

Fél évszázad játék – egy új kultúra születése

Recenzió Beregi Tamás: Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve (Vince kiadó, 2010, 444 oldal, ISBN: 9789633030233) című könyvéről

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Rab Árpád, „Fél évszázad játék – egy új kultúra születése”.
Információs Társadalom XVIII, 1. szám (2018): 156–158.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.11>

*A folyóiratban közölt művek
a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

Fél évszázad játék – egy új kultúra születése

Recenzió Beregi Tamás: Pixelhősök. A számítógépes játékok első ötven éve (Vince kiadó, 2010, 444 oldal, ISBN: 9789633030233) című könyvéről

Ahogy kézbe vesszük Beregi Tamás könyvét, azonnal tudjuk, hogy értéket tartunk a kezünkben. A kötet kivitelezése gyönyörű, igényes képernyőképek és fotók százait kínálja. Egyszerre képes album, adattárház, történeti elemzés és nosztalgiavonat. Hosszú évek munkájával összegyűjtött információmorzsákat találunk rendszerezetten egy helyen, igényesen tálalva, így válik a kötet a digitális kultúra korában is kikerülhetetlen forrásanyaggá. Érződik és látszik, hogy a szerző maga is ebben a videojáték kultúrában nőtt fel; gyerekként, fiatal felnőttként, végig aktív játékosként és tudást összegyűjtő és rendszerező kutatóként ez részese volt az életének. A kötet négy nagy tematikus részt ölel fel, recenziókban is ezt a felosztást követjük a kötet eredeti címeivel.

A videojátékok hőskora (1950–1980)

A hőskor első képkockáit látva könnyen elmosolyodik az ember a szobányi számítógépeken, és az első játék-kezdeményeken, melyek sokkal inkább egy-egy algoritmus működésének bizonyítékai vagy rendkívül egyszerű megjelenítésű vizuális demonstrációk voltak. A gépek méretének csökkenésével, illetve a játékok méretének és összetettségének növekedésével azonban hirtelen komollyá válik a játék. Tanúi lehetünk a műfajok születésének, megjelenik az első úrháború, a civilizáció építő játék, a szimulátorok, sőt a multiplayer játékok is. A játékokat leggyakrabban diákok készítették, és a programok (a szerzők nevesítése nélkül) egyetemről egyetemre vándoroltak, jellemzően újra és újra foltozva, módosítva, kiegészítve és kibővítve őket. A *Spacewar!* 1962-ben készült el, űrsatával, csillagtérképekkel és a gravitáció hatásaival. A *Sumer* című játékban (1969) egy sumer királyságot fejleszthettünk, évente kivette az adót, fejlesztve épületeinket, megvédve népünket például a patkányhordáktól. A *The Oregon Trail*ben amerikai pionírok életét irányíthattuk számos kalandon keresztül, a *Lunar Lander* pedig már összetett szimulációs játék volt, melyben egy űrhajó landolását irányíthattuk. De megjelentek a sportszimulátorok, interaktív történetmesélős játékok is. Az első FPS játék is napvilágot látott már az 1970-es évek elején, a *Maze War* című játékban háromdimenziós környezetben, hálózatban harcolhattak egymás ellen a játékosok, az avatárokat szemgolyók képviselték. Megjelentek és egyre szaporodtak a szöveges kalandjátékok, ahol begépelte parancsokkal mozogtak és cselekedtek a karakterek. 1978-ban pedig elkészült a *MUD* (Multi User Dungeon), melyben egy fantasy világban számos játékos találkozhatott egymással, beszélgethetett, csatázhatott, fejlődhetett, bolyonghatott a világban – igaz, egyelőre még csak szöveges parancsok segítségével. Itt már megjelent a közösségképző erő, a bővülő játékosársadalom, és a játékok kritikája is. Ellenzői Multi Undergraduate Destroyernek oldották fel a játék nevének rövidítését, célozva arra, hogy a játékba sok-sok órát belelő egyetemista játékosok tanulmányi eredményei leromlottak.



A számítógépes játékok aranykora (1980–1993)

A hetvenes években elindultak és gyorsan terjedni kezdtek a játéktermi pénzbedobós videojáték automaták, és az otthoni konzolok is. 1983-ra a videojáték ipar több milliárdos üzletággá nőtte ki magát, és túlszárnyalta a filmipar bevételeit. A konzolok mellett megjelentek, és egyre jobbakká és olcsóbbakká váltak az otthoni személyi számítógépek. A korszak a konzolok „vereségével” és átalakulásával, illetve az Atari megrendülésével zárult le (a piac mintegy kétharmadát birtokló Atari több rosszul sikerült játék miatt hatalmas veszteségeket könyvelhetett el). A hőskorszakban kialakultak a különféle játékműfajok, számos olyan ötlet és ősjáték született meg, ami a mai játékok előképe vagy közvetlen elődje, és a hobbiprojektékből hatalmas bevételeket generáló, széles érdeklődéssel kísért iparág lett.

A számítógépes játékok aranykorát a mikroprocesszorok megjelenése hozta el, a személyi számítógépek gyorsan fejlődtek, és ezzel párhuzamosan váltak egyre olcsóbbá. A személyi számítógép felöltötte mai alakját, elválaszthatatlan kísérő lett a billentyűzet, a gépet monitorhoz vagy televízióhoz lehetett kapcsolni. A hardveres szerelés helyett a hangsúly átkerül a szoftveres fejlesztésekre. 1977 a fordulat éve volt, ekkor három ikonikus gép is megjelent a piacon: az Apple II, a Commodore PET-2001 és a Tandy TRS-80. A nyolcvanas évekre egyedi műfajok, stílusok, rajongótáborok és élénk klubélet alakult ki. A játékok készítői már nem névtelen egyetemista hallgatók voltak, hanem olyan – elsősorban fiatal – fejlesztők, akik legtöbbször maguk készítették az egész játékot forráskóddal, grafikával, sőt akár zenével együtt is. A híres játékok készítői sztárokká váltak, és a hírnév anyagi jólétben is megnyilvánult.

A kötet legértékesebb és legrészletesebb tematikus egységében a szerző végigveszi az első akciójátékokat, kalandjátékokat, stratégiai- és szerepjátékokat, ír az akciókaland játékokról, a harci szimulátorokról, sportjátékokról és autó- és motorversenyekről, de nem feledkezik meg a logikai, táblás és kártyajátékokról sem. Képernyőképekkel, színes történetekkel, időrendi sorrendben pillanthatunk bele az egyre bővülő, színesedő világba, ahol már olyan játékokkal játszunk, amelyekkel ma is játszunk – még ha sokadik folytatásukkal is. Nagyon izgalmas történetek, melyek egyszerre vezetnek be egy kreatív iparág kibontakozásának világába, de ennek elüzletiesedésébe, hatalmas piaccá válásába is. Végül, de nem utolsó sorban a korszakhoz kapcsolódóan a hazai vonatkozásokat is megismerhetjük, például, hogy hogyan indult be a klubélet, milyen események és lehetőségek tartották lázban a kicsi, de hihetetlenül lelkes szubkultúrát, és például honnan indultak és meddig jutottak a hazai egyre rendszeresebb és professzionálisabb magazinok, kiadványok, de láthatjuk kultikus hazai játékok megszületését is (mint például az *Időregész*).

Pixelekől poligonokba (1993–2000)

A látvány, a hang és a sebesség határozza meg a következő nagy korszakot. Terjed a CD-ROM, a számítógépek egyre összetettebb, kiforrottabb otthoni eszközök, a megjeleníthető játékok pedig a filmélmény, az egyre szebb grafikák és az egyre összetettebb élmények felé mozognak. A pixelek helyett poligonok, a kis intrók helyett filmszerű átvezetések, három dimenziós modellek jelennek meg a játékokban. Felvirágoznak az FPS játékok, forradalmat indított el a *Doom*, maga kategóriájában pedig a *Myst*, melyben (és folytatá-

saiban) hatalmas világban kalandozhattunk, oldhattunk meg fejtörőket és válhattuk meg a világot. Megjelentek az interaktív mozifilm-játékok, a stratégiai játékok pedig megújulva hódítottak piacokat. Ebben az időszakban jelentek meg a kultikus fantasy szerepjátékok, a Baldur's Gate-ben és társaiban kézzel rajzolt világban kalandozhattunk csapatunkkal, ezzel mintegy visszatérve, és egy sokkal magasabb szintre emelve a kezdeti MUD játékokat. De jól jellemzik a korszakot a túlélő horrorjátékok, a háromdimenziós akciójátékok, és a lopakodójátékok is. Ennek a tematikus egységnek a végén is betekintést nyerhetünk a hazai történetekbe, igaz, itt csak nagyon röviden.

Szép új világ? (2000–)

A szerző a zárófejezetben néhány elmerengő mondattal búcsúzik az olvasótól, mintegy önvallomás jelleggel.

A kötet sokak számára fontos: azoknak a generációknak, amelyek megélték ezeket az élményeket, örömteli, mosolyfakasztó, nosztalgikus áttekintés. Beregi Tamás könyve pótolhatatlan és kikerülhetetlen kézikönyv mindenkinek, aki játszott vagy bármilyen kapcsolatba került a videojátékok világával 1950 és 2010 között. Azok, akik szeretnék megismerni a videojátékok történetét, akár rendszerszerűen, akár egy-egy kis részletinformációt keresve, itt nagy valószínűséggel meg fogják találni. Szaktudományos szemmel nézve a kötet erőssége az adattárház jelleg, pótolhatatlan vizualizációs elemekkel megtámogatva. Nagyon helyesen nem tér el tárgyától, a történeti enumerációtól, nem veszik el a digitális kultúra és a számítógépes játékok kutatásának különböző kérdés- és problémafelvetéseiben. Emiatt, illetve adatgazdagsága és igényessége miatt a kötet nem tud elavulni, sőt idővel értéke növekszik.

A videojátékok ma már leginkább okos eszközökön hódítanak, freemium modellekkel kötik magukhoz a játékosokat, az augmented reality új dimenziókat nyit, és egyre inkább kibontakozóban van az e-sport világa – ezzel a számítógépes játékok véglegesen idő- és helyfüggetlenné váltak, egyben kiépült a profi látványsport és gigashow világa is. Izgalmas lesz a játékok történetét 2000 és 2050 között leíró kötet is.