatoztatja (azaz „szkriptelt”). Ugyanakkor e narratív szál be van ágyazva egy szabad elbeszélésű, tágabb, sandbox-jellegű kontextusba, ahol megannyi szabadon választott küldetés és rejtvény közül választhatunk. Batman karakterével rengeteg nehezen előhívható harcmozdulatot használhatunk, töménytelen mennyiségű eszközt hozhatunk működésbe, és lehetne folytatni a megannyi jellemzőt, mely alapján egyértelművé válik az, hogy az *Arkham City* egy ízig-vérig hardcore játék. Ugyanakkor a *Lockdown* máshogy működik. Közé sincs a fent említett hardcore vonalhoz, mégis remekül illeszkedik az alapjáték miliójébe. Batman különböző ellenfeleket üldöz, s verekszik meg velük. A játék ezeket a harcokat fedi le. Egyszerű reflexjáték, interaktív irányítással (giroszkóp, és érintés-kombinációk), egyszerű feladatokkal, melyek viszont a játék előrehaladásával folyamatosan nehezednek. Az alapjáték menetével teljesen ellentéző, kötött játékmenetű casual-verzióban is ugyanazt a Batman-t, ugyanabban a kontextusban irányíthatjuk. A lényeg pedig az, hogy akkor játszunk, amikor csak van egy kis időnk rá. Nincs követendő narratíva, nincs eltévedés a nagyvárosban, csak pár perc verekedés, melyben

edződnek a reflexek⁵. Egy valami azonban közbe szól – hisz eddig nyilvánvalóan azonosíthatjuk a *Lockdown*-t casual játékként – s az pedig nem más, mint a grafika. A *Lockdown* ugyanis az Unreal grafikai motornak köszönhetően szép, részletes, háromdimenziós játék. Ugyanez a probléma a *N.O.V.A. 2* esetében is. Ma már rengeteg az olyan mobil-játék, melynek grafikája kifejezetten gyönyörű. A *Real Racing 2* (Firemint, 2011) egy közönséges autós játék, interaktív irányítással (egyszerűen kezelhető geroszkóp és érintőgomb kombinációk), egy-három perces versenyeket lehet vele játszani. Azonban megjelenítése elképesztően részletes. Tehát akkor nem casual játék? De igen. E terület azért is rendkívül ingoványos, mert Juul nem ad választ arra, hogy mi számít a casualt kizáró grafikai megvalósításnak. A *N.O.V.A. 2* nem HD, mégis háromdimenziós világa kitűnően fest, s egyértelműen idézi a hardcore játékokat. Ezzel szemben a kétdimenziós *Cut the Rope* rajzolt grafikája, bájos szörnyetegével, és megannyi logikai fejtörőjével HD minőségben futhat, tehát akár a falra is vetíthetnénk. A *Lockdown*-t működtető Unreal motor máig remek munkát végez, gyönyörű és optimálisan fut. A három tér használata pontosan úgy működik, mint a *N.O.V.A. 2* példáján láttuk. A feladatok pedig egyértelműen a kétdimenziós casual játékok reakció-ellenreakció sémájára épülnek.

Úgy vélem, hogy Juul grafikai tényezője ma már nem állja meg a helyét, s egész egyszerűen nem jelenthet vitaforrást az, hogy egy játék milyen grafikával rendelkezik. A definitív casual játékmeneten nem a grafika fog változtatni. Az egész azon múlik, hogy milyen játékokat preferál a játékos. A hordozható eszközökön ma már a tradicionális háromdimenziós akciójátékok és hardcore design iránt érdeklődők is elmerülhetnek a kedvenc játéktípusaikban. Annak eredményeként, hogy a casual játékok működése nagyban hatott a komolyabbnak mondott formákra, úgy tűnik, hogy a hardcore gyökerű mobil-játékok is képesek úgy működni, mint a Juul által előtérbe helyezett casual tendencia.

Így pedig megnyílik az átmenet a két szintér között. A hardcore grafika és játékmenet iránt vonzódó játékosok könnyedén kipróbálhatnak casual formákat, hisz a mobil-eszközökön játszható hardcore eredetű játékok casual mintára történő egyszerűsödése elterelheti a játékost a tisztább casual játékok irányába is. Ugyanígy a casual játékos is kipróbálhatja, és élvezheti a hardcore mintákból táplálkozó casual akciójátékokat is, hiszen a fent említett egyszerűsödés a casual játékosok számára is kedvező. Nem szabad azt gondolnunk, hogy a Juul által felvázolt két játéktípus összeférhetetlen. A hordozható eszközöknek köszönhetően a játékipar minden

⁵ Természetesen a *Lockdown*-t meg lehet közelíteni marketinges szempontból is, mint egyfajta *Arkham City*-pótlékot, mely az alapjátékot helyettesíti rövid időkre, amíg nem vagyunk a számítógép vagy a konzol közelében.

műfaja elérhetővé válik (egy platformon), mely megkönnyíti a konvenciók felülírását, átformálását, elágazását.

A casual design elemei

A következőkben Juul ismerteti a casual játékokat meghatározó design-elemeket (Juul, 2010: 30-49.). Juul a casual játékdesign öt meghatározó elemét definiálja: fikció, használhatóság, megszakíthatóság, nehézség, és az úgynevezett – a ludológia fogalomtárába Juul által beszótt – „levesesség”. A Tap Repeatedly (casual játékokra szakosodott internetes portál) által írott recenzióban e részelemekről rövid felsorolásban, összefoglaló szándékkal értekeznek: a fikció a játék tartalmi világa, melyet a játék a játékos számára felajánl, a használhatóság arra utal, hogy a játékmenet milyen mértékben férhető hozzá, a megszakíthatóság a játékmenet megállíthatóságának és újrakezdhetőségének lehetséges megvalósulásaira utal, a nehézség a játékmenet által bemutatott kihívások összetettségének fokozatos változásaira világít rá, míg a „levesesség” a játék jutalmazási és visszacsatolási rendszerére helyezi a fókusz (Tap Repeatedly, 2011). Juul továbbra is bináris-oppozicionális rendszerben gondolkodik casual és hardcore viszonyáról, de ha ezeket az elemeket képesek vagyunk beazonosítani az olyan mobil-játékok eseteiben, melyek nem tűnnek casual játékoknak, akkor egy újabb közelítési pontot határozhatunk meg casual és hardcore játékok között.

Az első ilyen elem a *fikció*.

Mint már azt említettem, Juul a casual játékokat a kellemes, pozitív fikcióval azonosítja (Juul, 2010: 31.). Tehát számára a *Wii Sports* elnagyolt karakterei a megfelelőek. De természetesen az *Angry Birds* szuicid madarai is pozitív fikcióként említendőek. Vagy az említett *Cut the Rope* cukormániás szörnyecskéje, és folytathatnánk. Ugyanakkor érdemes megfigyelni az AppStore játékeinak fikciós világát, hisz a mobilizáció okozta műfaj-egyszerűsödés során megannyi negatív fikciós casual játék is készült már.

A *Deer Hunter* (Sunstorm Interactive, 1997), mely talán a legelső igazán casual játékmódra kitalált játékként azonosítható, nem volt más, mint, egy vadászprogram. Maga a vadászat nem lehet negatív fikció, ennek belátásához nem kell sokat tennünk. Azonban vegyük a játékmenetet. A *Deer Hunter* alapjában véve egy közönséges „kacsavadászat” volt minimális mozgáslehetőséggel (leginkább nézéstengelyen megengedett mozgással), rövid pályákkal, melyeken az előre megadott trófeákat kellett begyűjtenünk.

Most pedig vizsgáljuk meg a hordozható készülékekre készült *Contract Killer* sorozat legsötétebb darabját, a *Zombies*-t (Glu Games Inc., 2011). Karakterünk egy zombivadász, csak a nézésirányt / célzást tudjuk manipulálni, s értelemszerűen egyszerű célba lövős küldetések során kell zombikat elejtenünk. De a rémálomszerű világkép komolyan képes lenne kihúzni a *Zombies*-t a casual játékok listájáról? Hisz alapvetően egy *Deer Hunter* klónnal van dolgunk. Ugyanazon kompetenciákat, konvenciókat, műveleteket hajtjuk végre a két játék esetében, csupán az egyik „általános hangulata” – ahogy Björk a fikció elemét hívja – komorabb, mint a másiké (Björk, 2011).

Egy időben közelebbi példát is említhetünk, mégpedig a *Contre Jour* (Mokus, 2011) képében. Ez a játék monokróm és fekete-fehér kontrasztokban pompázik (HD-ban), s egy sötét világot ábrázol, ahol karakterünk, egy kis szemgolyó küzd meg logikai feladatokkal. A grafikai megjelenítés egyértelműen a *Limbo* (Playdead, 2010) és az *Another World* (Eric Chahi, 1991) nyomdokain halad, minden pálya kellőképp komor, a zene pedig melankolikus. Mégis, a játék minden egyes momentuma szintiszta casual élvezet, megannyi rövid, kellőképp nehéz logikai feladattal, interaktív irányítással és kifejezetten formabontó térkezeléssel⁶. A komor miliő így nem cáfol rá a *Conte Jour* casual játék mivoltára.

Juul emellett azt írja, hogy a negatív fikciók negatív érzelmeket hoznak magukkal, mely egész egyszerűen nem igaz (Juul, 2010: 33.). Ha túlélünk egy fullasztó zombi-támadást (*Contract Killer: Zombies*), ha a szemgolyóval elrugaszkodtunk egy zselés kocsányról és sikerült átrepülnünk a húsevő növényt (*Contre Jour*), ha Batmannel végre sikerült elvernünk Jokert (*Batman: Arkham City Lockdown*), nem érezhetünk negatív érzelmeket. A kettőnek semmi köze egymáshoz. Negatív fikció is lehet felemelő, míg a pozitív fikció is kelthet negatív érzelmeket. A fikció kérdését tehát lezárhatjuk annyival, hogy ma már a casual design megengedőbb a súlyosabb, sötétebb, keményebb világnézetekkel szemben.

A következő elem a *használhatóság*.

Juul kimondja, hogy a tradicionális számítógépes / konzolos játékokkal szemben a mimetikus interface-t használó játékok új közegbe helyezik a játékokat és a játékok használati módját (Juul, 2010: 33-36.). Ez pedig a már említett játékos-tér, melyben a játékos a külvilágból vett konvenciókat és aktivitásokat kamatoztatja. Tehát a *Wii Sports* tenisz-játékában a teniszről kialakult konvencióinkat mozgósítjuk, ami a labdakezelés mozgásainak imitálásában merül ki.

⁶ A *Contre Jour*ban a kis szemgolyót úgy tudjuk irányítani, hogy ujjunkkal formáljuk az alatta meghúzódnó talajt.

Juul ezen belül állapít meg egy új változót, amit kompatibilitásnak nevez (Juul, 2010: 34.). A kompatibilitás az imitált mozgásokhoz való hasonlóságot jelöli. Ha a játékos mozgása megegyezik a teniszezők mozgásával, akkor a kompatibilitás nagy, ha viszont a játékos mozgása kevésbé imitálja a valós mozgást, a kompatibilitás alacsony. Mint láthattuk, a mobil-eszközökön megjelent, de casual játékként még nem kanonizált játékok képesek a nézésirányt imitálni, mellyel tehát egyszerűbbé, kompatibilisebbé teszik a játékok irányítását. E kompatibilitás azonban – mint azt már említettem – nem feltétlenül kedvez a bárhol és bármikor történő játéknak, tehát a mimetikus interface használatát nem nevezhetjük általánosan használhatónak.

Ezzel szemben a letölthető casual játékok a Lev Manovich által megalkotott ember-számítógép interface bevett fogalma által meghatározott konvenciókat használják (Manovich, 1997), tehát semmilyen szinten nem kompatibilisek. Ez tehát a képernyő-tér manipulálása valamilyen irányító mechanizmusok inputja által (billentyűzet, joystick, egér, gamepad). Juul a letölthető casual játékok használhatóságát a mimetikus interface hiányában különböző komponensekből definiálja.

Egy letölthető casual játék ezek alapján a következő módokon válik könnyen használhatóvá (Juul, 2010: 35.):

Először is, a célobjektumnak folyamatosan látszania kell a képernyőn. Sikeres casual játékok példáján láthatjuk ennek a meghatározásnak a hibáját. Az *Angry Birds*-ben többször nem látható egy képkivágatban a cél és a célzó, sokszor kell közelítenünk-távolítanunk az optimális plán eléréshez. A *Cut the Rope* több olyan feladványt tartalmaz, mely során a cukrot úgy kell eljuttatnunk szörnyecskének szájába, hogy a célt nem is látjuk. E játékok ettől még tökéletes casual játékpéldák. Juul itt talán nem fogalmazza meg elég pontosan a meghatározást, hisz nyilvánvaló, hogy célzó és cél egy képen való láthatóságát a hardcore játékok célzó-cél viszonyával kívánja ellentétbe helyezni. A harmadik dimenziós tereket használó hardcore akciójátékok célja természetesen a mélységben rejlik, megannyi labirintuson belül. Ettől eltekintve tudjuk, hogy mi a célunk, hisz mindig vannak küldetéseink, melyeket a játék jelez is számunkra (például iránytűvel vagy szövegesen). Ezek a játékok ma már kifejezetten rövid célokkal dolgoznak, melyekből a nagyobb céltételt készítik elő, építik fel. Minden kis küldetés [objective, mission] után történik mentés. Tehát nem hosszú, láthatatlan célok eléréséről van szó, hanem apránként megtett haladásról. Ilyen alapon tehát a PC-n és konzolokon világsikerré vált *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) azon küldetéseit, melyek során öt bombát kell lerakni öt különböző helyre, hogy a támadás

sikeres legyen, párhuzamba tudjuk állítani a *Cut the Rope* pályáinak megoldásaival, melynek nagyobb célja, hogy egy doboznyi cukrot megegyünk (1 dobozban 23 kis pálya van). A cél lehet látható és láthatatlan, a lényeg nem más, mint egy misszió optimális időtartamának meghatározása és/vagy a küldetések terének megfelelő méretezése. Nem a láthatóságon van tehát a hangsúly, hanem a célok felépítésének tudatán. A jelenlegi hardcore játékok esetében szinte mindig tudjuk, hogy kisméretű, térben és időben is kevésbé kiterjedt küldetéseket hajtunk végre, s ekképp tudjuk, hogy a mentési pontok közel vannak egymáshoz. A hardcore játékos nem mindig a játékok egészét, a végső teljesítést (a narratíva befejezését) veszi számba, hanem a mentési pontokat, a kisebb részküldetések egymásra következését.

Ugyanakkor meg kell jegyezni, hogy az ilyen kis célokban történő sikerorientált gondolkodás mögött ott lapul – akár látensen is – a játék egészének a befejezésére irányuló vágy is. Ez azonban nem a narratíva mértékének függvényében alakul, hisz a *Cut the Rope* non-narratív szerkezetének a végét pontosan ugyanúgy várjuk, mint a *9mm* játéknarratívák sablonjaiból épülő történetének zárlatát. Ha a játéknak – legyen az casual vagy hardcore – van vonzereje, akkor a játékos a kis célok mentén haladva vágyat képez a játék befejezése iránt. Csak az igazán jó játékok esetében válik fontossá a zárlat szerepe, legyen az csupán a dicsőség megszerzése, vagy esetleg a narratívából eredő ideológiai-etikai mondanivaló megértése. A *Cut the Rope* befejeztével egy képet látunk, melyen szörnyecskénk egy halom cukorka tetején ül. A *9mm* végén karakterünk félig-meddig kilábal a korrupció és a bűn mélységeiből. E két befejezés pedig a kis célok teljesítése nyomán válik fontossá.

A letölthető casual játékok következő használhatósági faktorának Juul a fizikai akciókat nevezi, melyek azok a mozdulatok, amiket az irányítási felületen végrehajtunk (nagyon egyszerűen: ahogy a gombokat nyomogatjuk). Itt tehát újra feltűnik, hogy az érintőképernyős és giroszkópos mobil-eszközök a mimetikus és a letölthető casual játékokra külön-külön jellemző irányítási módokat egyesíthetik.

A továbbiakban Juul a letölthető casual játékok használhatósági faktorának nevezi a nehézségi szintek alakulását is. Természetesen az optimális nehézségi szint se nem könnyű, se nem nehéz. Emellett Juul megemlíti a folyamatos nehezedés lehetőségét, mely által a játékot kezdők az elsajátítás alapállapotaiból eljutnak a készség szintű használati módig. Ermi és Mayra ezt nevezi dinamikus flow-képzésnek (Ermi & Mayra, 2005). Ez az alapja annak, hogy egy igazán jó játékot könnyű megtanulni és átlátni, de épp kellőképp nehéz a készség szintű elsajátítása [to master]. Ez a faktor is a vonzerő elősegítéséért alakult ki. Úgy vélem, hogy ez a faktor közel sem nevezhető kizárólagosan a letölthető casual játékok jellemzőjeként. Juul itt

az ideális nehézségi szint kérdését kissé erőszakosan csatolja a letölthető casual játékokhoz, ugyanis az minden igazán jó játék (és nem csak digitális, hanem társas-, és asztali) esszenciális alkotóeleme. Minden egyes játék úgy épül fel, hogy a játékostól fokozatosan, egyre nagyobb erőfeszítéseket kíván meg, melyeket folyamatosan díjaz / büntet is. Mindezt annak érdekében, hogy a játékos tovább játsszon, vállalja az egyre nehezebb kihívásokat, melyeknek teljesítése természetesen egyre nagyobb elismerést és dicsőséget / büszkeséget is eredményez. Ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy a casual játékok kevésbé szigorúak a befektetés / nyereség arányok kezelését illetően, mint egy definitív hardcore játék. Tehát a dinamikus nehezedés mértékében látható némi eltolódás, de maga a metódus, a mögötte rejlő ideológia, és a működési elv játéktípustól független (Ward, 2008).

A következő elem a *megszakíthatósági tényező* (Juul, 2010: 36-39.).

Míg a hardcore játékokat arra tervezik, hogy egyhuzamban sokat játszanak velük, addig a casual játékokat úgy tervezik meg, hogy minél kisebb időintervallumokban is kedvező élményt nyújtsanak. Ennél fogva a hardcore játékok kevésbé megszakíthatóak, mivel esetükben több játékidő szükségeltetik ahhoz, hogy tartalmas szórakozás kialakuljon. A casual játékokat ellenben pár percnyi játék után is meg tudjuk szakítani, mivel egy-egy küldetés jó esetben egy-két perc alatt megoldható. Juul a casual játékok kizárólagos erőnyeként határozza meg az automatikus mentés funkcióját (Juul, 2010: 36.), mely által a játék elmenti az adott állást, és a megszakítás utáni újratekészkor azt az állapotot jeleníti meg, melyben otthagytuk a játékot. Természetesen ez nem lehet színigaz, mivel nagyon sok hardcore játék működik ilyen mechanizmussal. Ugyanakkor a hardcore játékok mai tendenciáját tekintve kimondható az is, hogy egyre rövidülnek a részküldetések is. Elég csak a *Call of Duty* sorozat *Modern Warfare* szériájára gondolni, ahol egy részküldetés (és a vele járó automatikus mentés) öt perc alatt kivitelezhetővé vált. De ugyanez mondható el egy másik sikersorozatról, a *Dead Space*-ről is (EA Redwood Shores, 2008; Visceral Games, 2011), melyben szinte minden második sarkon találhatunk mentési pontot. Ez a tendencia pedig visszaköszön a mobil-eszközökre kiadott akciójátékokban is. A *N.O.V.A.* 2 részküldetései rövidek, s gyakran egy térre koncentrálódnak. Teljesítésük után a játék menti az állást. Hasonló a helyzet a *9mm*, a *Zombies*, a *Lockdown* és a *Bullet Time* esetében is. Tehát jelen esetben is észlelhető egyfajta átmenet casual és hardcore között. A hardcore gyökerű, de mobil-eszközökre fejlesztett akciójátékok egyértelműen megszakítható játékok, mivel rövid küldetések teljesítése nem igényel nagy játékidőt. Ezt a potenciált pedig a hardcore játékok a

casual játékokból vették át. Úgy vélem, tisztán látható e példák, hogy kölcsönös egymásra hatásról kellene inkább beszélni, nem pedig oppozíciók felállításáról.

Nem befolyásolja a megszakíthatóságot ezeknek a játékoknak a történetvezetése sem. Míg a szintizta casual játékoknak szinte semennyi történetük sincs (ez szintén az ősjátékok maradványa), az általam vizsgált nem tiszta casual-formájú játékoknak van némi történetvezetési vonatkozása. Ugyanakkor a mobil-eszközök által generált egyszerűsödés a narratíva jelenlétére is redukálóan hatott. Egy hardcore játéknak feszes, csavarokban gazdag, immerzív története van, míg egy casual játéknak történet-vázlata van. A *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) összetett összeesküvés-elmélete tehát nem adhat létjogosultságot a megszakíthatóságnak, mivel ha öt percenként használnánk a játékot, a történet mesterséges szaggatottsága élvezhetetlenné tenné a játékot. Ezzel szemben vegyük a *Batman: Arkham City Lockdown* történetét: pár gonosztevő kiszabadult Arkham Cityből, Batman pedig elkapja őket. Egy szökött fegyenc, egy pálya. Még érdekesebb a *N.O.V.A.* 2 példája, melyben a FPS játékok történet-sémái úgy állnak össze, hogy a komolyabb fordulatok mellőződnek. Karakterünk egy név nélküli katona, aki az előző rész végén lezuhant egy bolygóra, és most ott üldözik. A játék megszakíthatósága abból ered, hogy a történet redukálódik egy narratíva-vázlatra, mely egy mondatban felvázolható. „Karakterünk menekül, segítsünk neki ebben”. Akárhányszor kilépünk, a menekülés megszakad, de a játék újratöltésekor felidéződik annak motívuma.

Ha tehát egy játéknak összetett és feszes narratívája van, a játékot nem lehet megszakítani anélkül, hogy ne esnénk ki a narratíva szintjén önmagunk által megalkotott immerzióból. Az egyszerű motivációval és lineárisan vezetett történet ellenben megszakítható, de egy kis idő szükségeltetik a visszarázódáshoz (Miért is menekülök? Kik elől menekülök?)⁷. A történet nélküli játékok pedig tisztán megszakíthatóak (például a *Cut the Rope*: „Etesd a szörnyecskét cukorral”).

A következő elem – a *nehézség és a büntetés* – a játékmenet területét érintik (Björk, 2011), s úgy vélem, hogy e két részelem nem szorul komolyabb elemzésre, mivel Juul korábban a használhatósági elem vizsgálatakor nagyban lefedi azt (Juul, 2010, 39-45.). A fokozatos nehezedés, a dinamikus flow ki nem mondott tényezője játszik itt főszerepet. A fokozatos nehézségi szintek, az egyre komplexebb feladatok általánosan érvényesek a digitális játékokra, így az általam vizsgált nem definitív casual akciójátékokra is. A *Lockdown* ellenfelei egyre keményebben állnak ellen és egyre gyorsabban támadnak különböző

⁷ Ezek a kognitív kérdések a filmelméletben honosak, ugyanakkor a nézői percepció mellett úgy vélem, hogy e ludológiai közegben, a játékos magatartás jellemzőjeként is megállják helyüket.

eszközökkel, a *Bullet Time* poszt-apokaliptikus hack 'n slash⁸ szerepjátékban a zombi-hordák egyre nagyobb számban özönlik el a képernyőt, így tehát az addig interiorizált képességeket egyre jobban dolgoztatják meg. A sikerességhez tehát tudnunk kell folyamatosan alkalmazkodni a játékok által felkínált lehetőségekhez.

A büntetés kérdése azonban sokkal érdekesebb, mint a sokadszorra citált nehézsége.

Juul kimondja, hogy a casual játékok egyik fő jellemzője a gyors és rövid intervallumokban történő használhatóság (Juul, 2010: 41.). Ez a közvetlen hozzáférés és vonzerő pedig nem lehetséges komoly büntetések mellett. Juul a casual játékoknak tulajdonított véletlenszerű pályagenerátorokat hozza fel példaként a gördülékenységet megőrző szabályozó eszközökre, azonban ez ma már nem minden esetben van így (Juul, 2010: 42.). Egyik jelenleg sikeres casual név sem használ ilyen mechanizmusokat. A *Cut the Rope*, a *Where is My Water?* (Disney, 2011), és az *Angry Birds* is egyaránt fix pályákkal dolgozik, pontosan úgy, ahogy az általam vizsgált mobil akciójátékok is. Természetesen létezik a Juul által leírt random pályagenerátor sok játékban (mint például a Halfbrick 2011-es, nagysikerű *Jetpack Joyride* című játékában), de ma a büntetés / szabályozás másként is képes támogatni a gördülékenységet. Ez pedig a gyors újrakezdhetőség. Ha ezekben a játékokban elrontunk valamit, akkor nem látunk véres „Elbuktál” feliratot, nem látunk újrakezdésről kérdező felületet (mint a hardcore játékokban), hanem egyből a pálya elejére ugrunk, és már próbálkozhatunk is újra. A casual játékok nem hangsúlyozzák a bukást, a sikertelenséget, egész egyszerűen nem engedhetik meg maguknak. Ha a hardcore megoldást választanák, nem sokáig lehetne velük játszani. Az általam vizsgált játékok esetében újfent azt láthatjuk, hogy inkább a casual megoldást preferálják. A *Lockdown*-ban Batman szenvedhet vereséget, de egy érintés a pálya ikonjára és máris folytathatjuk ott, ahol elvéreztünk. A *9mm* és a *N.O.V.A.* 2 esetében is hasonló a helyzet, a már említett rövid küldetéseknek és a többszöri mentéseknek köszönhetően. Itt tehát látható, hogy a hardcore gyökerekkel rendelkező, mobil-eszközökre fejlesztett játékok ismét átvesznek egy fontos elemet a letölthető- és a mimetikus játékoktól. Ezáltal pedig tovább erősítik önmagukat, mint újfajta casual játékokat.

A következő elem a Juul által csak „levesességnek” [juiciness] nevezett tényező (Juul, 2010: 45-49.).

Ez a „levesesség” pedig egy fontos, felettébb összetett fogalom, melyet a szerző az adott fejezetben annak ellenére emel ki, hogy a könyvben sehol máshol nem kap szerepet (Björk,

⁸ A szerepjátékok azon ága, melyben karakterünkkel szinte folyamatosan hadakozunk, hogy minél több tapasztalati pontot (XP) gyűjtsünk.

2011). Juul úgy definiálja, mint egyfajta közvetlen, instant vizuális és aurális feedback-jelenséget, mint a játékost a játékos terében megcélzó látványos válaszeljenséget. A „levesesség” egy kellemes érzést nyújtó visszacsatolás, mely nem közöl új információt, hanem jelenlétével kiemeli a játékos számára fontos történéseket. A „levesesség” mindig tudatja a játékosnak, hogy jól halad, ügyesen dolgozik (Kane, 2010). Ez a jelenség folyamatosan jelen van a jó casual játékokban. Általa válnak gördülékenyebbé a komplexebb feladatok, s tűnnek könnyebben folytathatóknak a sorozatosan sikertelen küldetések is ((Tap Repeatedly, 2011). Azonban – ahogy Robert Jackson recenzijában utal rá – a „levesesség” fogalmának casual játékokra történő kizárólagos használata nem állja meg a helyét, hisz nem csupán e játéktípus alkalmaz hasonló mechanizmusokat (Jackson, 2011). Egy hardcore játék is rendelkezhet „levesességgel” – ezt Juul is kimondja – ugyanakkor az ilyen komplex játékokban a „levesesség” a játékon belül marad, a harmadik dimenzió terében fejti ki hatását, s ebből kifolyólag nem nevezhető a casual játékok által prezentált „levesesség” hasonmásának. Ilyen például egy robbanás, egy felhőként felspriccelő vérpermet, egy elégedett kiáltás csapattársunktól. Ezek az effektusok is abban erősítenek meg minket, hogy a játék részei vagyunk, azonban a casual játékok esetében megváltozik a „levesesség” megjelenése. Ugyanis a hardcore játékok „levesessége” majdhogynem kizárólag a harmadik dimenzió terében működik, míg a casual játékok „levesessége” a képernyő-térben tűnik fel, de a játékos-térre vonatkozik (Juul, 2010: 49.). Ilyen jelenség például minden megerősítő szöveg felvillanása („Szép munka!” Turbó mód!” stb.). Ezek az apró megerősítések jól esnek a játékosnak és gördülékenyebbé teszik az immerziót. Ugyanakkor a hardcore gyökerekkel dolgozó mobil-játékok esetében is bevett dolog ma már ez a „leveses” megoldás. Ha Batman egy védekezés után bevisz egy jól irányzott ütést ellenfeleinek, azok feje körül csillagok kezdenek el keringeni. Tudjuk, hogy bevittük az ütést, és látjuk, hogy szédül az ellenfél, a csillagok gesztusa mégis személyesebbé teszi az élményt. Ez nem karakterünknek, hanem nekünk szól, a játékosnak. A „levesesség” tehát nem a funkció felől közelíthető meg, hanem a játékos felől. Ugyanakkor az általam vizsgált mobil-játékok esetében az érintőképernyő és a giroszkóp alkalmazása tovább bővíti ezt a jelenséget.

Ahogy a *Lockdown*-ban ujjunkkal sikálva a képernyőt verjük az ellenséget, úgy csap le rájuk Batman is. Az érintés gesztusa – ahogy a karakterünk reagál rá – már önmagában is „levesessé” és kompatibilisebbé teszi a játékot. A giroszkóp „levesessé” teszi a mozgás létrehozását a *N.O.V.A.* 2-ben, hisz a mimézis önmagában látványosságként is észlelődik. De talán jobb példa az mikor Batman eldobja a batarangot (denevér formájú harci eszköz), s mi a giroszkóp segítségével irányíthatjuk pályáját. Becsapódásakor pedig képregényszerű

effekteket láthatunk. Egész egyszerűen a készülékben rejlő lehetőségek kihasználása is „levesessé” teszi a játékot, legyen az casual, vagy sem. Tehát kimondhatjuk, hogy a casualként nem definiált mobil-játékok is használnak olyan „leveses” elemeket, melyek magát a játékost célozzák meg annak saját terében. Ezek az elemek a hardcore játékok „levesességével” karöltve még színesebb és dinamikusabb játékelményt nyújthatnak a játékos számára, mint a casual játékok esetében látottak.

Casual játék hardcore játékban?

Annak ellenére, hogy Juul erős különbségeket határoz meg casual és hardcore játékok és játékmódok közt, könyvének hetedik fejezetében (Casual Play in a Hardcore Game) mégis megpróbálja kiegyenlíteni a két szintér közti ellentéteket (Juul, 2010: 128-143.). Abból a – korábbi fejezetekben fel-felbukkanó – megállapításából indul ki, miszerint a casual játékok immerzív játékmenete lehetővé teszi az órákon át tartó, mesteri szintre fejlesztett hardcore játékmódot. Juul azt állítja, hogy mindkét csoport képes teljesen hasonló módon játszani, a különbség csupán az, hogy milyen játékokkal játszanak. A mű egészen átvonuló komparatív ellentétező szerkesztésmódtól eltérő, innovatív, demokratizáló szándékkal írott fejezet így kifejezetten idegen a könyv többi – rendkívül sok perspektívát és gyakran változó elméleti háttérrel felhasználó – alrészétől (Björk, 2011), de e dolgozatban nem célokom a mű szerkezeti recenzióját végrehajtani.

Juul a *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2006) példáján keresztül próbálja meg meghatározni a casual és a hardcore játékmód közti kapcsolódási pontokat. Úgy véli, hogy a két mód közti átmenetet a játékos teleológiája határozza meg, tehát az a játékos által választott cél, melynek szellemében az adott játékkal (*Guitar Hero*) játszani kíván. A *Guitar Hero* – annak ellenére, hogy Juul többször is a casual játékok csoportjához helyezi közelebb – kitűnő példája ennek, hisz Juul helyesen állapítja meg, hogy e játékot lehetséges casual hozzáállással, pár percig játszani, ugyanakkor könnyedén játszható hardcore játékszemléletben is, órákig tökéletesítve technikánkat (Juul, 2010: 128.).

Juul a *Guitar Hero* mellett két játékból hoz példákat állítására, miszerint a két játéktípus és játékmód közti kapcsolat a játékos által elérni szándékozott célok és a játék által felkínált célok problémás területén keresendő. Ez a két játék a *The Sims 2* (Maxis, 2004) és a *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004).

A *San Andreas* példáján Juul azt kívánja bemutatni, hogy egy olyan ízig-vérig hardcore játék is, mint a *Grand Theft Auto* sorozat, rendelkezhet a casual játékmódot megengedő elemekkel.

Juul úgy véli, hogy egy olyan nyitott elbeszélésű, szabadon bejárható hatalmas világgal rendelkező játék, mint a *San Andreas*, azáltal, hogy nem kínál fel szigorúan követendő célokat, közelebb kerül a casual játékokhoz (Juul, 2010: 130-131.). Úgy vélem, hogy Juul ez esetben több helyen is téved.

Először is a *San Andreas* formai és játékmenetbeli felépítése nem engedi meg, hogy csupán a játékos célra alapozva ráerőltsük a casual címkét. Hiszen a *San Andreas* a fentiekben hosszasan vázolt casual játékdizájn egyik elemével sem mutat szoros kapcsolatot. A játék több irányú, komplex cselekménye ugyan nem köti meg rigorózan a játékos kezét – ez a tényező lehetett Juul számára vonzó – ugyanakkor a *San Andreas*-ról nem mondhatjuk el, hogy kedves, rajzfilm-szerű miliő jellemezné. A *San Andreas* továbbá a csupán néhány mentési pontnak (és az instant mentés hiányának) köszönhetően nem szakítható meg könnyen (s elindítása is több percbe telik). A *San Andreas* a használat szempontjából változó képet mutat, hisz létezik kifejezetten kompatibilis (Kinect) és kevésbé kompatibilis (billentyűzet és egér) elérési módja⁹ is, mindez azonban nem változtat azon a tényen, hogy a büntetés és a nehézség szempontjából a játék a casual design elemeivel merőben ellentétes. Ha a *San Andreas*-ban meghalunk, elvesztjük minden addigi pénzünket, fegyverünket, autónkat, s míg újra nem gyűjtjük mindezt, addig a játék büntetési mezőjében maradunk. A *San Andreas* irányításának elsajátítása – a rengeteg különbözően működő jármű és változó pályarész okán – kifejezetten nehéz és sok időt igényel.

Másodszor, fontos megjegyezni, hogy a *San Andreas* mindemellett nem teljesen szabad elbeszélésű játék. A játékmenetbe, valamint a dramaturgiába ágyazott sok-sok meglepetés és fordulat csak úgy érhető el teljes mértékben, ha követjük a játék narratíváját. Tehát az egyes epizódok, a cselekményhez csak részben kötődő mellékszálak (szub-plotok) csak akkor érhetőek el, ha a játék által kiadott utasításokat is elvégezzük. Ezáltal pedig már a játék szerteágazó történetmesélésébe is belemerülünk, mely szintén nem azonosítható a casual jegyekkel. A *San Andreas* tartalmaz ugyan olyan opcionális célokat, melyek csupán szórakoztató jelleggel, esetleg az önazonosság-tudat és az önkifejezés jegyében játszhatóak (szabad karaktergenerálás, autóvezetés, interakció a nem játékos karakterekkel, stb.), ugyanakkor a Juul által javasolt kvázi-casual olvasatot felülírja a hardcore játékdizájn egyértelmű dominanciája. Juul azt állítja, hogy az ilyen szabad elbeszélésű hardcore játékok felxibilitásában rejlik a casual játékmódhoz közeli alkalmazás. A paradoxon azonban

⁹ Itt érdemes megemlíteni, hogy a Grand Theft Auto 3 (DMA Design, 2002) – a *San Andreas* egyik előzménye – tavaly megjelent iPod Touch készülékre is, s a gyenge mentési rendszer, a nehéz irányíthatóság, valamint a kis képernyőn kevésbé működőképes háromdimenziós megvalósítás miatt ért el gyenge eredményeket a felhasználói értékeléseknél.

pontosan az, hogy a fenti elemzés során példaimként használt casual játékok (és a nem casual játéknak tűnő hardcore-eredetű játékok) egyike sem felxibilis a játékmenetet tekintve (csupán az használhatóság terén). Azért nem, mert a casual játékok megszakíthatósági eleme nem engedi meg a különböző történetszálak közti csapongást. Egy casual játék, mint például a *Madcoaster* (CGMatic, 2012), a *Little Acorns* (Team Pesky, 2012), esetleg a *Robot Unicorn Attack* pár másodperc alatt elindítható, pár percig játszható, majd pedig ki is kapcsolható, mivel nincsenek szabadon választható küldetések, s szabadon bejárható nagy területek. Ellenkezőleg, a casual játékmód feltételezi a célok konkrét meghatározását, hogy a játékos gyorsan képes legyen úgy belépni a játék világába, hogy pár perces játék után maradandó eredményekkel ki is léphessen onnan. Tehát egy játék célja nem egyenlő a játék szerteágazó narratívájának és az azon belüli kisebb küldetések opcionális teljesítésével¹⁰.

A *The Sims 2* példája sokkal átláthatóbb. Juul megállapítása szerint a *The Sims 2* a *San Andreas* opcionális céljaival szemben semmilyen konkrét célt nem kínál fel a játékosnak (Juul, 2010: 132., 136.,137.). Így tehát sokkal flexibilisebb játékként azonosítható, mint a *San Andreas*, azonban Juul ott téved, hogy a *The Sims 2* nem kifejezetten hardcore játék. Fikciós világa a casual játékokat idézi, gyorsan elindítható, instant mentési lehetőséggel rendelkezik, nélkülözi a szó szoros értelmében vett narratívát, könnyen megszakítható, irányítása gyorsan elsajátítható, büntetési rendszere azonban szigorú. Ha nem járunk karaktereink kedvében, könnyen idegösszeomlásba hajszolhatjuk őket. A *The Sims 2* tehát egy ki nem mondott, mégis erősen sugallt céllal rendelkezik: segítsük a karaktereinket tartalmas és jó életet élni. Ha nem így teszünk, ráfaragunk. Így tehát a cél adott, annak elérése viszont a játékoson múlik. A *The Sims 2* tehát inkább a casual játékok jellemzőit használja, s épp ezért – a fentiekben említett tisztán casual játékok mintájára – játszható hardcore és casual játékos szemléletben is. Tehát Juul felvetése a *The Sims 2* esetében megállja a helyét.

Sokkal érdekesebb a *Scramble* (Konami, 1981) példája (Juul, 2010: 133-134.). Juul e játékot hozza fel a kötelezően teljesítendő célokkal rendelkező játékokra. A *Scramble* egy oldalnézetes sci-fi akciójáték a játékgépek hőskorából, melyben egy űrhajót kell irányítanunk. Bizonyos ellenségeket el kell pusztítanunk, egyes tereptárgyakat ki kell kerülnünk, s mindeközben üzemanyagot kell gyűjtenünk. A játék két céllal szembesíti a játékost: repülj minél messzebb

¹⁰ E megállapítás kiegészítéseként érdemes megemlíteni Ellie Gibson (eurogamer.net) azon 2008-as interjút, melyben Dan Houser, a Grand Theft Auto sorozatot készítő Rockstar igazgatója arról beszél, hogy az ő játékaik nem akarnak casual irányba haladni, sőt kifejezetten a narratív tényezőkre koncentrálnak (lásd: Felhasznált Irodalom)

és szerezz minél több pontot. Juul e tradicionális játéktermi játékok – kifejezetten a célok bemutatása szempontjából történő – négy fő jellemzőjét írja le:

1. A játék céljai explicit módon feltüntetettek
2. Két fő cél létezik: a haladás és a pontgyűjtés
3. Abban az esetben, ha a játékos nem igyekszik elérni a célokat, a játék szigorúan megbünteti
4. A játékosra erőltetett célok a játékos számára csak nagyon kevés játéktípust engednek meg.

Érdekes, hogy annak ellenére, hogy Juul a casual játékokat a *Scramble*-höz hasonló játékokból eredezteti, e példa esetében a kötelezően teljesítendő célok mégsem tűnnek előnynek. Pedig – mint már említettem – a casual játékok ehhez a céltételezéshez állnak a legközelebb. Az olyan „végtelen rohanás” [endless running, „side runner”] játékok, mint a *Madcoaster*, a *Jetpack Joyride*, vagy a *One Epic Game* (Grip Digital, 2012) pontosan ezt a mechanizmust követik. De megemlíthetők lehetnek a *Scramble* egyenes ágú leszármazottjaiként is definiálható sci-fi lövöldözős játékok (shoot 'em up játékok) is. Sem a *Scramble*, sem pedig az említett példák nem hardcore játékok, s nem is hardcore játéktípusra készültek, mégis játszhatóak sok-sok órán keresztül. Emellett minden olyan jellemzővel bírnak, mellyel Juul a casual játékok megtervezését jellemezte. Tehát a *Scramble* és casual leszármazottai mindennemű flexibilitás nélkül képesek elérni a hardcore és a casual játéktípus megvalósulását is.

Juul úgy véli, hogy az ilyen nem, vagy kevésbé flexibilis játékok nem hagynak elég teret a játékos által preferált több lehetséges rugalmas játékstratégiának, hanem egy-két – a játék teljesítéséhez szükséges, a játék által sugallt – kötött technika mesteri szintű használatát kívánják csupán meg (Juul, 2010: 138.). Ez így is van, és a mai casual játékokat is e szellemiségben fejlesztik, így nem teljesen érhető, hogy Juul a *San Andreas* és a *The Sims 2* említett eseteit miért érzi jelen esetben jobb, hasznosabb, kielégítőbb példának, mint a *Scramble* esetét. Juul úgy gondolja, hogy a flexibilis játékok nagyobb teret engednek a játékos önkifejezésnek (pl.: egyéni stratégiák), mint a *Scramble*, mely nem expresszív játék (Juul, 2010: 139.). Úgy gondolom, hogy Juul tévesen és feleslegesen azonosítja az önkifejezést – mely emellett teljesen új elem a könyvben – a casual játékok céljaként. Úgy vélem, hogy egy casual játék esetében fontosabb, hogy mindig lássuk a folyamatosan változó célokat (átláthatóság). Amíg a casual játékok céltételezését a flexibilitással és az

önkifejezéssel próbáljuk meg összevetni, nem juthatunk igazi nyugvópontra, csupán újabb lehetséges kutatási irányokat fedezhetünk fel. Érdekes, hogy míg a nyitott narratívájú és nyitott térképzésű hardcore játékok esetében a Juul által áhított önkifejezés ugyan működik, addig a rövid és tömör játékelmény, mely a casual játékokat jellemzi, inkább a lineáris narratívájú hardcore játékokban figyelhető meg. Egy gyors játék a *Quake 3: Arena*-ban (id Software, 1999), vagy a *Serious Sam* első epizódjában (Croteam, 2001), esetleg a *Portal*-ban (Valve Corporation, 2007), sokkal erősebb közösséget mutat az olyan akciódús casual játékokkal, mint a *Little Acorns*, a *Fancy Pants* (Brad Borne, 2012), a *The Blocks Cometh* (Halfbot.com, 2011), vagy a *Beat Sneak Bandit* (Simogo, 2012). Rövid, gyors akciók, ügyességi feladatok jellemzik e játékokat, melyeket akár hosszú távon is érdemes játszani a folyamatosan adagolt új pályák és feladatok végett. Tehát a fent említett hardcore játékpéldák is képesek flexibilitás nélkül pár perces szórakozást nyújtani, pontosan úgy, ahogy a casual játékok.

Úgy gondolom, hogy az önkifejezés, a kötelező- és opcionális célok, valamint a cél nélküliség kérdéséből kreált problémakörrel ellentétben, könnyebb és átláthatóbb megoldás lenne, ha a casual és a hardcore játékmenet különbségeit és hasonlóságait vetnénk össze. Jakub Majewski, Espen Aarseth, vagy Gonzalo Frasca téziseit és teóriáit e témakörben sokkal célravezetőbben lehetett volna használni, mint e saját kezűleg gyártott, kevésbé lényeges fogalmakat.

Konklúzió

Összegezve az eddig leírtakat, kimondhatjuk, hogy annak ellenére, hogy az általam vizsgált játékok nem az árkádok és a régi platform / logikai játékok ősképeiből építkeznek, hanem a komplexebb hardcore számítógépes / konzolos akciójátékokból, mégis képesek úgy funkcionálni, mint a definitív casual játékok. Ez a jelenség pedig két okra vezethető vissza.

Az első, hogy az érintőképernyős mobil-készülékek interface-rendszere olyan lehetőségeket biztosít a játékok számára, amikkel az eddigi térszemléletet és irányítási mechanizmusokat is képesek tovább bővíteni, esetleg akár felül is írni. A giroszkóp mimetikussága és az érintőképernyő használata során összeolvadó képernyő-tér és a harmadik dimenzió tere egyszerűbbé, mégis ontológiailag rétegzettebbé teszi az játékok irányítását, használhatóságát. A második ok abból a fentiekben azonosított tendenciából ered, hogy a hardcore design és a casual design ma már több ponton is kapcsolódik. E kapcsolódásnak az eredménye, hogy az általam vizsgált mobil-akciójátékokat ma már nem tudjuk a casual játékok kategóriájából kirekeszteni. A casual design legfontosabb elemei már megtalálhatók e játékokban, míg a hardcore design egyes elemei beolvadnak a casual játékok felépítésébe. Ezek az elemek pedig képesek átformálni a casual definícióját. A fenti elemzés megengedőbb az akciójátékok felé, mint Juul vizsgálata, de ezek a játékok láthatóan sikeresek és a fentiekben látottak alapján egyértelműen könnyen használhatóak casual játékosok igényeinek kielégítésére is. Annyira talán soha nem lesznek népszerűek, mint a Juul által meghatározott, ma már milliós üzletággá fejlődő casual játékipar termékei, ugyanakkor játékméletük, felhasználási módjaik, mechanizmusaik működési elvei egyértelműen rokoníthatóvá teszik őket a definitív casual játékokkal. Kimondhatjuk, hogy a Juul által bemutatott paradigmaváltás (nem pedig forradalom) további belső fejlődésen ment át az utóbbi két-három évben, hisz a digitális játékok minden műfaja képviselteti már magát a hordozható eszközökön. E belső moduláció pedig arra mutat rá, hogy a túlságosan komplex és sok esetben átláthatatlan hardcore játékok a casual design alapelvei által módosulva képessé válnak úgy funkcionálni, mint a casual játékok.

Felhasznált irodalom:

Aarseth, Espen: *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Digital Arts and Culture Conference, 2003.

<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>

Björk, Staffan: *Not a Casual Review: Reading Jesper Juul's A Casual Revolution*, Game Studies, 2011. <http://gamestudies.org/1102/articles/bjork>

Ermi, Laura & Mayra, Frans: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, Authors & Digital Game Research Association, 2005.

http://www.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf

Ermi, Laura & Mayra, Frans: *Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design*, Game Studies, 2005.

http://www.gamestudies.org/0501/ermi_mayra/

Gibson, Ellie: *'F*** casual gaming,' says Rockstar boss*, Eurogamer.net, 2008.

<http://www.eurogamer.net/articles/f-casual-gaming-says-rockstar-boss>

Harrigan, K., Collins, K., Dixon, M., Fugelsang, J.: *Addictive Gameplay: What Casual Game Designers Can Learn from Slot Machine Research*, Plymouth Academia, 2010.

http://plymouth.academia.edu/RobertJackson/Papers/170738/Review_of_A_Casual_Revolution_by_Jesper_Juul

Holland, Craig: *Mobile Gaming is Casual Gaming – Why Casual Games Thrive on Mobile Devices?*, Casual Connect, 2006/II.

<http://issuu.com/casualconnect/docs/2006summer?mode=embed&layout=http%3A%2F%2Fs.kin.issuu.com%2Fv%2Fflight%2Flayout.xml&showFlipBtn=true>

Juul, Jesper: *A Casual Revolution – Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, 2010.

Juul, Jesper: *A Clash between Game and Narrative*, Digital Arts and Culture Conference, 1998. http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

Kane, Pat: *A Casual Revolution by Jesper Juul*, The Independent, 2010.

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/reviews/fun-inc-by-tom-chatfieldbr-a-casual-revolution-by-jesper-juul-1867903.html>

Manovich, Lev: *A film, mint kulturális interface*, Metropolis, 2006. <http://metropolis.org.hu/?aid=44&pid=16>

MrLipid: *A Casual Revolution Review*, Tap Repeatedly, 2011.

<http://tap-repeatedly.com/2011/02/a-casual-revolution/>

The Voice of Online Marketing: *Casual Game Developers Must Take iOS—and Apple's Approval Policies—Into Account*, 2011.

[http://www.marketingvox.com/casual-game-developers-must-take-ios-and-apples-approval-policies-into-account-](http://www.marketingvox.com/casual-game-developers-must-take-ios-and-apples-approval-policies-into-account-050129/?utm_campaign=rssfeed&utm_source=mv&utm_medium=textlink)

[050129/?utm_campaign=rssfeed&utm_source=mv&utm_medium=textlink](http://www.marketingvox.com/casual-game-developers-must-take-ios-and-apples-approval-policies-into-account-050129/?utm_campaign=rssfeed&utm_source=mv&utm_medium=textlink)

Tiffany, Laura: *Casual Games Get Serious*, Entrepreneur, 2008.

<http://www.entrepreneur.com/article/190914>

Woods, Stewart: *Congenial by Design: A Review of A Casual Revolution*, Game Studies, 2011. <http://gamestudies.org/1102/articles/woods>