

# **SZAKDOLGOZAT**

**Grand Theft Auto**

Témavezető: Liszka Tamás

Készítette: Csata Sára Laura

Média Design szak

**Budapest**

**2017**

## **A szakdolgozat kivonata**

### **1. A szakdolgozat kulcsszavai**

- (1) videojáték
- (2) mozgóképek
- (3) archetípusok
- (4) hős
- (5) narratíva

### **2. A szakdolgozatban felhasznált legfontosabb források**

- (1) BEREGI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010.
- (2) C. G. Jung: *Az Archetípusok és a Kollektív tudattalan*, Budapest, Scolar Kiadó, 2011.
- (3) FLINT DILLE & JOHN ZUUR PLATTEN: *Video Game Writing and Design*, United States, Lone Eagle Publishing Company, 2007.

### **3. A szakdolgozat összefoglalása magyar nyelven**

Dolgozatomban a Grand Theft Auto videojáték sorozatot elemzem több szempontból. Első lépésben a játék fogalmát és a videojátékok fejlődésének folyamatát mutatom be. Később rátérek a Grand Theft Auto videojáték bemutatására és mozgóképes elemzési szempontok szerint kezdem boncolgatni.

A tanulmány második részében a képi beállítások fontossága és a hollywoodi filmiparból átvett filmes formanyelv elterjedésének vizsgálata következik. Megjelennek a rövid videók, amelyekből egyre többet alkalmaznak a videojátékok tervezése során, ezáltal még filmszerűbb hatást érnek el az alkotók. Ezt a jelenséget tanulmányozom a Grand Theft Auto legújabb részén keresztül.

Dolgozatom harmadik részében Joseph Campbell által leírt „hős útját” vetem össze a videojátékokban megjelent főszereplőkkel és azok küldetéseivel. A hős útját végig vezetem a Star Wars egyik epizódján, amelyben megjelennek bizonyos helyszínek és célpontok, amelyek minden filmben és videojátékban visszaköszönnek. A C. G. Jung által megfogalmazott archetípusok megjelenési formáin keresztül analízálom a videojáték karaktereit és azt a jelenséget, hogy miért ilyen izgalmas és újszerű az a változás és fejlődési folyamat, mely során az egy szereplős játék több szereplőssé bővült.

Munkám befejező szakaszában a játék szereplőinek, tulajdonságainak és képességeinek fontosságát vizsgálom.

#### **4. A szakdolgozat összefoglalása idegen nyelven**

In my thesis I am analyzing several aspects of the Grand Theft Auto videogame series.

At first I give a description on the concept of game in general and introduce the continuous development of videogames. Then I demonstrate the Grand Theft Auto videogame and begin inquire into its features of film making.

Secondly I interpret the importance of visual settings and spreading of hollywood film industry type approaches in videogames. Short videos pop up and designers start using them in their videogame productions developing more and more film effects. In this section, this phenomenon is described by the newest part of the Grand Theft Auto.

In the third part I compare the concept of the hero's journey, which term was drawn up by Joseph Campbell, with the main characters and their missions in videogames. I introduce the hero's journey in an episode of Star Wars, whereas certain prepared places/targets appear that are reflected in videogames.

I also study the characters by using the phase of archetype written by C.G.Jung. I am concerned about the excitement and genuine nature of alteration and development process during which one character game becomes a multi character one.

Summing up I investigate the significance of nature and skills of the characters in videogames.

2017. április. 11.

## Tartalomjegyzék

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| 1. Bevezetés.....                                              | 5  |
| 1.1. Játékokról általában .....                                | 6  |
| 2. <i>Grand Theft Auto</i> .....                               | 7  |
| 2.1. Képváltás .....                                           | 8  |
| 2.2. Összehasonlítások.....                                    | 9  |
| 3. <i>Filmes megoldások</i> .....                              | 11 |
| 3.1. Kisfilmek megjelenése a videojátékokban .....             | 12 |
| 4. <i>A játék irányítása</i> .....                             | 13 |
| 4.1. Képkivágás .....                                          | 14 |
| 5. <i>Karakterelemzés</i> .....                                | 15 |
| 5.1. Joseph Campbell modellje: a hős útja .....                | 16 |
| 5.2. Narratív videojátékok .....                               | 18 |
| 5.2.1. Carl Gustav Jung: az archetípus megjelenési formái..... | 20 |
| 5.2.2. Chris Bateman féle archetípus minták.....               | 21 |
| 5.2.3. Szereplők tulajdonságai.....                            | 23 |
| 6. <i>Összefoglalás</i> .....                                  | 25 |
| Források jegyzéke.....                                         | 28 |

## 1. Bevezetés

A számítógépes játékokban gyakori igény van arra, hogy egyedül tudjunk játszani, gondolkodni, cselekedni. Az utóbbi időben egyre elterjedtebb, hogy a legújabb programok új virtuális városok, világok megismerését teszik lehetővé. A tervezők tudják, hogyan kell igazán izgalmas játékokat létrehozni ahhoz, hogy magával ragadjon az élmény és érzelmeket váltson ki belőlünk, játékosokból. Ezek a játékok hasonló elemekkel dolgoznak, mint egy könyv megírásakor a szerző, szövegírás, elemzés területén vagy egy film elkészítésekor a rendező, például a kamerabeállítással, a fénnel, a vágási technikával. Flint Dille és John Zuur Platten szerint „Több ezer órát töltünk filmeket nézve, ami kifejleszt bennünk egy olyan látásmódot, amikor megértjük, azt a nyelvet, amit a rendező a vizualitással és vágási technikával ér el. Például megértjük, hogy a két szereplő az előző jelenetben még egy vendéglőben üldögélt. Mára ez számunkra egyértelművé vált. Hasonló problémákkal kell megküzdenünk egy videojáték elkészítésekor: egyedi nyelvet kell létrehoznunk a felhasználó számára.”<sup>1</sup>

A számítógépes játékok nagy hatással vannak az emberek gondolkodására. Egymástól kölcsönösen függő döntések rendszere, melyben a játékos egységként működik és minden döntésnek következménye van. Egy olyan szabályrendszer, amely meghatározza a játékos döntési lehetőségeit. Minden játéknak megvan a maga szabálya, amelytől függ, és amely világosan körülhatárolható. Rendet teremt, sőt a játék maga a rend, a tökéletlen világba és a felgyorsuló életben egy elhatárolt tökéletességet vezet be. Ha ezektől a szabályoktól, rendektől eltérünk, akkor a játékot megfosztjuk a jellegzetességétől és értéktelenné válik.<sup>2</sup> A játék leköt és elfeledteti az aktuális problémákat. Legfontosabb vonásai közé tartozik a feszültég, ami bizonytalanságot okoz, folyamatos döntéshelyzeteket teremt, így éri el, hogy a játékos feloldódjon és teljesen azonosuljon a szerepével.

---

<sup>1</sup> FLINT DILLE & JOHN ZUUR PLATTEN: *Video Game Writing and Design*, United States, Lone Eagle Publishing Company, 2007. 3.

„Having seen thousands upon thousands of hours of filmed entertainment, we now have an inherent understanding of what is happening when we watch this sequence: the visual and edits lead us to the conclusion that the two characters are sitting inside the restaurant we saw in the previous shot. It's simple and it's obvious. We have a similar struggle as we make video games: to create a language that is unique to the medium.”

<sup>2</sup> JOHAN HUIZINGA: *Homo Ludens*. Szeged, Universum Kiadó, 1990. 19.

## 1.1. Játékokról általában

A játék szónak több jelentése van, jelölhet egy tevékenységet, játékcselekvést, jelölhetünk vele egy tárgyat (kisautó, társasjáték), de beszélhetünk a képzelet játékáról is. A saját gondolkodás, cselekvés és a megfejtéshez vezető út megtalálásának élménye az, amiért érdemes játszani. A saját magunk által megszerzett tudás, a pályák teljesítése adja a magabiztosságot és az élményt, amiért játszani jó. Johan Huizinga (holland történész, filozófiai nézeteinek összefoglaló könyve a *Homo Ludens*, amelyben a játékos elem szerepét tanulmányozza) szerint: „a játék túlmegy a tiszta biológiai vagy lelki tevékenység határain. Értelmes funkció. Van a játékban valami vele játszó, ami az életfenntartás közvetlen ösztönén túlnő és értelmet ad az élettani tevékenységnek. Minden játék jelent valamit. Akárhogy is nézzük, azzal, hogy a játéknak értelme van, már szellemi elem kerül bele a játékba.”<sup>3</sup>

Játszani akkor szeretünk, ha önfeledten, külső kényszer nélkül megtehetjük. Bármely korosztályt magával ragad a játék varázsa, lényege, hogy tükrözze a valóságot, de át is alakítsa azt. Huizinga még azt is megemlíti, hogy a realitás, amit játéknak nevezünk az mindenki által észrevehető. A játék nincs sem kultúrához sem világnézethez kötve. Tehát mindenki, mindenkivel tud játszani a világ bármely pontján. A videojátékoknál fontos szerepet tölt be a globális értelmezés az, hogy a játékot mindenki megértse. A játék szabályrendszerei hasonló sémákra épülnek. Ez igaz a társasjátékokra és a számítógépes játékokra is. A számítógépes játékok a társasjátékok alapjaira épülnek. Ugyanazokat a stratégiai elemeket tartalmazzák, és strukturálisan is hasonlóan épülnek fel. Szinteket kell teljesíteni vagy ismereteket, pontokat kell gyűjteni ahhoz, hogy a végén teljesíteni tudjuk a feladatokat. A számítógépes játékoknál hatalmas hangsúlyt kell fektetni az interaktivitásra és az élvezhetőségre. Fontos, hogy ne tartozzunk felelősséggel a játék során, például bármikor abbahagyhatom, visszajátszhatom, újrakezdehetem. A legfontosabb, hogy a játék közben a játékos ki tudjon kapcsolni és kizárja a körülötte lévő világot. A játékok a feszültség levezetése mellett fejlesztik a stratégiai készségeket, a kreativitást, kikapcsolják és elterelik a figyelmet a mindennapi gondokról. A játékos egész lényével átadhatja magát a játéknak. Az öröm, amely együtt jár a játékkal, nemcsak feszültséget, hanem élvezetet is hoz magával.

---

<sup>3</sup> JOHAN HUIZINGA: *Homo Ludens*. Szeged, Universum Kiadó, 1990. 9.

## 2. Grand Theft Auto

A *Grand Theft Auto* játék sorozatot is rengetek oldalról meg lehet közelíteni.<sup>4</sup> Például meg lehet vizsgálni, hogy, milyen a felépítése, hogyan függnek össze a jellemek, mi a történet, hogyan alakul a játék menete, milyen a kapcsolatrendszer a szereplők között. „Rosszfiú volt az 1997-ben debütáló *Grand Theft Auto*-sorozat hőse is.”<sup>5</sup> Az eredeti tervek szerint a főhős egy rendőr lett volna, akivel el kell kapni a rosszfiúkat, de a készítők rájöttek, hogy mennyivel érdekesebb a játék, hogy ha megfordítják a felállást és a főhős egy gengszter lesz. A nagy gengszterreljárásokat pedig Amerika nagyvárosaiban kell véghezvinni, mint például a New Yorkról mintázott Liberty City, a San Franciscót idéző San Andreas és a Miaminak megfeleltethető Vice City.<sup>6</sup> A legelső *GTA* rész viszont Londonban játszódott, ami még a hagyományos felülnézetes grafikával rendelkezett. Az első rész grafikusán leginkább a képregényeket szimulálta kevés, harsány színnel. A felülnézetes játék viszonylag kezdetleges háromdimenziós térben játszódik. Tulajdonképpen a *GTA* egészen a harmadik részig csak felülnézetes játékként működött.

A korai videojáték történetben több hasonló példa is előfordult már, hogy a kezdetleges kétdimenziós játék szépen lassan háromdimenziós játékká alakult. Az első példa a *Super Mario*, ami 1996-ban jelent meg, ez az első háromdimenziós platformjátékok<sup>7</sup> egyike, amelynek legfőbb jellemzői az akadálypályák és az óriási területek. A korábbi kétdimenziós képeket felváltották a valódi háromdimenziós formák.<sup>8</sup> A második példa a *Zelda legendája*, amely egy akció-kalandjáték, ami 1986-óta van jelen a videojátéktörténetben, és azóta rengeteg fejlődésen ment keresztül.<sup>9</sup> Nem csak a grafikai elemek változtak, hanem a történeti szál, a karakterek is megváltoztak. A *Sonic* videojáték szintén nagy változásokon ment keresztül.<sup>10</sup> A karakter ebben a játékban már nagy szerepet kapott és a fejlődését az egyre bővülőbb eszköztárak, járművek igazolták.

A *GTA* sorozat is sok változáson ment keresztül 1997-óta mostanáig. Az újabb részek már külső nézetes, úgynevezett TPS (third person shooter) játékként jelentek meg. Ez az akció

<sup>4</sup> *Grand Theft Auto: Rockstar North, 1997.*

<sup>5</sup> BEREI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010. 398.

<sup>6</sup> BEREI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010. 398.

<sup>7</sup> Egyik területről kell átjutni a másikra különböző nehézségek leküzdése révén.

<sup>8</sup> *Super Mario: Nintendo EAD, 1985.*

<sup>9</sup> *Zelda legendája: Nintendo, 1986.*

<sup>10</sup> *Sonic: Sega, 1991.*

játékoknak egy olyan típusa, ahol a karaktert a „harmadik” szemszögéből látjuk. Ezt a fajta nézetet sok akció, lövöldözős játék használja pont azért, mert a közel harcban jól jön, ha a szereplőt és az ellenfelet is látod egyszerre. Ez megkönnyíti a játékosnak a térben való tájékozódást és segíti a pályák átláthatóságát. A *Grand Theft Auto* csak a harmadik résztől kezdve számít TPS jellegű játéknak.

Hasonló képi elemeket a filmek is tartalmaznak. Egy film nézése közben képesek vagyunk teljesen átélni az izgalmat, leizzadunk, félünk, idegesek leszünk, érzelmeket vált ki belőlünk. Az azonosulásunk mértéke pedig csak attól függ, hogy milyen filmet nézünk. A film nézésekor a cél általában a kikapcsolódás. Egyáltalán nem jelent gondot a filmekben történő párhuzamos szálak, képek megértése. A megértésük egyértelmű és automatikus, tehát lassabban tudunk azonosulni a szereplőkkel, a történettel, ami viszont a videojátéknál természetes, és elengedhetetlen. A történet kezdete óta mi irányítjuk a főhőst, a mi döntéseink érvényesülnek a játék során.

## 2.1. Képváltás

Érdeemes megfigyelni, hogy a képváltásokat hogyan oldják meg a játékok. Általában kis videókkal úgynevezett cinematikok bejátszásával vezetik át a történetet. A játék bizonyos „kapukat” rejt, melyek checkpointokhoz vannak kötve, ezek mellett elhaladva képes a játék váltani az egyes részek között.<sup>11</sup> Engedhetjük a játékost mozogni a térben, hogy eljusson helyszínekre, felfedezze a környezetet, de nem fog tudni mélyebb szintekre eljutni a játékban, ameddig el nem látogat a bárba a város másik felén. A bárban a csapos a játék része, tehát checkpoint-tá válik. Így működnek a kis „kapuk” a játékban. Például megérkeztünk a küldetés helyszínére, általában egy emberrel találkozunk (csapos), ilyenkor elindul egy rövid animációs kisfilm, amely elmagyarázza a küldetés részleteit és, hogy ebben a feladatban mi lesz a szerepünk.

A képváltás előrejelzése a mozgókép esetében is fontos szerepet játszik. Amíg a játékoknál a képváltások előrejelzése a történetben zajlik le addig a filmeknél a kamerabeállítás a képi kivágások jelzik a következő képváltást. A filmek felvételekor az operatőrnek például egy képi beállításnál oda kell figyelnie, hogy a két szemben álló személy egymáshoz viszonyított

---

<sup>11</sup> DUDÁS BARBARA: Játék és film határok nélkül. *Apertúra*, <http://uj.apertura.hu/2012/nyar/dudas-jatek-es-film-hatarok-nelkul/>, 2017. 03. 07.

helyzete a képi kompozícióban is megmutatkozzon. Ugyanakkor a tekintetek is fontos jelentőséggel bírnak a film folytonosságának elérésében, hiszen ha egy szereplő kinéz a képből, akkor várhatóan a következő snitt azt fogja megmutatni, amit a karakter éppen látott.

Fontos szerepe van a képváltásoknak a számítógépes játékoknál és a filmeknél is. Mozgóképeket használnak tehát elengedhetetlenek az összekötő videók, képek, párbeszéddek. A következő példák jól megmutatják, hogy ezek az összetett képek és írott formák, hogyan működnek könyvekben és a filmekben.

## 2.2. Összehasonlítások

A *lány a vonaton* című könyv a folyamatos nézőpontváltásról szól.<sup>12</sup> A könyvben egy gyilkosság részleteit ismerhetjük meg a szereplők szemszögéből. Az író végül időben elcsúsztatva viszi végig a beszámolókat, ki hogyan látta a másikat, kiderül a szereplők közötti kapcsolatrendszer. Szépen lassan fény derül a szereplők közötti konfliktusokra.

A *GTA V*<sup>13</sup> is hasonló elemekkel dolgozik, a három karakter közül bármelyik szemszögéből láthatom a másikat. Az emberek közötti konfliktusnak nagy szerepe van a könyvben, a történet során kiderülnek a titkok a főszereplőről. Ez a videojátékoknál is így van, egyik legfontosabb alkotóeleme. Az ember VS ember közötti konfliktus alap pillére a *GTA V*-nak.<sup>14</sup> A játék elején időben előre ugrik, a két főszereplő egy rablás során lövöldözésbe kerül, ahol az egyik szereplőt golyó éri és meghal. Ezután a jelenbe ugrik a történet, ahonnan a játék kezdődik. A két szereplő újra találkozik a küldetések során. A halál eljátszásától, a múltbéli sérelmek, a kettőjük közötti nézeteltérés végig kíséri a szereplőket a történet során.

A „harmadik” szemszögből való látásra egy jó példa a *Rear Window* című film, amely egy társasházban játszódik.<sup>15</sup> A főszereplőnk (*James Stewart*) egy fotós, aki lábtörés miatt otthon pihen. Unatkozik, ezért azzal tölti az idejét, hogy kinéz az ablakon és megfigyeli,

<sup>12</sup> PAULA HAWKINS: *A lány a vonaton*, Budapest, 21. Század Kiadó, 2015.

<sup>13</sup> *Grand Theft Auto V: Rockstar North*. 2013.

<sup>14</sup> FLINT DILLE & JOHN ZUUR PLATTEN: *Video Game Writing and Design*, United States, Lone Eagle Publishing Company, 2007. 27.

<sup>15</sup> *Rear Window*. Rendezte: ALFRED HITCHCOCK. Paramount Pictures, 1954.

hogy a szemközti házban mi zajlik a különböző lakásokban. Észreveszi, hogy a szomszédban egy gyilkosság történt, a férj megölte a feleségét. Tulajdonképpen az egész film erre a gyilkosságra alapszik. A fotós a szobából figyeli a történéseket és a végén leleplezi a gyilkost. A „harmadik” szemszögéből látni, észrevenni, megfigyelni és utána leleplezni a bűnöst, befejezni a küldetést nagyon hasonlít a *GTA V* játékhoz, ami ugyanerre a sémára épül.

A *Nagyítás*<sup>16</sup> című filmdrámája, amely a modern észlelés kérdésével foglalkozik.<sup>17</sup> Főszereplője Thomas (*David Hemmings*) egy fényképész, aki a parkban véletlen lefotóz egy gyilkosságot, szemtanúja lesz a bűnténynek. Ezt azonban ameddig a képeket nem hívja elő, nem tudja. A műteremnél egy nő várja, aki a filmtekercseket követeli, ez Thomasnak gyanús így este előhívja a képeket, amin észrevesz egy pisztolyt és a bokrok között egy fekvő hullát. A nyomok felderítése és a bizonyítékok megkeresése hasonlít a videojátékok felépítésére. A *GTA V* –ra is jellemző, az, ami az *Nagyítás* című filmben megtörténik. Kívülről látjuk az eseményeket, amelyeket, ha jobban megismerünk, megtudjuk a történet részleteit és ezáltal mi is a játék részesei leszünk.

Nagyon jó példa a *Vantage Point* című film, amely egy 23 percnyi történetet mesél el: az amerikai elnök Spanyolországba utazik, hogy beszédet tartson, melynek során az elnököt támadás éri, lelövik.<sup>18</sup> Ekkor kezdődik a film. A rendező Több szemszögből mutatja, be az eseményt, ugyanazt a 23percet nézzük végig újra és újra, miközben megismerjük a karaktereket és álltaluk azt is, hogy mi történt pontosan és persze megértjük a szereplők közötti összefüggéseket is. Ez hasonlít a *GTA V* történetéhez, ahol szintén három karakter közül választhatsz, hogy melyikkel szeretnéd lejátszani a küldetést. Általában miénk a döntés, hogy melyik karakterrel akarunk játszani, de a történet szempontjából sokszor előre meg van írva, hogy ezt a küldetést most melyik szereplővel kell végigcsinálni. Minden egyes küldetés során kicsit jobban megismerjük a szereplőinket és a köztük lévő kapcsolatot. A

---

<sup>16</sup> *Nagyítás*. Rendezte: MICHELANGELO ANTONIONI, *Bridge films*, 1966.

<sup>17</sup> TÖRÖK ZSUZSA, BALÁZS ÉVA (2008, szerk.): Új Oxford film enciklopédia. (1 kötet), Glória Kiadó, Magyarország.

<sup>18</sup> *Vantage Point*. Rendezte: PETE TRAVIS. Relativity Media, 2008.

küldetéseket a karakterek sokszor együtt végzik el, tehát lehetőség van a szereplők közötti „ugrálásra”, ami egy más szemszögből mutatja ugyanazt a jelenetet.

### 3. Filmes megoldások

A videojátékok mindig is a kötődtek a filmekhez, megpróbálták átvenni a mozi formanyelvét. A játékok elkezdtek használni a filmes kifejezőeszközöket, mint például a közelkép, vágókép, zoom.<sup>19</sup> Egyre gyakrabban vezették be a játékokat egyszerű filmes intrókkal, rövid bevezető videókkal. Az 1980-as évek végétől „a digitalizált kép belopta magát a játékok világába,”<sup>20</sup> és ezek az élőszereplős elemek egy teljes filmet hoztak létre a játékos segítségével.

Az első valódi interaktív mozi a *Sherlock Holmes* című nyomozós kalandjáték.<sup>21</sup> A játékban másfél órányi filmes dialógus van elhelyezve, amelyet színészek játszottak el. Az interaktív mozik közös jellemzője volt, hogy a készítők FMV, azaz Full Motion Video technikát használtak, ami azt jelenti, hogy vektorok vagy háromdimenziós modellek helyett élő szereplőkkel felvett felvételeket tesznek be a játék grafikus világába. Ezeket egy bluebox stúdióban vették fel, és ezek a kis videók azáltal kapcsolódtak be, hogy a játékos hozzáért valamihez, vagy kinyitott valamit a játékban.<sup>22</sup>

Hasonló betétekkel találkozunk az *Under a Killing Moon* Tex Murphy sorozat egyik részében.<sup>23</sup> A játék már nagyszámú FMV-jeleneteket tartalmazott és az újszerű háromdimenziós térben valós szereplők, színészek (Humphrey Bogart, Philip Marlowe) mozogtak a poligonokból álló környezetben.<sup>24</sup> A játék 2042-ben a III világháborúban játszódik, San Franciscóban. A főhősünkkel, Murphy-vel kell végig járnunk a teret, ebben az esetben rövid videókat látunk, ahol a karakterek, színészek, eljátsszák a történeteket és a

<sup>19</sup> BEREGI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010. 334.

<sup>20</sup> DUDÁS BARBARA: Játék és film határok nélkül. *Apertúra*, <http://uj.apertura.hu/2012/nyar/dudas-jatek-es-film-hatarok-nelkul/>, 2017. 03. 18.

<sup>21</sup> *Sherlock Holmes: ICOM Simulations Inc*, 1991.

<sup>22</sup> BEREGI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010. 334.

<sup>23</sup> *Under a Killing Moon: Access Software*, 1994.

<sup>24</sup> BEREGI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010. 338.

játék a közben döntéseket kell hoznunk, ami befolyásolj a végkimenetelt. Beregi Tamás Pixelhősök című könyvében ezt nevezi az interaktív mozinak.

A *Grand Theft Auto* tele van filmszerű megoldásokkal. A játékban például autóval utazva, vezetés közben lehetőség van egyfajta „moziszerű” nézet bekapcsolására, amely teljes mértékben filmszerű képet ad arról, ahogyan az autónk halad. Autóvezetés közben és játék közben is mindig lehet változtatni a nézőpontunkat. Az egyik kép az autó hátuljáról ad egy képkivágást, a második egy helikopteres felvételt mutat, a harmadikban a motorháztetőt vagy a kerekeket láthatjuk, a lényeg, hogy különböző beállításokat nyújt számunkra az éppen zajló eseményekről. Ettől olyan, hatást kelt mintha filmet néznénk. A játék ezeket a klipeket sokszor használja a történetek között, ezek sokat segítenek a játék során a főszereplőknek megtalálni a következő célt a játékban. Például: el kell érni egy bunkert a hegy tetején, ezt az információt a főhősünknek azonnal a tudtára kell adnunk, hogy el tudjon indulni a következő küldetéshez.

### 3.1. Kisfilmek megjelenése a videojátékokban

A mostani játékok elején általában van egy rövid intro jellegű kisfilm, ami bemutatja a szereplőket és ráhangolják a nézőt a játékra. A *Grand Theft Auto V* is egy ilyen kis filmmel indul, már a *Vice City*<sup>25</sup> rész is próbált egy főcímmel hasonló videót csinálni, de igazán a negyedik résztől kezdenek filmes eszközöket, plánokat használni. Változatos kameramozgások és gyors képváltások kíséretében a főcímben helyezték el a játékkészítők neveit. Gyakorlatilag egy komplett stáblistát kapunk szinte már az elején. Az egyes nevek a falakon, épületeken, tárgyakon és a tér legkülönbözőbb pontjain jelennek meg. A videóban a játék címe is feltűnik hasonlóan a filmek főcímeihez. Az főcímben tehát a párbeszédéből és a képekből már látszik, hogy milyen lesz a játék stílusa, képi világa.<sup>26</sup>

A *GTA V* viszont magával a játékkal kezdődik, amelyben bemutatja, hogy hogyan kell kezelni a kontroller vagy a billentyűzetet, mely gombok lenyomásával működik a játék. Itt már megismerkedünk a három karakter közül kettővel Michaellel és Trevorrall, az akció

<sup>25</sup> *Grand Theft Auto Vice City*: Rockstar North, 2002.

<sup>26</sup> DUDÁS BARBARA: Játék és film határok nélkül. *Apertúra*, <http://uj.apertura.hu/2012/nyar/dudas-jatek-es-film-hatarok-nelkul/>, 2017. 03. 18.

végén Michaelt lövés éri, miközben a rendőrök elől menekül. A következő kép Michael temetése, de a háttérben feltűnik, tehát nem halt meg... kezdődhet a játék, ezzel egy időben az intro film is elindul. A játékban vagyunk, Michael a pszichológusánál ül és beszélgetnek a gengszterek életéről, miközben megjelennek a képernyőn a feliratok a játék készítőinek nevével. Következő vágás egy távoli, felülnézetes kép, nagytotál képkivágás, a város bemutatása. Lassan belép a képbe Franklin, a harmadik szereplő, a játékot vele fogjuk elkezdni.

Fontos szerepük van a bevezető oktató videóknak (tutorial) a videojátékokban, még akkor is, hogy ha már több *GTA* részt kipróbáltunk. Több év eltelik a részek közzé tétele között, ezért nem jön rosszul, hogy ha a játék elején van egy gyors áttekintés, hogy mit hol találunk a menüben. A rövid bevezető videók rávezetik a felhasználót arra, hogy hogyan tudja a legkönnyebben elérni a fegyvereit, hogyan tudja fejleszteni képességeit. Egy képet ad a térben való mozgásról és a karakter irányításáról.

A főcímhez hasonlóan rövid animatikat, előzeteseket, már készítenek az újabb videojátékokhoz is. Az előzetes egy másfél perces rövidfilm, ami bemutatja a film tartalmát, és azt, hogy körülbelül mire lehet számítani majd a játék során. Ez a videojátékoknál is így működik, rövid hatást keltő videó, sok snittel és hangos zenével. Kezdetben leginkább a videojáték eredeti képeiből vágtak vissza jeleneteket és ezekből az elemekből építkezve szerkesztették meg az előzetest, mintegy bemutatva a játék világát. Manapság már inkább a történetre és a hangulatra helyezik a hangsúlyt. A *GTA V*-nak is készült előzetese. Egy rövid hangulat videó, ami alatt Michael beszél arról, hogy miért is költözött Los Santosba. Ekkor elindulnak a képek a tengerpartról, a hegyekről, autókról, repülőkről. A végén természetesen elindul az akció, a gengszter élet, lövöldözések, rablások tehát a játék rövid kis ízelítőt ad, hogy a játékos milyen világra számíthat.

#### **4. A játék irányítása**

A stratégiai és kaland játékoknál fontos szerepe van az irányításnak. Minél jobban átgondolt lépéseket tesz a játékos annál pontosabban és sikeresebben lehet véghezvinni a szinteket. A játékos előre meg tudja tervezni, hogy hogyan viselkedjen, a karaktere a pályák során és

ehhez hozzá tartozik a stratégiai készség, a térben való tájékozódás és a lopakodáshoz való képesség. A *Tomb Raider*<sup>27</sup> siker sorozat a kezdeti TPS játékokhoz tartozik, amely folyamatosan fejlődött a karakter mozgás területén. Lara, a főhősünk veszélyes, csapdákkal teli pályákon ugrál, kapaszkodik, vízben úszik, tehát a térben mozog. A *Tomb Raider* sorozat a háromdimenziós grafika újfajta kultuszát, a mozgás élményét hordozta magában. Ez a játék sorozat így indította el az akció-kaland játékok külső nézetes térhatását az az a Third Person Shooter játék műfaját.<sup>28</sup> A játék ezek után elindult a fejlődés útján, nem csak a grafika, hanem a történet is nagyon sokat változott, a karakter fejlődéséről nem is beszélve. A játékokban például Lara már új képességekre is szert tett: fel tudott mászni a falakra, ugrás közben 180 fokos fordulatot vett és megtanult különböző járműveket vezetni. Az újabb részekben a főhősnőt már filmszínészek alakították.

#### 4.1. Képkivágás

A játék irányításának mindig nagy szerepe van akár FPS (first person shooter) vagy TPS játékkal játszunk. Nem mindegy a játék szempontjából és a felhasználói oldalról sem, hogy hogyan irányítom a karakteremet. Fontos az akció játékoknál a célzást megoldani és az sem mindegy, hogy a játéktérben hogy mozgatom a játékosomat. Sokszor felmerül a kérdés, hogy a nézőpont rögzített legyen-e, mert ilyenkor előfordulhat, hogy a sziklák, épületek, járművek eltakarják a figuránkat. Általában a kamera a karakterünk mögött van és nem is kell, külön mozgatnunk mivel a szereplővel mozog egyszerre. Előfordulhatnak gondok, például ha céloznunk kell a fegyverünkkel egy TPS játékban, akkor lehetséges, hogy csak találmra találjuk el a célpontunkat. Ez természetesen hozzá tartozik az akció játékok izgalamához, ahol egyszerre több célpontot is el kell találnunk így egy hatalmas lövöldözésbe torkollik a játék. Szabó Gábor magyar operatőr Filmes könyvében arról ír, hogy mi történik, akkor, amikor a kamera a szereplő mögé kerül tehát „a kamerát belehelyettesítjük valamelyik szereplőnek a szemszögébe”.<sup>29</sup> A nézőt az események középpontjába helyezzük, ezáltal irányítjuk a történetben. A néző úgy érezheti, hogy a dolgok vele történnek meg, azonosulni tud a hőssel. Ezt a filmes képkivágást használják a videojátékok, amikor egy FPS játékról beszélünk. A *Saul fia* című filmdráma<sup>30</sup> pont erről a kameramozgásról szól és arról, hogy ha a színésztől

<sup>27</sup> *Tomb Raider: Core Design*, 1996.

<sup>28</sup> BEREI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010. 384.

<sup>29</sup> SZABÓ GÁBOR: *Filmes Könyv*, Budapest, Ab Ovo Kiadó, 2002. 37.

<sup>30</sup> *Saul fia*. Rendezte: NEMES JELES LÁSZLÓ. Laokoon Filmgroup, 2015.

a kamerát pontosan 75 centiméterre helyezzük el, és folyamatosan követjük a mozgását, akkor egy videojáték szerű képkivágást kapunk.

Fontos, hogy nem csak képi kivágás irányítja a karaktert, hanem a történet maga is. Úgynevezett „csomópontokat” rejt a játék, ami segít abban, hogy a játékos össze tudja rakni a történet darabjait egy egésszé. A játék szabad kezet ad abban, hogy sétálgassunk a térben, beszélgessük, sportoljunk, de ameddig nem jutottunk el a „checkpointokhoz” addig nem indult el a játék történeti szála. A *GTA V* a harmadik résztől tartozik a nyitott világú (open-world) játékok közé. A nyitott világú játék azt jelenti, hogy a karakterednek van egy története, amit követ, de erről az útról bármikor letérhetsz és szabadon dönthetsz, arról, hogy mi legyen a következő lépés a játékban. A történet Amerikában, Los Santosban játszódik. A hatalmas hegyek, dombok, autópályák, sivatagok, kisebb települések, tavak, a tengerpartok, motelek várnak felfedezésre. A játékban bármerre mozoghatunk a szereplőnkkel és bármilyen szabadidős tevékenységben részt vehetünk. Ez már majdnem akkora, mint az előző kezdeti részek teljes pályája. Egy open-world játékban nem volt még ennyi lehetőség, amit ez a játék megenged nekünk.

## 5. Karakterelemzés

A *GTA* sorozatnak az évek során több főszereplője volt. Mindegyik főszereplő egyedi valamiért és minden új részben egy kicsit mások lesznek. Claude Speed a *GTA* kettő főszereplőjeként robbant be a köztudatba, de a *GTA* háromra jelentősen átalakult, mivel ebben a részben a karakter nem beszélt. Claude múltja és személyisége egyébként elég rejtélyes, csak annyi biztos, hogy korábban illegális autóversenyzésből tartotta fenn magát. Tehát a kezdetleges részekben még nem volt a karaktereknek háttértörténetük, ami a későbbi részeknél viszont nagyon fontos lesz.

Tommy Vercetti a *GTA Vice City*-be való érkezése előtt tizenöt évet ült a börtönben, amiért a Forelli család tagjaként tizenegy embert ölt meg. Életfogytiglan börtönbüntetésre ítélik, de tizenöt év után régi főnöke kimenekíti a börtönből. Ezután tér vissza Vice citybe, ahol folytatja a kemény bűnöző életet. Az előző részekhez képest itt már nagy hangsúlyt kap a szereplőnek a háttértörténete, tulajdonképpen a történet által egy kicsit jobban megismerjük a szereplőnket. Ebben a részben a grafikai elemek még nem olyan élethűek, a karakter ábrázolás nem változik sokat az előző részhez képest.

CJ San Andreas nem mindennapi bűnözője, aki visszautazik Los Santosba, hogy bosszút álljon édesanyja gyilkosain. CJ-t először az anyja halála utáni nyomozás, majd végül a bosszú hajtja, és szép lassan kinövi a gettóban nevelkedett fekete bandatag szerepét, hogy a nyugati partszakasz legbefolyásosabb főnökévé váljon.

Niko Bellic, leszerelt katona, aki sok év szenvedés után a *GTA Liberty Cityben* keres nyugalmat.<sup>31</sup> Niko a korábbi GTA szereplőknél összetettebb figura: folytonos dühkitörései vannak, mivel a sötét múltja mindenhová elkíséri és emiatt képtelen maga mögött hagyni bűnözői életmódját.

Érdekes, hogy az előző karakterek Claude, Tommy és Niko mennyire hasonlítanak a *GTA V*-ban felsorakoztatott három szereplőhöz. Nem csak a történetek helyszínei kezdenek összekapcsolódni, de a karakterek is. A *GTA* legújabb részében ez a három karakter köszön vissza. A háttértörténetük nem teljesen ugyan az, de nagyon hasonló személyiség jegyeket hordoznak. Érdekes, hogy ezeket a szereplőket már milyen régóta ismerjük, és, hogy mekkora utat megtettek már a játék sorozat kezdetei óta.

### 5.1. Joseph Campbell modellje: a hős útja

Joseph Campbell (1904-1987) amerikai író, esszéista, mitológia szakértő és valláskutató. A különböző kultúrák mítoszaiban kereste az állandó hősöket és az archetípus megjelenési formáit. Felismerte, hogy a mítoszok egyértelmű történeteket követnek, tehát a mítoszoknak van egy alapstruktúrájuk. Jelentős összehasonlító valláselméleti könyve az *Ezerarcú Hős*, archetípusok és szimbólumok elemzésével foglalkozik.<sup>32</sup>

A hős utazásának van egy minden kultúrában megegyező alakja. Éppen ezért próbálja feltérképezni, hogy mik azok a mesebeli elemek, amelyek minden mítoszban jelen vannak. Így jutott el az egyetlen történet lényegi üzenetéhez: a mítoszokban a hős utazásai, a hős kalandjai valójában egy olyan útnak tekinthető, amelynek során a személyiség fejlődés belső eseményeiről esik szó. „A hős önmagát ismeri meg, hibái mélyére lát, hiszen a probléma azért következik be, mert a hős nem tökéletes, egy hibája váltja ki.

<sup>31</sup> *Grand Theft Auto Liberty City: Rockstar North, 2005*

<sup>32</sup> JOSEPH CAMPBELL: *Az Ezerarcú Hős*, Budapest, Édesvíz Kiadó, 2010.

A hős a tökéletesedés útját járja, megtanulja, hogyan győzheti le hibáit, hogyan élhet nem csupán a boldogság látszatával, hanem valóban boldog életet.”<sup>33</sup>

Campbell három nagy egységet határoz meg a hős útja során, az indulást, beavatást és a visszatérést. Az első rész az indulás, amikor a hős még nem hős csak azzá lesz az út során. Kap egy üzenetet, hírt, ami miatt elindul az útján. A második a beavatás, amikor igazán hőssé válik. Az utolsó történet pedig a visszatérés. A hős mindig visszatér abba a világba, helyszínre ahonnan elindult.<sup>34</sup>

A *star wars* című film Campbell három alapszerkezetét veszi alapul.<sup>35</sup> Az elindulás: a főhős Luke Skywalker akit valami arra készíteti, hogy elinduljon az útján, és ezt az üzenetet R2-től kapja meg. A következő lépés, hogy a főhős megijed a kihívástól, barátai győzik meg, hogy nagy dolgokra képes, és, hogy mindenképpen induljon el. Ilyenkor lép színre a mester, aki állatában valamiféle természetfeletti erővel bír, és meggyőzi, hogy igenis képes végig csinálni a küldetést. Lukot az idős jedi mester, Obi-wan győzi meg, hogy induljon el, ekkor kapja meg a fénykardot, mint ereklyét, szerencsehozó tárgyat. A mitikus történeteknek gyakori motívuma az útítársak megjelenése. A hős általában egyedül megy végig az úton, de közben sok baráttal találkozik, akiktől segítséget kap. Luke útítársai és segítői: Han és Chewbacca. Ezek után jön az ismeretlen világnak a megismerése az úgynevezett „küszöb átlépése”. A mítoszokban ezeknek a világoknak vannak őrei, akiket a főhősnek le kell győznie. A *Star Wars*-ban például a rohamosztagosok számítanak az őrzőknek, akiket el kell pusztítani ahhoz, hogy a hős folytathassa a küldetését. A „küszöb átlépése” pedig a *Millenium Falcon* repülővel megy végbe. A beavatás: most kezdődik a hős számára. A Halálcsillagra való megérkezés az alvilágot szimbolizálja és a főhős ebben a világban válik valódi hőssé, de a „beavatás” során mindig akadnak próbatételek, amelyeken a hősnek át kell esnie. Fontos elem az út során az „istennővel” való találkozás, aki vagy segítőként, vagy a gonosz megtestesítőjeként lép a színre. Leila karaktere pozitív. Ez után következik a végső összecsapás a fő gonosszal Vader-rel. Fontos, a rituális áldozat a végső harc közben amely általában egy közel álló barát elvesztését jelenti. Végezetül pedig az ismeretlenből való hazatérés, amit a gonosz erők szintén megpróbálnak megakadályozni, ezt a TIE vadászok

<sup>33</sup> KOLOZSI LÁSZLÓ: Hollywood sorsjáték. *filmvilag*, [http://filmvilag.hu/cikk.php?cikk\\_id=10752](http://filmvilag.hu/cikk.php?cikk_id=10752), 2017. 04. 02.

<sup>34</sup> SIMONZ: Mindannyiunk közös emlékei-ősi mítoszok a Csillagok háborúja 1 rész. *csillagokhaboruja*, <http://www.csillagokhaboruja.hu/?p=712>, 2017. 04. 02.

<sup>35</sup> *Star Wars*. Rendezte: GEORGE LUCAS. Lucasfilm, 1999.

támadása szimbolizálja. A legvégső lépés pedig, amikor a főszereplő véghez viszi a küldetését és ezáltal hőssé válik. A visszatérés: a történet utolsó nagy szakasza, amikor a hős hazatér. A hős győzelme során a két világ ura lesz. A főhős egy spirituális megvilágosodás útján van túl és ezáltal segíteni tudja majd a barátait a jövőben így a kör bezárul és mindenki szabad lesz.

Az eféle hős értelmezés nem csak a hollywoodi filmekben Star Wars, Harry Potter, Batman jelenik meg, hanem a videojátékokban is előszeretettel követik ezt a struktúrát. A hős útjának fontos szerepe és mitikus találkozása, gonoszok legyőzése majdnem minden videojátékban visszaköszön.

## 5.2. Narratív videojátékok

A *Last of us* és a *Beyond the two souls* narratív videojátékok is a Campbell által leírt hős útját járják. A *Last of us*<sup>36</sup> azzal kezdődik, hogy egy férfi, Joel a mindennapi élettel küzd egy karanténban bezárva mivel egy fertőzés terjedt el a levegőben, ami miatt az emberek gonosz mutánsokká változtak. A hős útja innen fog elindulni. Az átváltozott emberek lesznek a gonosz szerepében, akik megakadályozzák a végcélhoz való eljutást. A játék elején a karakternek még kezdetleges fegyverei, képességei vannak, még nem ismerjük a játék stratégiáját. A főhős tulajdonképpen egy gyilkoló géppé változik a küldetések során, miközben folyamatosan fejlődik az ereje és a fegyvereinek a minősége. Ez jellemző a videojátékokra, hogy a főhősnek a képességei a szintek folyamatos teljesítése után egyre jobbak, és több féle jó tulajdonságra tesz szert, ami segíti az célja elérésében.

A *Beyond the two souls* című videojátékban<sup>37</sup> az az érdekes, hogy a főhősnőnek (*Ellen Page*) van egy különleges ereje, amit a játék során folyamatosan fel tud használni és ennek az erőnek a részletei derülnek ki a történet során. A főhősünk Jodie, aki ezzel a furcsa képességgel bír, amit Aidennek nevezett el. A történet folyamatosan két szálon mozog. Az egyik oldalon Jodiet keresi, az Amerikai kormány, mert ön és közveszélyes a másik oldalról pedig Jodie háttértörténete derül ki, hogy mi is pontosan ez a különleges képesség. A játék eredeti játékelemeket tartalmaz, akció, lövöldözés, bujkálás, menekülés, gyilkolás stb... A

---

<sup>36</sup> *Last of us: Naughty Dog*, 2013.

<sup>37</sup> *Beyond the two souls: Quantic Dream*, 2013.

plusz, ami ebben a játékban van az a mentális képesség, ami a főhősnő birtokában van. A játék története nagyon hasonlít a tavaly megjelent sikersorozathoz a *Stranger Things*-hez.<sup>38</sup> A sorozatban a főhős kislány, Eleven egy túlvilági képességgel van felruházva, amit nem önszántából kapott. A sorozat részei pedig hasonlítanak a játék szintjeihez, ahol egyre több információt kapunk a kislányról és a képességének a történetéről.

A *GTA V*-ban a három karakternek egy közös célja van, meghódítani Los Santost és legyőzni az ellenséges gengsztercsapatokat. A három hős tulajdonképpen egy utat jár végig különböző szemszögből, egy közös cél vezérlik őket, három testben. Természetesen mindegyik karakternek meg van a saját háttértörténete, ami alapján megismerjük őket, és eldönthetjük, hogy melyik tetszik a legjobban. Itt is megtalálhatóak azok a szerkezeti elemek, amelyek a *Star Wars* filmben is fellelhetők. Az elindulás, a beavatás és a visszatérés. Talán a *GTA V*-ban ez egy könnyen meghatározható út. Az elindulás, amikor megismerjük a három főszereplőt külön, külön, megismerjük a háttértörténetüket, és kiderül, hogy melyik szereplő miért ezt az utat választotta magának. A beavatás, amikor a három főhős összeáll, egy csapatot alkot és elindulnak a város meghódítása felé. A visszatérés pedig, amikor ténylegesen elérték a céljukat és meghódították a várost, amelynek ők lesznek az urai, ezek után mindenkit ők fognak irányítani a városban.

Ezek a különböző karakterek, hősök, mentorok a világ minden pontján közös jellemzőkkel bírnak. Minden főhősnek van háttér története és feladata a játékban, a lényeg, hogy mindig „frissek” maradjanak. A játék során fontos, hogy gyorsan felismerhetők legyenek a szereplők, viszont ezzel szemben ne váljanak sztereotippá.<sup>39</sup> A *Grim Fandango*<sup>40</sup> jó példa arra, hogy a szereplőnek lehetne más vonásai, stílusa attól még, hogy első ránézésre csak egy fekete ruhába öltözött kaszást látunk. Már a játék elején érezhető a fekete humor, amikor is Manny Calavera (*Tony Plana*), a főszereplő talpig fekete csuklyában, kaszával a kezében közli legújabb ügyfelével, hogy kész fogadni őt. Ügyfele egy frissen elhalálozott tagja a holtak világának, aki igazából azt se tudja, hol van, és csak haza szeretne jutni.<sup>41</sup> A

<sup>38</sup> *Stranger Things*. Rendezte: MATT DUFFER, ROSS DUFFER. 21 Laps Entertainment, 2016.

<sup>39</sup> CHRIS BATEMAN: *Game Writing Narrative Skills for Videogames*, Boston, Massachusetts, Charles River Media, 2007. 36.

<sup>40</sup> *Grim Fandango*: Lucas Arts, 1997.

<sup>41</sup> KÖVÁRI BÁLINT: *Grim Fandango*. PCGURU, <http://www.pcguru.hu/teszt/grim-fandango/213>, 2017. 04. 08.

videojáték mélyebb kapcsolatot teremt a főhős és a játékos között, mint a filmek vagy a sorozat a nézőivel. A karakter fejlődése nagyon szépen kirajzolódik a videojátékokban és ebbe a játékos is beleszólhat, részesévé válhat azáltal, hogy döntéseket hoz a főhős jövőjéről. A korábbi videojátékokban, mint például a Marióban még nem volt háttértörténete a főhősnek csak a kinézetük volt fontos.<sup>42</sup> Ez sokat változott és már a GTA V-ban is fontos szerepet kap a karakterfejlődés. Ebben a játékban nincsenek emberfeletti képességek, de a szereplők sorsáról a játékosok döntenek.

A főhősök jelleme meghatározza a játékhoz való viszonyunkat. Persze a legjobb az egészben az, hogy a karaktert a játékos mindig a saját képére tudja formálni, és az ő tulajdonságait fogja magával hordozni, tehát egy teljesen új világot ismerhetünk meg a videojátékban, amit tulajdonképpen egy virtuális karakteren keresztül látunk. Ezeknek a hősöknek vannak általános megjelenési formái, amelyek a videojátékokban is visszaköszönnek. „Ezek az istenszerű alakok valójában a teljes lélek képviselői, amely biztosítja azt az erőt, amelyet a személyes ego nélkülözni kénytelen. Azt sugallja, hogy a személyes erő gyengeségesnek tudata a legfontosabb. A hős fejlődésébe keresendő, amely eredményeként a hős képessé válik azon nehéz feladatok megoldására, amelyekkel az élet állítja szembe. Miután az egyén keresztül ment a beavató próbán a hősmítosz elveszti jelentőségét és a hős szimbolikus halála bekövetkezik.”<sup>43</sup>

### 5.2.1. Carl Gustav Jung: az archetípus megjelenési formái

A hős archetípus formáit Carl Gustav Jung (1875-1961) svájci pszichiáter, pszichológus és analitikus az *Archetípusok és a Kollektív Tudattalan* című könyvében elemezi. Jung szerint az archetípusok megjelenésének formája a mítosz és a mese. Az emberiségben meglévő közös minták miatt a különböző kultúrák népmeséi és mítoszai nagyon hasonló elemekre épülnek. Ezeket az archetípusok születésünk óta erősen befolyásolják viselkedésünket, és azt is, hogy miképpen reagálunk embertársaink viselkedésére. „Az archetípus lényege olyan tudattalan tartalmat jelenít meg, amely megváltozik, amint tudatosul, és amint észrevesszük,

<sup>42</sup> TRACY FULLERTON: *Game Design Workshop*, Florida, CRC Press, 2014. 110.

<sup>43</sup> C. G. JUNG – JOSEPH L. HENDERSON: *Az ember és szimbólumai*, Budapest, Göncöl Kiadó, 1993. 109.

mégpedig mindig annak az adott tudatnak megfelelően, amelyben felbukkan.<sup>44</sup> Az archetípusok lehetnek jelképesek, ideálok, etnikai csoportok, egy jellegzetes karakter megtestesítői. Az archetipikus karakterek különböző szerepeket, eltérő időben tudnak megtestesíteni. Legfontosabb archetípus megjelenési formái: az anya, az apa, a gyermek, az árnyék, az öreg, a csaló, az alakváltó, a hírnök és az őrző. Ezek az alap típusok a videojátékokban is visszaköszönnek.

### 5.2.2. Chris Bateman féle archetípus minták

Chris Bateman a *Game writing narrative skills for video games* című könyvében elemezi az archetípusok megjelenési formáit a videojátékokban. A Jung féle archetípus mintákat használja és ezeket a karaktereket keresi a videojátékokban.

Az **apa** figura az, akire a család támaszkodik egy racionálisan gondolkodó, a mindennapi életben helytálló stabil személyiség. A karakter állandóságot hoz, rendet tart, fegyelmet, és folyamatosságot visz a játékba. Ezzel szemben lehet erőszakos, hatalmaskodó és szigorú is, mint például George C. Scott *A tábornok (Franklin J. Schaffner, 1970)* című filmben. „Hithű katolikus volt, ugyanakkor nem éppen a kifinomult stílusáért szerették katonák. Egoista volt, önfejlő, sokszor került konfliktusba a vezérkarral, megvetette a gyávákat, ő maga viszont soha nem félt a haláltól. Ő volt George Patton, a Tábornok.”<sup>45</sup>

A **csaló, szélhámos** a mitológiában általában az isten vagy félisten, aki a jó vagy a rossz oldalon áll és a saját érdekeit képviseli. Jól ismert szélhámos például a Warner Bros' Tapsi Hapsija.<sup>46</sup> A nyúl, aki az egyik pajkos hőstettet a másik után viszi végbe, de közben maga is megváltozik. Ezek a karakterek a jó és a rossz oldalon is tudnak állni, néha egyszerre mind kettőn, vagy egyértelműen csak az egyik oldalon állnak. A csalók általában rosszabb helyzetbe kerülnek a küldetés végére, mint amikor elkezdték.

Az **árnyék** és az **alakváltó** karakterek az álruhába öltözött árulók, akik általában a „rossz” oldalon állnak és különleges hatalmuk van és így nyomást gyakorolnak a főhősre a játék

<sup>44</sup> C. G. JUNG: *Az Archetípusok és a Kollektív tudattalan*, Budapest, Scolar Kiadó, 2011. 13.

<sup>45</sup> FILMBARÁTH: *A tábornok / Patton (1970)*. *smokingbarrels*, [http://smokingbarrels.blog.hu/2015/02/25/a\\_tabornok\\_patton](http://smokingbarrels.blog.hu/2015/02/25/a_tabornok_patton), 2017. 04. 10.

<sup>46</sup> CHRIS BATEMAN: *Game Writing Narrative Skills for Videogames*, Boston, Massachusetts, Charles River Media, 2007. 37.

során. Darth Vader egy összetettebb árnyék figura, de az igaz, hogy a főhőst végig követi az útja során és megpróbálja megakadályozni minden áron, hogy elérje a célját.<sup>47</sup>

A **hírnök** az a küldönc, akit nem szabad megölni a küldetések során. A hír, amit hoz, lehet jó és rossz is, de bármilyen információ amit átad az általában fontos és előre lendítheti a hőst a küldetésében vagy segít a puzzle darabkák összerakásában és megértésében. A hírnök egy jó barát, jobb keze a főhősnek, mint például a *Star Wars*-ban C3PO és R2-D2.<sup>48</sup>

Az **őrző** az a karakter, akinek magasabb szinten kell állnia a többi szereplővel szemben, mint a mitológiában a szfinx vagy, mint a videojátékokban a „kis” főnökök fegyverrel a kezükben.<sup>49</sup> Ők segítenek a küldetés során a helyes döntéseket meghozni, ők azok, akik kényszerítik a főhőst, hogy meghozza végleges döntéseit, mint például a *Hitch* című filmben a főszereplő segít barátjának a helyes pár kiválasztásában.<sup>50</sup>

A *GTA V*-ban a három főhős, három különböző szereplőt mutat be. Franklin egy fiatal, a húszas éveiben járó bűnöző, aki igyekszik kitörni a lepukkant gengszter negyedből, Michael idősebb, negyvenes fickó, aki egy ügyes alkunak köszönhetően, amit az FIB-val kötött, már tíz éve a Los Santos-i villanegyedben él, Trevor egy szintén középkorú, rendkívül agresszív ember, aki majdnem mindenkit elpusztít, aki a szeme elé kerül.

Ez a három karakter beleillik a fent említett archetípus mintákba. Michael az apa figura, akinek a küldetés közben a családjával is foglalkoznia kell. A háttértörténete, hogy feleségével megromlik a viszonya, ezért párterápiára járnak, végül a nő elhagyja, és nem láthatja a családját. A gyerekek is feszültség pontokat jelentenek, így a játék során a küldetés részeseivé válnak. A fiúval nehezen találja meg a közös hangot, próbálnak apa fia programot szervezni, amikor a fiú megemlíti, hogy a lánya, egy hajón egy videóklipet készít a város gengszter csapatával, tehát Michaelnek az apának, meg kell őt mentenie egy jet ski-vel történő üldözés során. Trevor a csaló, szélhámos, aki negatív karaktere ellenére a jó oldalon áll, a küldetések során pedig Franklint és Michaelt segíti. Az említett karakterrel lehet a

<sup>47</sup> CHRIS BATEMAN: *Game Writing Narrative Skills for Videogames*, Boston, Massachusetts, Charles River Media, 2007. 38.

<sup>48</sup> CHRIS BATEMAN: *Game Writing Narrative Skills for Videogames*, Boston, Massachusetts, Charles River Media, 2007. 37.

<sup>49</sup> CHRIS BATEMAN: *Game Writing Narrative Skills for Videogames*, Boston, Massachusetts, Charles River Media, 2007. 36.

<sup>50</sup> *Hitch*. Rendezte: ANDY TENNANT. Columbia Pictures, 2005.

legextrémebb küldetéseket csinálni, folyamatos konfliktus helyzetben van és a környékbeli ellenséges bandatagok mindig megtalálják és rátámadnak. Így viszont ő válik az egyik legizgalmasabb szereplővé, mivel mindig éles és váratlan helyzetekbe kerül. Franklin pedig az őrző szerepében van. Ő a harmadik jóbarát, aki a legpozitívabb karakter a játékban. A nyomor negyedből feltörekvő színes bőrű fiatal srácot, akinek mindene megvan még a legjobb bajtársa Chop, a fekete rottweiler, is segíti őt a küldetések során. Természetesen gengszter életet folytat Michael és Trevorral, mindig kiveszi a részét a küldetésekből még a nővérét is kisérti néha, ha egy-egy autót kell ellopni.

A karakterek közül az ellenséges szereplők az árnyékok és az alakváltók meghatározó jelentőségűek, mivel ha ők nem lennének, akkor nagyon hamar unalmassá válna a játék. Az open-world játékokban, amikor szabadon mászkálunk a főhősünkkel és tényleg bármit megtehetünk, akkor izgalmas tud lenni, amikor hirtelen támadás éri a karakterünket és máris egy újabb történet részeseivé válunk. Ebben az esetben fontos, hogy legyenek egy játékban gonosz szereplők, akik bármikor ránk támadhatnak. A *GTA V*-ban az ellenséges gengszter csapatok számítanak a gonoszoknak, van egy rájuk jellemző színük, formájuk, esetleg fegyverük, amiről hamar fel lehet ismerni őket. Az ilyen ellenséges csapatok, amelyekbe bármikor beleütközhetünk, a játék során adnak dinamikus löketet a feszültségnek. Hirtelen jöhetnek, amikor nem számítunk rá, még akkor is, ha már nem egy küldetés végpontja felé autózunk. Lehetséges, hogy végig semlegesnem tűnő szereplő ellenségünké vagy a társunkká váljon. A gonosznak több szintje van, általában vannak az úgynevezett kis főnökök, akik mindenkinél erősebbek és a szintek, pályák során kell őket legyőzni. A legfőbb gonosz az, akit a legnehezebb és a leghosszabb és a legösszetettebb küldetés során tudunk csak elkapni. A játék végét is jelenti általában.

### 5.2.3. Szereplők tulajdonságai

*GTA V* során a három hős közül lehet választani, viszont sztori módban ezt a játék szabályozza. Több lineáris vagy nonlineáris játék használja ezt a technikát, amikor a karakterek közötti váltást nem mi irányítjuk. Általában mindegyik szereplő eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, amelyekkel segítenek a feladat végrehajtásában. Küldetésünk során pedig tudjuk váltogatni, hogy kinek a szemszögéből lássuk a teret és ezeknél a

részeknél lesz fontos, hogy az adott karakterünknek milyen tulajdonságai vannak. Az egyik jobban céloz, pontosabb, a másiknak több élete van, tegyük fel egy golyóállómellénye van, a harmadik pedig gyorsan fut, tehát a küldetést a leghatékonyabban mindig akkor tudjuk végrehajtani, ha mind a három karaktert használjuk és a tulajdonságaikat figyelembe vesszük. Michael erőssége a fegyver, a küldetés során egy kicsit lelassíthatjuk a játékot egy időre a keményebb lövöldözős helyzetekben, így gyorsabban és pontosabban lehet célozni. Trevor pilóta múltjának köszönhetően jól tud repülő, helikoptert vezetni, tehát a játék során a repüléssel kapcsolatos küldetéseket vele tudjuk a leghatékonyabban végrehajtani. Franklin pedig az autók szerelmese, a legjobb és legmenőbb sportautókat vezeti és képes hatalmas autósüldözésekbe belekeveredni.

A karakterekhez tartoznak tulajdonságok, mint azt az előző bekezdésben olvashattuk. A három szereplő, különböző képességgel bír, amelyek folyamatosan fejlődnek a játék során. Minden játék elvárja a játékosoktól, hogy használjon pár tulajdonságot, ha ezek a valós tulajdonságok megegyeznek a játékban elvárt nehézségi szinttel, akkor a játékos kihívásnak fogja tekinteni és folytatja a pályákat.<sup>51</sup> A legtöbb játék nem csak egy tulajdonságot, képességet vár el a játékostól, hanem egy összetettebb, folyamatosan épülő karakterfejlődésen kell végig vezetni a főszereplőnket. A három legfontosabb tulajdonság Jesse Schell Amerikai videojáték tervező és a Schell játékok vezérigazgatója szerint a fizikai, mentális és a szociális képességek. A fizikai az erősségen, ügyességen és a koordinációs képességeken múlik. A mentális képesség a memórián és megfigyelésen vagy az ügyes részletek, puzzle darabok összerakásán múlik.<sup>52</sup> A szociális tulajdonságokhoz pedig az ellenség kiismerése, gondolatainak kitalálása és kijátszása a legfontosabb valamint a többi csapattárral való együttműködés.<sup>53</sup> Ez a három összetevő, ami elmaradhatatlan ahhoz, hogy egy videojáték szintjeit, pályáit teljesíteni tudjuk.

Nem csak a karaktereink virtuális képességei fontosak, hanem az is, hogy a játékosnak valós adottságai legyenek, amelyeket felhasználhat. Tehát a valós és virtuális képességek elmaradhatatlanok egy videojáték kijátszásához. Nagyon fontos, hogy megkülönböztessük a kettő egymástól. Valós képességekkel kell rendelkezni a játékosnak ahhoz, hogy játszani tudjon. A videojátékokban a karaktereknek egyre magasabb képességi szintre kell eljutniuk.

---

<sup>51</sup> JESSE SCHELL: *The Art of Game Design*, Pittsburgh, Pennsylvania, USA, CRC Press, 2015. 181.

<sup>52</sup> JESSE SCHELL: *The Art of Game Design*, Pittsburgh, Pennsylvania, USA, CRC Press, 2015. 181.

<sup>53</sup> JESSE SCHELL: *The Art of Game Design*, Pittsburgh, Pennsylvania, USA, CRC Press, 2015. 182.

Például a játékos megőrül annak, hogy a harcosa két pontot szerzett kardvívásban. A „kardvívás” azonban nem egy valós képesség, amivel a játékosnak rendelkeznie kell. Ebben az esetben a játékos csupán a megfelelő gombokat, megfelelő időben nyomja meg a kontrollerén. A „kardvívás” ebben az összefüggésben egy virtuális készség, amivel csak úgy tűnik, hogy a játékos rendelkezik. A virtuális képesség abban az esetben is fejlődhet, ha a játékosnak nincs meg ez a képessége. Elképzelhető, hogy a játékos nem tudatosan kezeli a kontrollert, de ha a gombokat többször is lenyomja, a virtuális képessége magasabb szintre juthat, ezáltal a karaktere gyorsabb és erősebb kardvívóvá válik. A virtuális készségeken keresztül a játékos megérezheti a hatalmát. Ahhoz, hogy a játék valóban élvezhető legyen, egyensúlyban kell lennie a valós és a virtuális képességeknek. Fontos, hogy a játékos tudatában legyen a két képesség közötti különbségben.<sup>54</sup>

## 6. Összefoglalás

A *GTA V* azért tartozik az izgalmas és úttörő játékok közé, mert a tervezők mertek valami jelentős újítást meglépni és egy főhősből hármat csináltak. Nem is lenne akkor újítás, ha nem ismernénk, olyan játékokat ahol több szereplő közül választhatunk, de viszont ezeknél a játék irányítja, hogy az adott küldetést melyik szereplővel kell végig játszani. Ilyen játék például a *Star Wars: Episode I – The phantom menace*<sup>55</sup> ahol Obi Wan és Anakin a két főhős együtt csinálják végig a pályákat, de a karakterváltás nem a játékos, hanem a gép irányítja. Ezzel szemben pedig a *GTA V* fordított, a három karakter között, bármikor válthatunk. Azzal a karakterrel mászkálunk a játék világában és olyan szabadidő programokban veszünk részt, amilyenben csak szeretnénk. Például Franklinel és a kuttyájával, Choppal, bármikor elmehetünk sétálni és játszhatunk, oktathatjuk a parkban vagy felhívhatjuk a többi szereplőt és a belvárosi moziba beülhetünk egy délutáni filmre vagy akár a három szereplő együtt elmehet a kocsmába.

Az nagy előnye a játéknak, hogy minden játékos máshogy fogja megélni a játékmenetet, mert többféle befejezése lehet a történetnek, és mivel a karakterek közötti váltást szabadon lehet használni, így még izgalmasabb lesz a játékelmény és kiszámíthatatlanságot hordoz magában. A játék sok része klisés történeteket mesél el, de nem is várnánk mást egy *GTA*

<sup>54</sup> JESSE SCHELL: *The Art of Game Design*, Pittsburgh, Pennsylvania, USA, CRC Press, 2015. 182.

<sup>55</sup> *Star Wars: Episode I – The phantom menace*; Lucas Arts, 1999.

sorozattól. Majd egyszerűen jön Trevor, valami nagy baromságot csinál és minden felkavar. A szinkronok, a dialógusok, a szereplők koreográfiája nagyon életszerű és sorozatról sorozatra egyre jobb humorral van fűszerezve. Ami biztos, hogy Amerika ebben a részben is megkapja a magáét. A sorozat erősen ironikus és egy átfogó társadalomkritikát tartalmaz. A politikai szatíra irányelve a játék dizájnjának, az a világ, amit a játék leutánoz az Amerikai alvilági mindennapok. Sokszor régi film jeleneteket, stílusokat, rádióműsorokat, zenéket vesznek át a valós életből, ez néha gúnyos hangvételű máskor pedig tisztelgés a régebbi korok nagysága előtt. Több játék is hasonlít a GTA sorozathoz. A Mafia I, II, III részei szintén Amerikában játszódnak és szintén gengszter főszereplővel bír. Ebben a játékban nincs akkora szabadsága a játékosnak, de a történetben sok az akció, a fegyverhasználat, az autós üldözés és a kémkedés. A *Mafia I* az 1930-as évek Chicagói gengszter életről szól, élethűen mintázták a nagyváros utcáit, kis sikátorait, kocsmáit, és a korhoz illő autókat, amelyben mindig az amerikai híres blues és jazz zenék szólnak.<sup>56</sup> Az új GTA részekben a karaktereknél a tervezők már nem csak a szinkronra figyeltek, hanem azok külsejére is, így a sztereotípiák és a karikatúraszerű arcok olyan együttes élményt alkotnak, amelyre a sorozat életében még nem volt példa. A következő részekben már nem csak eredeti zenéket használnak, és Amerikai rappereket kérnek fel, hogy játszanak el, egy-egy figurát, hanem profi hollywoodi színészeket, hogy tegyék élethűvé a szereplőket. GTA San Andreas-ban a gyártó céghez több híres szinkron színész és zenész társult, Samuel L. Jackson például az egyik szereplő szinkronhangja, a rapper Chuck D a Public Enemy című számával járult hozzá a játékhoz.

Ha még izgalmasabbá akarjuk tenni az élményt, akkor bármikor elkezdhetjük az online részvételt. A GTA Online egy MMO-akció játék, (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – sokszereplős online szerepjáték) amiben saját bűnözőt formálhatunk meg, továbbá megszabhatjuk felmenőit. A játék ezeket az adatokat kielemez, és hozzájuk tartozó fizikai jellemzőket alakít ki. Ha például kedvenc hobbiként a kanapén fekvést jelöljük meg, akkor a szereplőnk fél méter futás után is levegőért kapkod majd. Az, hogy a nemünktől kezdve a szemöldökünk ívén át a súlyunkig mindent meghatározhatunk, szinte természetes dolog az MMO-játékoknál. A GTA online saját intróval nyit, amiben a GTA V egyik negatív karaktere, Lamar oktat ki bennünket arról, hogy milyen nagyszerű helyre érkeztünk. Itt ugyanis csak egy szabály van: légy menő és tisztelni fognak. A képességi pontok ugyan nem

---

<sup>56</sup> *Mafia I: Illusion Softworks*, 2002.

oszthatók el különleges képességekre, de növelik a nevünk mellett feltüntetett számot, mely láttán a többi játékos tudni fogja, hogy milyen szinten áll a karakterünk.

A film formanyelve visszaköszön a videojátékok világában. A rövid videók, cinematikok azok, amely számos formában megtalálták a helyüket a játékok univerzumában, és a filmekhez hasonlóan a kis videók komoly narratív szervezői lettek a játékok. A rövid bevezető jellegű videók mellett már a játékokban is megtalálható számos nem interaktív elbeszélésmód is, amelyekkel szívesen dolgoznak a játékkészítők, kezdve az előzetesektől az interaktív részek közti narratív átvezetésig. A *GTA V* mindenképpen a legizgalmasabb videojátékok közé tartozik. Izgalmasabbá vált a narratívája, életszerűbb környezetben játszódik és az egymásra épülő történetek küldetésről, küldetésre egyre jobbak. A változatos pályák között hihetetlen mellékfigurák tucatjaival találkozhatunk. Az örült külföldi pár, akik a celebek nem hétköznapi tárgyait gyűjtögetik, vagy a paparazzi, aki a jó képekért a testi épségét kockáztatja, bármerre megyünk a játéktérben folyton izgalmas figurákba botlunk. A játék karakter fejlődése és a főszereplők a hősök útja is nagyon érdekessé vált, azáltal, hogy egy ember tulajdonságait három különböző személyiségbe ültették bele a tervezők. Ezáltal nem válik egysíkúvá, akár több nézőpontból is végig játszhatjuk a játékot újra és újra mindig más lesz és egy újabb szeletét fogjuk megismerni.

## Források jegyzéke

### Nyomtatott és digitális források:

BEREGI TAMÁS: *Pixelhősök*, Budapest, Vince Kiadó, 2010.

C. G. JUNG: *Az Archetípusok és a Kollektív tudattalan*, Budapest, Scolar Kiadó, 2011.

C. G. JUNG – JOSEPH L. HENDERSON: *Az ember és szimbólumai*, Budapest, Göncöl Kiadó, 1993.

CHRIS BATEMAN: *Game Writing Narrative Skills for Videogames*, Boston, Massachusetts, Charles River Media, 2007.

FLINT DILLE & JOHN ZUUR PLATTEN: *Video Game Writing and Design*, United States, Lone Eagle Publishing Company, 2007.

JESSE SCHELL: *The Art of Game Design*, Pittsburgh, Pennsylvania, USA, CRC Press, 2015.

JOHAN HUIZINGA: *Homo Ludens*. Szeged, Universum Kiadó, 1990.

JOSEPH CAMPBELL: *Az Ezerearcú Hős*, Budapest, Édesvíz Kiadó, 2010.

PAULA HAWKINS: *A lány a vonaton*, Budapest, 21 Század Kiadó, 2015.

SZABÓ GÁBOR: *Filmes Könyv*, Budapest, Ab Ovo Kiadó, 2002.

TÖRÖK ZSUZSA, BALÁZS ÉVA (2008, szerk.): *Új Oxford film enciklopédia*. (1 kötet), Glória Kiadó, Magyarország.

TRACY FULLERTON: *Game Design Workshop*, Florida, CRC Press, 2014.

DUDÁS BARBARA: *Játék és film határok nélkül. Apertúra*,  
<http://uj.apertura.hu/2012/nyar/dudas-jatek-es-film-hatarok-nelkul/>, 2017. 03. 07.

FILMBARÁTH: A tábornok / Patton (1970). *smokingbarrels*,  
[http://smokingbarrels.blog.hu/2015/02/25/a\\_tabornok\\_patton](http://smokingbarrels.blog.hu/2015/02/25/a_tabornok_patton), 2017. 04. 10.

KOLOZSI LÁSZLÓ: Hollywood sorsjáték. *filmvilag*,  
[http://filmvilag.hu/cikk.php?cikk\\_id=10752](http://filmvilag.hu/cikk.php?cikk_id=10752), 2017. 04. 02.

KÖVÁRI BÁLINT: Grim Fandango. *PCGURU*, <http://www.pcguru.hu/teszt/grim-fandango/213>, 2017. 04. 08.

SIMONZ: Mindannyiunk közös emlékei-ősi mítoszok a Csillagok háborúja 1 rész.  
*csillagokhaboruja*, <http://www.csillagokhaboruja.hu/?p=712>, 2017. 04. 02.

### **Hivatkozott filmek:**

*Hitch*. Rendezte: ANDY TENNANT. Columbia Pictures, 2005.

*Nagyítás*. Rendezte: MICHELANGELO ANTONIONI, *Bridge films*, 1966.

*Rear Window*. Rendezte: ALFRED HITCHCOCK. Paramount Pictures, 1954.

*Saul fia*. Rendezte: NEMES JELES LÁSZLÓ. Laokoon Filmgroup, 2015.

*Star Wars*. Rendezte: GEORGE LUCAS. Lucasfilm, 1999.

*Stranger Things*. Rendezte: MATT DUFFER, ROSS DUFFER. 21 Laps Entertainment, 2016.

*Vantage Point*. Rendezte: PETE TRAVIS. Relativity Media, 2008.

**Hivatkozott videojátékok:**

*Beyond the two souls: Quantic Dream, 2013.*

*Grand Theft Auto: Rockstar North, 1997.*

*Grand Theft Auto V: Rockstar North. 2013.*

*Grand Theft Auto Liberty City: Rockstar North, 2005*

*Grand Theft Auto Vice City: Rockstar North, 2002.*

*Grim Fandango: Lucas Arts, 1997.*

*Last of us: Naughty Dog, 2013.*

*Mafia I: Illusion Softworks, 2002.*

*Sherlock Holmes: ICOM Simulations Inc, 1991.*

*Sonic: Sega, 1991.*

*Star Wars: Episode I – The phantom menace: Lucas Arts, 1999.*

*Super Mario: Nintendo EAD, 1985.*

*Tomb Raider: Core Design, 1996.*

*Under a Killing Moon: Access Software, 1994.*