

## Game over

### Halálkép a videojátékokban

**Összefoglalás** ♦ *Ha valaha játszott már valaki videojátékkal, akkor nagy az esélye, hogy meg is halt benne a karakterével. Vagy ha egy videojáték történetét tekintjük meg, akkor is nagyon valószínű, hogy abban bizony egy-két karakter meghal. Hogyan ábrázolják ezeket a halálokat a videojáték-fejlesztők? Milyen hatással van ez a játékosokra? És egyáltalán miért is kell „meghalni” egy videojátékban? Ezekre a kérdésekre kerestem a választ videojátékokról szóló könyvekben, illetve interneten fellelhető cikkekben és videóanyagokban. Esszémben kétféle haláltípust elemzek részletesen: a játékos karakterének halálát és annak jelentőségét, mint a játékot mozgató játékelem, illetve a videojátékok által elmesélt történetekben előforduló haláleseteket, mint narratív halál.*

*„We do what we must  
because we can.  
For the good of all of us.  
Except the ones who are dead.”  
(GLaDOS, Portal)*

Aki valaha játszott videojátékokkal, az jól ismeri a játék hirtelen végét jelző képernyőt, melyen gyakran csak két szó virít: Game Over. Vége a játéknak. Persze ezután különféle módokon újra próbálkozhat a játékos, de ezeknek a hirtelen befejezéseknek mind van egy közös vonásuk: a játékos képtelen volt megfelelni a játék által támasztott követelményeknek, és az mindenféle katarzisz élmény nélkül ér véget. A játékos nem volt képes elvégezni egy adott feladatot, kifutott az időből, de a leggyakoribb eset még mindig: a játékos karaktere meghalt. A halál és a játék vége, ha nem is váltak szinonimává a videojátékokban, de szoros kapcsolatukhoz kétség sem fér. A halál tehát egyfelől a videojáték szerves része, vagyis *játékelem*.

A haláleset azonban megjelenhet más formában is a játékokban. A szerepjátékok bevett formulája, hogy van lehetőség szövetségeseink felélesztésére valamilyen tárggyal vagy varázslattal. Ha még így sem sikerül megmenteni, akkor visszatölti a játékos egy elmentett játékállását és új stratégiával áll elő, hogy karakterei ne haljanak meg. Azonban néhány karakternek az a sorsa, hogy meghaljon. Az ilyen halál jól elkülöníthető a játékelem jellegű haláltól. A játék történetének szerves részét képezi, és abban általában nagy fordulatot jelent, meghatározó momentum. Ezért a halál nemcsak játékelemként funkcionálhat, hanem beszélhetünk *narratív halálról* is.

Esszémben a videojátékokban megjelenő halálkép ezen két formájára koncentrálok, melyek nem mindig választhatók el egymástól, így ezek egymás melletti megférésére is kitérek. Megpróbálom általánosítani az egyes jelenségeket, illetve egyes játékok külön kiemelésével bemutatni a halál sokszínű megközelítését.

### **A halál, mint játékelem**

A játékos főleg két formában találkozik a játékelem jellegű halállal a videojátékban: saját karakterének (karaktereinek) halála vagy az ellenfeleinek megölése. Ezek a legtöbb játék menetének (játékmenet: az a folyamat mely során a játékos a játék szabályainak megfelelően „működteti” azt, játszik vele, és meghatározza, hogy hogyan éli meg a játékos a játékkal töltött időt, vagyis a játékelményt) alappilléreit adják, ami nagyon leegyszerűsítve a következő formula: „ölj vagy megölnek”. Ez a lecsupaszított forma érvényes a legártatlanabb játékoktól kezdve (*Super Mario* sorozat), a stratégiai játékokon át (*Warcraft* sorozat), a háborús játékokig (*Call of Duty* sorozat). Én most a játékos által megszemélyesített karakter halálának jelenségét tárgyalnám.

A játékos játszik, hibázik, meghal, elszenved valamilyen büntetést, majd újrakezd: ez a körforgás zajlik mindaddig, amíg el nem érjük a játékos által is katarzis élménynek számító befejezést. Ez a modell persze távol áll a valóságos halálképtől, ahol a halál irreverzibilis és elkerülhetetlen vég. A játékokban viszont bevált formula, hogy a játékos lépten-nyomon meghaljon, majd újrapróbálkozzon. Ez egyfajta visszajelzés a játékos felé, hogy bizony még van hova fejlődnie, még nem elég ügyes az adott játékban. Persze ez nem azt jelenti, hogy ez az egyetlen modell, ami szerint a játék működhet. Éppen ezért érdemes rögtön megnézni az érem másik oldalát: vannak olyan játékok is, melyekben a játékos nem tud meghalni [2]. Míg az internetes szerepjátékok nagy részére inkább az „újjáéledés” mechanizmusa jellemző, az *EVE Online*-ban a játékos karaktere nem hal meg, hanem egy új testbe kerül. A 2008-as *Prince of Persiában* a főhőst a halála előtti pillanatban mindig megmenti a társa, míg a *Prince*

*of Persia: Sands of Time*-ban vagy a *Braid*-ben lehetősége van a játékosnak visszaforgatni az idő kerekét, és megmenteni a karakterét a haláltól. Ezeknek a játékoknak mégsem lehet felróni, hogy könnyebbek lennének, vagy kisebb kihívást, esetleg gyengébb játékelményt nyújtanának [3], mint azok a társaik, amelyekben a játékos meghalhat. Viszont, ha ilyen módon is megvalósítható egy játékmenet, akkor mégis miért ilyen elterjedt és jól bevált módszer a játékos halálával berekesztteni a játékot?

Peter Molyneux a híres francia játéktervező és programozó érdekesen vélekedik erről: *"If we were starting from scratch, we wouldn't come up with this paradigm."* [4] („Ha tiszta lappal újrakezdenénk [a videojátékok megalkotását], akkor nem ezt a módszert találnánk ki”). Tehát vélekedhetünk úgy, hogy a játékos mindössze azért kap negatív visszajelzést a játéktól oly módon, hogy a karaktere meghal, mert ilyenek voltak az első játékok, amikből kifejlődtek korunk modern videojátékai. A legelső játékok egyike az 1961-es *Spacewar!* pontosan ezt a formulát mutatta: ha a játékos nem volt elég ügyes, akkor az űrhajója apró darabokra robbant szét. Ha pedig a játék vége a halál, akkor a játék közben az életben maradási lehetőségeket ennek megfelelően életpontoknak (Health Points, HP), esetleg életeknek kell nevezni. Ez az elnevezés pedig a legkorábbi játékoktól a mai napig jelen van, vagy ha a játék nem is ezeket a kifejezéseket használja, a játékosok valószínűleg igen. Ezen a jelenségen is érződik, hogy mennyire táplálkoznak a mai játékok a régiek hagyatékaiból.

De hogy ez a rendszer, mely szerint a játék befejeztét a halállal kell összekapcsolni, miért lett ilyen sikeres és továbbra is miért használja a legtöbb játék, továbbra is kérdés. Markus Montola a finnországi Tampere University kutatója szerint: „You have a motivation - to avoid being annoyed by dying. Motivation is what makes the game meaningful.” [4] („Van egy motivációd – hogy elkerüld a halál által keltett bosszúságot. A motiváció teszi a játékot értelmessé.”). Tehát az, hogy a játékost állandóan fenyegeti a halál bekövetkezése, egyfajta motivációt biztosít a játékosnak, hogy leküzdje az akadályokat. Ha magas a tét, az izgalmasabbá is teszi a játékot. Ez a tét, vagy a kudarcért elszenvedett bosszúság persze játékonként változhat. Michael Thomsen szerint 4 csoportba lehet besorolni a játékokban a halálért/halállal járó büntetéseket [6]. Az első csoport kakukktojás: ezek a fent is tárgyalt játékok csoportja, melyekben nem lehet meghalni. Az második csoportban a büntetés enyhe: a játékosnak mindössze idővesztést jelent, hogy egy régebbi elmentett állásából visszajusson oda ahol az előző próbálkozása kudarcba fulladt. A legtöbb mai játék ezt a formulát alkalmazza, vagyis a mai játékok többsége kevés büntetéssel is beéri (amit persze ellensúlyozhat rendkívül nehéz és sok halállal járó játékmenettel, lásd *Super Meat Boy*). Lehet azonban, hogy ez a viszonylag enyhe büntetés csak egy bizonyos számú próbálkozásig

érvényes („életek” száma) és utána véglegesen befejeződik a játék, és a játékosnak az elejéről kell mindent újrakezdenie. Ilyenek például a játéktermi videojátékok. A harmadik csoportban a játékos a játék értékrendszerének megfelelő büntetést kap. Ez lehet az internetes szerepjátékokban (*World of Warcraft*) a karakter tapasztalati pontjainak bizonyos fokú elvesztése, vagy tárgyainak megsérülése. Az ilyen játékokban a játékosok nem szívesen halnak meg, inkább szeretnek biztosra menni, de épp ezért egy-egy nehezebben legyűrt akadály nagyobb sikerélményt is nyújt. A negyedik csoportba a végleges halállal („permadeath”, PD) büntető játékok tartoznak. A játékos egyetlen halál után véglegesen elveszti karakterét, és mindent az elejéről kell kezdenie. Ilyenek a „roguelike” szerepjátékok vagy egyes internetes szerepjátékok (*Realm of the Mad God*), illetve egyes játékok legnehezebb nehézségi foka is „kínálhatja” ezt a lehetőséget (*Diablo II*). Ezek a játékok csak rendkívül türelmes és képzett játékosoknak valók (a *Wizardy 8*-ban épp ezért hívják ezt a módot „Iron Man”, módnak), és természetesen ezeknek van a legnagyobb katartikus hatásuk, ha sikerül végigjátszani őket. Ebből a csoportosításból látszik, hogy a játékok szabályainak megfelelően a halál más-más büntetéssel jár, így másképp is képesek motiválni a játékosot.

Míg a különféle „büntetési rendszerek” viszonylag nem változtak sokat a videojátékok fejlődése során, addig a halállal kapcsolatban egy másik büntetést is el kell szenvednie a játékosnak: végig kell néznie a karaktere halálát. A játékokban eleinte a halál megjelenítésére eufemisztikus módszereket alkalmaztak (*Super Mario* sorozat). A karakter eltűnt/leesett a képernyőről, majd a Game Over felirat következett, esetleg a játék kiírta, hogy eggyel csökkent az „életeinek” száma. Sokkal inkább volt szimbolikus, mint realizisztikus. Ezen a helyzeten először talán a *Commander Keen* változtatott, amelyben a játéktervező, Tom Hall olyan ellenfeleket alkotott meg, akiknek a legyőzése után a tetemeik végleg ottmaradtak a játék pályáján. A játék célközönsége gyerekek voltak: bármennyire is volt aranyos a grafika és a játékmenet, Tom Hall szerette volna, hogy a gyerekek megértsék: „... amikor egy ember vagy akár egy szörny meghal, az tényleg meghal – és holttest marad utána.” [8]. Ezt követően sokat fejlődött a játékos karaktere halálának ábrázolása is. Ebben nagy szerepet kapott a játékok rohamos grafikai fejlődése. Egyre inkább büntetéssé vált, hogy a karakter halálát végig kellett nézni, hiszen az egyre realizisztikusabban volt ábrázolva. Ez is tehát egy motiváló tényezővé vált, és melyre a „survival horror” (túlélési horror) játékok előszeretettel építenek (*Silent Hill, Dead Space*).

Akármit is kell elszenvednünk büntetésként, ha bekövetkezik a halál, akkor a játékos valamilyen fokú újrakezdesre van kényszerítve. Gonzalo Frasca játéktervező és kutató véleménye szerint a játékokban a halál reverzibilis volta „...trivializes the "sacred" value of

life.” [5] („az élet magasztos értékét eljelentékteleníti”). Ez a kijelentés azonban vitatható, személyesen jobb megközelítésnek tartom, hogy a videojátékokban a játékos halála nem igazi halál. Ahogy Michael Thomsen írja: „It's a lie based on a creative inability to communicate player failure in a more honest way.” („[A halál a videojátékban] hazugság mert a kreativitásunk korlátoltsága miatt nincs őszintébb módja annak, hogy a játékos tudtára adjuk a saját sikertelenségét”) [6]. Ez egy *másfajta* halál, ami a legjobb módja a játékos felé történő visszajelzésnek. És mivel nem viseli a valós halál irreverzibilis voltát ezért egy lehetőség az újramegzésre is, amire (mint játékelemre) a játékoknak nagy szükségük van.

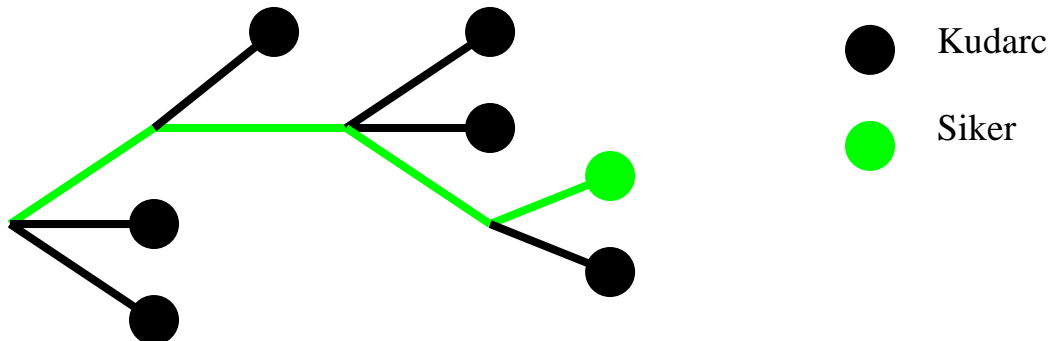
A játék ugyanis olyan játékelményt akar legtöbbször átadni, ahol a játékos átérezheti, hogy ő a főhős, aki heroikus tetteket visz véghez, és mindezt irigylésre méltó eleganciával, és emberfeletti képességekkel. Röviden: a játékost a játék szórakoztatni akarja, elégedetté akarja tenni, és jó játékelményt akar neki biztosítani. Ezt legtöbb esetben képtelen lenne véghezvinni, ha nem halhatna meg a játékos, és nem próbálkozhatna újra. Elvégre nem illik az előbb leírt hősi karakter képéhez az, hogy állandó hibákat vét és bukdácsol. Erre ad kiskaput a videojátékokban lévő *másfajta* halál jelensége: ez félreérthetetlen visszajelzés abból a tekintetből, hogy a játékosnak ennél jobbnak kell lennie, és ezért kezdje is most rögtön újra, próbálja meg most sikeresen leküzdeni az akadályát. A sikertelen befejezéseket a lehető legerősebb módon el kell utasítani, a játékoskal szemben elfogadhatatlannak kell feltüntetni. Ha úgy vesszük, akkor a játék története csak így állhat össze egésszé: minden egyes kudarcba fulladt próbálkozás valójában meg sem történt, az igazi történet mindössze a sikeresen vett akadályokból áll össze, így a játékost valóban hősként ünnepelhetik a játék végén. És ez a gondolatsor már átvezet minket a következő nagy témakörbe.

Összefoglalásként: a halál, mint játékelem másképp értelmezendő, mint egy valódi halál. A vele járó büntetések fenntartják a játékos motivációját, hozzájárulnak a játékelmény tökéletesítéséhez, és a valóságostól eltérő jellemzőik miatt teret adnak és biztosítanak egy történet elmeséléséhez, melynek része lehet a narratív halál.

### **A játékelem jellegű halál és a narráció (történet) kapcsolata**

Mint a fentiekben elindított gondolatsor is mutatja, a játékelem jellegű halál biztosítja a narráció megfelelő kibontakozását. Ben "Yahtzee" Croshaw cikkében [3] eljátszik a gondolattal, hogy a sikertelen, halállal végződő játékmeneti próbálkozásokat a kvantummechanika sokvilág modelljével írja le. Vagyis minden egyes kudarcral végződő idővonal valójában nem is számít, hiszen a játék által elmesélt történet mindössze a sikeres

idővonalon helyezkedik el. Így biztosítja, hogy a játékos azt a játékelményt éli át, amit a játék tervezője is elgondolt. Az alábbi ábra ezt jól illusztrálja:



Érdeemes összevetni a két haláltípust: a játékelem jellegű és a narratív halált. A kétféle halál legtöbbször könnyen elkülöníthető egymástól: a játékelem jellegűt a játékos befolyásolja, míg a narratívot a játéktervező. Ezzel a megkülönböztetéssel viszont rögtön két probléma akad. Először is, a játékos gyakran maga is beleszólhat a történet alakulásába (*Fable*), így maga is okozója lehet, bizonyos más karakterek narratív halálának, a történet pedig ennek a halálesetnek megfelelő módon folytatódik. Másodszor, a mai modern játékok egyre realiztikusabb grafikája és megjelenítési módja teszi nehezen elválaszthatóvá a kettőt (*Mass Effect 2*) [7]. Ezekben a realiztikus játékokban tehát a narratív halál jelentősége tényleg csökkenhet, hiszen szinte megegyező képi ábrázolással történik a játékelem jellegű halál is (*Call of Duty: Modern Warfare*). Erre megoldást jelenthet a fent tárgyalt, halált játékelemként nem tartalmazó játékok, vagy a „permadeath”-et alkalmazása (bár ez kétség kívül nem sok játékosnak lenne ínyére). Különleges eset egy stratégiai játék sorozat, a *Fire Emblem* sorozat, melyben a játékosnak gyakran kell olyan csatákat vívnia, melyekben szinte elkerülhetetlen egy-egy karakter halála, például el kell döntenie, hogy valamelyik karakterét csaliként felhasználva a többi karakterét megmenti az ellenséges seregtől. Itt a különleges helyzetet az adja, hogy a játékos narratív okokból kerül olyan helyzetbe, hogy egy játékelem jellegű halál történik. Ritkán persze meg lehet oldani a helyzetet a karakterek halála nélkül is, de a permadeath ilyen jellegű használata egyedülálló jelenség.

## A narratív halál

A narratív halál esetében a halál nem visszafordítható, és a jelentősége a játék világán belül teljesen megegyezik a valós halál jelentőségével. Az itt tárgyalandó esetekben a halál a játék bármely szereplőjét érintheti: a játékos által irányított bármely karaktert, vagy az általa megszemélyesített főhőst, illetve egyéb nem játékos karaktereket.

Sajnos mivel a halál egy fontos játékelem, ezért annak a megjelenése a történetben is bizonyos konfliktusokra ad okot. Lehet ellentmondásos a játékvilág szabályaival szemben a narratív halál: szinte minden szerepjátékban van például lehetőség a csatában elesett szövetséges karakterek felélesztésére (míg a főhős halála általában Game Over-t eredményez), így furcsa, hogy a szereplők mégis képesek narratív halált halni, ha „a történet úgy kívánja”. Ennek oka lehet, hogy ezek a játékok még mindig előszeretettel használják a fent ismertetett korai játékokban berögzült halálmechanizmust, mint visszajelzést, a játékos felé. Gyakran épp az ilyen paradoxonok elkerülése végett sok szerepjátékban inkább csak elájulnak a karakterek a csatában, mintsem meghalnak.

Igazi érdekessége a narratív halálnak a videojátékban, hogy semmilyen más történetmesélési módhoz (regény, színdarab, film stb.) nem hasonlítható, ugyanis a videojáték ilyen szempontból *interaktív média*. Mivel a játékos folyamatos interakcióban áll a játék világával, ezért annak sokkal inkább része, mint a klasszikus történetmesélési formákban a hallgató/olvasó/néző, aki inkább passzív szemlélő. A játékos viszont aktív részese a történeteknek, gyakran érzi úgy, hogy annak közvetlen alakítója is (és bár erre tényleg van példa – visual novelek, szerepjátékok – most mégsem ezekről van szó). Így, míg egy mozifilmben, vagy egy könyvben egyértelműen el kell és el lehet fogadni egy halál tényét, egy videojátékon belül, annak interaktivitása miatt, ez nem olyan egyértelmű folyamat.

Ennek mintapéldája Aerith Gainsborough halála a *Final Fantasy VII*-ben, amely megkerülhetetlen témává vált, ha a videojátékokban megjelenő halálról beszélünk [1]. Ennek egyrészt a játék rendkívüli népszerűsége az oka, másrészt az, hogy a narratív halál ilyen erőteljes megjelenítése a játék megjelenésének idejében újdonságnak számított. Aerith halála a játékban nem volt semmilyen módon előre felvezetve. A történetben nagyon fontos szerepet játszott (a főhőshöz szerelmi szálak fűzték, és egy ritka nép leszármazottja volt), játékmenetileg is fontos karakter volt (főleg az ő feladata volt a sérült karakterek gyógyítása), így a játékosok nem számítottak a halálára. Ha egy ilyen fontos karakter meghal történet folyamán, akkor a játékos azt várná, hogy valamilyen formában mégis visszatér, hiszen nélkülözhetetlenné vált. Aerith esetében azonban nem ez történik: halála végleges. A videojáték viszont interaktív média, így a játékosok másképp reagáltak halálára, mint

egyszerű beletörődéssel. A viselkedési mintázat az alábbi modellre könnyen ráilleszthető (melyet az halállal szembesülő emberek viselkedésének leírására alkalmaznak a leggyakrabban): elutasítás, düh, alkudozás, depresszió, belenyugvás [9]. A játékosok kezdeti elutasítása könnyen érthető, hiszen videójátékról van szó: úgy érezték bizonyára nem jól teljesítettek a játékban, és ezért következett be Aerith halála. Elutasították a tényt, mert remélték, hogy van rá lehetőség, hogy életben maradjon Aerith, csak ők elsőre még nem találták meg. Ezután a düh szintén természetes reakció, hiszen sokszori újrajátszás során sem sikerült elérni a kívánt hatást, Aerith még mindig meghalt ugyanabban a jelenetben, és a játékosokat ez frusztrálta. Ez átment aztán az alkudozás fázisába: néhány rendkívül bonyolult leírás született arról, hogyan sikerült néhány játékosnak megmenteni/feléleszteni Aerith-et. Ezek olyan nehezen kivitelezhetőek voltak, hogy bár sokan megpróbálták, legtöbbször már a kivitelezés elején elakadtak. Mára már tudjuk, hogy minden ilyen próbálkozás kudarcra ítélt, mert egyszerűen nem lehetséges visszahozni Aerith-et [10]. A depresszió fázisa úgy értelmezhető, hogy halálát gyakran említik, mint az egyik legszomorúbb halált a videójátékokban [11]. Végül pedig a belenyugvás fázisa nem jelent mást, minthogy Aerith halála bevonult a legismertebb videójáték halálok közé [12], ami talán nem lett volna lehetséges, ha az előbb leírt folyamat nem játszódott volna le. Ehhez az egész jelenséghez persze az is kellett, hogy a játékosok kissé félreismerjék ezt a halálesetet, és ne fogadják el rögtön.

A fenti eset tovább bizonyítja azt az állítást, hogy a játékokon keresztül közvetített halálkép eltérő értelmezést tud nyerni, és másfajta reakciókat tud kiváltani a játékosokból, mint a nem interaktív történetmesélés. Az pedig, hogy ráilleszthető a fenti ötlépcsős viselkedési modell – ami nem csak egy haldokló, hanem a haldokló hozzátartozóira, barátaira is jellemző lehet – felveti a gondolatot, hogy a videójátékokban történő halált talán sokkal valóságosabbnak éljük meg, mint bármely más médiában.

## **Konklúzió**

Az esszé a teljesség igénye nélkül készült, így sok jelenség maradt megtárgyalatlanul a témakörben. Szintén érdemes lenne elemezni az „ellenségként” megjelenő karakterek halálát, melyről ebben az esszében csak érintőlegesen szóltam (*Commander Keen*). Ez a legtöbb játékban alapvető elem a fent említett „ölj, vagy megölnek” játékmechanizmus miatt (aminek remek ellenpéldája lehet a *Shadow of Colossus*). Ezek értelmezése egészen más megközelítést kíván, mint a játékos karakterének halála, vagy a narratív haláleset. További téma lehetne a különböző játéktípusokban (szerepjáték, stratégiai, akció, kaland stb.) megjelenő halálképek



összehasonlítása. Szintén tárgyalni lehetne a különösen brutális játékokat, melyben az ölés nemcsak a játékelem, hanem annak fő célja is (*Carmageddon*). Ezek a témák azonban nagyon szerteágazóak (és néha nem kevésbé felháborodást keltőek), így rájuk most nem került sor.

Célom inkább az volt, hogy bemutassak a halál sok megjelenési formája közül kettőt, melyek jelentősége illetve okai fölött könnyű elsiklani. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy minden videojátékban kiemelt szerepet kapna a halállal kapcsolatos kérdések ábrázolása: célja továbbra is egy széles közönség szórakoztatása, kikapcsolódási lehetőség nyújtása. A lehetőség azonban megvan mindegyikben, hogy komoly témákat meglepő őszinteséggel dolgozzanak fel, legyen az esetünkben például a halál. Más témakörökben is szintén képesek erre: van példa az alkoholizmus és a családon belüli bántalmazás problémájának érzékletes és metaforikus megjelenítésére is (*Papo y Yo*). Ahány játék tehát, annyi különféle megközelítést láthatjuk bizonyos nehéz kérdéseknek.

## **IRODALOM**

PAUL GALE: Aerith's death (from Final Fantasy VII) is still the most significant death in gaming - <http://paulgalenetwork.com/home/2010/12/23/aeriths-death-from-final-fantasy-vii-is-still-the-most-significant-death-in-gaming/> - Elérés ideje: 2013. március 3.

RYAN CLEMENTS: You Died: The Rights and Wrongs in Video Game Death - <http://www.ign.com/articles/2012/07/27/you-died-the-rights-and-wrongs-in-video-game-death> - Elérés ideje: 2012. október 29.

BEN "YAHTZEE" CROSHAW: Death in Videogames - <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/extra-punctuation/8753Death-in-Videogames#> - Elérés ideje: 2012. október 29.

KATE BEVAN: Why do we have to die in games? - <http://www.guardian.co.uk/technology/2007/jul/26/games.guardianweeklytechnologysectio>  
n - Elérés ideje: 2012. október 29

SOUVIK MUKHERJEE: 'Remembering How You Died': Memory, Death and Temporality in Videogames - <http://www.digra.org/dl/db/09287.24412.pdf> - Elérés ideje: 2012. október 29.

MICHAEL THOMSEN: Dealing With Death in Videogames - <http://www.ign.com/articles/2010/04/06/dealing-with-death-in-videogames?page=2> - Elérés ideje: 2012. október 29.

ALISTAIR DOULIN: Narrative Death vs Game Mechanic Death -

[http://www.gamasutra.com/blogs/AlistairDoulin/20100510/4828/Narrative\\_Death\\_vs\\_Game\\_Mechanic\\_Death.php](http://www.gamasutra.com/blogs/AlistairDoulin/20100510/4828/Narrative_Death_vs_Game_Mechanic_Death.php) - Elérés ideje: 2012. október 29.

DAVID KUSHNER (2003): *A Doom legendája I-II.* (ford.: Szalay Gergő) Budapest, Vogel Burda Communication Kft.

PILLING JÁNOS (2008): *Orvosi kommunikáció.* Budapest, Medicina Könyvkiadó Zrt.

POP FICTION: Episode 5: Reviving Aeris - [http://www.gametrailers.com/full-](http://www.gametrailers.com/full-episodes/6e5hv2/pop-fiction-episode-5--reviving-aeris)

[episodes/6e5hv2/pop-fiction-episode-5--reviving-aeris](http://www.gametrailers.com/full-episodes/6e5hv2/pop-fiction-episode-5--reviving-aeris) - Elérés ideje: 2012. október 29.

SHUBHANKAR PARIJAT: 10 Most Depressing Deaths In Video Games -

<http://gamingbolt.com/10-most-depressing-deaths-in-video-games#DvE7ZZzsgRd9GYWx.99> - Elérés ideje: 2012. október 29.

RUS MCLAUGHLIN: 5 very memorable video game deaths -

<http://venturebeat.com/2012/08/02/5-very-memorable-video-game-deaths/#UU0vojg2eEA0AC1I.99> - Elérés ideje: 2012. október 29.

**Kovács Dániel Tamás**  
*orvostanhallgató*

Semmelweis Egyetem, Általános Orvostudományi Kar  
tronir13@yahoo.com