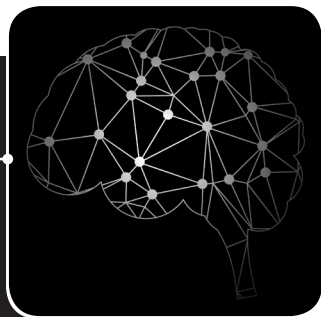


GIGABYTE-OK DISZKRÉT BÁJA



A VIDEÓJÁTÉKOK FILMRE VITELÉNEK LEGNAGYOBB BUKTATÓJA A KÉT MÉDIUM ELTÉRŐ TERMÉSZETE: AMI „ODABENT”, A GÉPEN BELÜL HATÁSOSAN MŰKÖDIK, AZ A FILMVÁSZNON KÖNNYEN BANÁLISSÁ, HITELTELENNÉ VÁLIK.

BEREGI TAMÁS

A játékok és a film kapcsolatáról, egymásra hatásáról rengeteg cikk jelent meg az utóbbi időben mind a *gamer*, mind pedig a filmes sajtóban. Sokak szerint ma már nem is érdemes külön vizsgálni a két párhuzamosan fejlődő médiumot, inkább egyfajta „transzmediális” hatásmechanizmust, vagyis együttműködést, a motívumok átjárhatóságát kellene tanulmányozni. A kiábrándítóan gyengére sikerült *Assassin's Creed* adaptáció azonban újból felveti a kérdést: miért ennyire aszimmetrikus a játékok és a filmek viszonya? Míg Hollywood hihetetlenül termékenyen hatott a játékokra, a játékadaptációk rendre elbuknak, a videójátékok eszközkészlete pedig nehezen szívárogoz át a filmekbe, jobbra a képi gegek szintjén marad. A két médium nagy találkozása úgy tűnik, várat még magára.

HOLLYWOOD BŰVKÖRÉBEN

A videójáték születésétől kezdve, vagyis a nagyjából a hetvenes évektől a mozi bűvkörében élt. A film volt az idősebb, bölcsebb, tapasztaltabb tesó, amelyhez idomulni kellett, amelynek formanyelvét meg kellett tanulni átültetni az új, interaktív médiumba. A játékok fejlődése tehát nemcsak a digitális grafika, interface, hang fejlődéséről, hanem a filmes formanyelv és ezen keresztül elbeszélésmód elsajátításáról is szólt. A programozóknak, játékfejlesztőknek el kellett lesniük a kameramozgás, a beállítás, a vágás trükkjeit, és közben olyan közeget kellett teremteniük, amelyben az interaktív játékelmény integrálja a nézőt passzivitásra kárhoztató, megfigyelői filmes élményt, amelynek azonban alapvető szerepe van a történet elmesélésében. Az eredmény magáért beszél: a kezdetleges intrók, átvezető mozik, out-

ok, a különféle elbukott interaktív mozi kísérletek után ma már rengeteg olyan játék készül, amely tökéletesen ötvözi az interaktív és a filmes élményt. Megemlíthetjük a francia Quantic Dream cég hiperrealista képi világáról és nonlinearis narratíváiról ismertté vált misztikus pszichológiai thrillerait, például a *Heavy Rain*-t, az akciófilmes élményeket adrenalinpumpáló quick-time eseményekbe sűrítő *Uncharted* sorozatot, a híres filmes franchise-okon alapuló Telltale cég játékeit (*Walking Dead*, *Batman*) vagy az olyan, már-már művészfilm hatását, minimalista stílusú független játékokat, mint például az orwelli hangulatú *Inside*.

Mit kezdett eközben a film a játékokkal? A nyolcvanas évek videójátékokra, a valóság és virtualitás átjárhatóságára reflektáló érdekes sci-fi filmjei, például a *Tron*, *avagy a számítógép lázadása* (Steven Lisberger, 1982), a *Háborús játékok* (John Badham, 1982), az *Utolsó csillagharcos* (Nick Castle, 1984) után kilencvenes évektől jelentek meg a szoros értelemben vett játékadaptációk. A Bob Hoskins és Dennis Hopper főszereplésével készült szörnyű *Super Mario Brothers* filmet (Rocky Morton – Annabel Jankel, 1993) olyan adaptációk követték, mint például a *Street Fighter* (Stephen E. de Souza, 1994) és a *Mortal Kombat* (Paul W.S. Anderson, 1995), a *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001), a *kaptár* (Paul W.S. Anderson, 2002), a német Uwe Boll rendezésében készült *Holtak háza* (2003), az *Egyedül a sötétben* (2005), a *Bloodrayne* (2005), a *Postal* (2007) és a *Far Cry* (2008). Filmvásznonra került közben az FPS-ek atyja, a *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005). Majd jött a *Hitman* (Xavier Gens, 2007), a *Max Payne* (John Moore, 2008), a *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), a *Perzsia hercege: Az idő ho-*

mozija (Mike Newell, 2010), sőt a *Need For Speed* (Scott Waugh, 2014) és az *Angry Birds* (Clay Kallis, 2016) is. Az i-re a pontot 2016-ban a *Warcraft*-eposz nyitófilmje (Duncan Jones, 2016) és az *Assassin's Creed* saga (Justin Kurzel, 2016) első filmje tette fel. Tanulságos egy pillanatra megnézni a fenti filmek értékeléseit: a Rotten Tomatoes honlapon a legalacsonyabb értéket az *Egyedül a sötétben* kapta (1%), a legmagasabbakat pedig a *Perzsia hercege* (36%), a *Final Fantasy: A harc szelleme* (44%), valamint az *Angry Birds* (46%). A fenti filmek átlagértéke tehát – beleértve az új *Assassin's Creed* mozit – így is csak 20% körül mozog. Mindenképp beszédes ez az érték.

HALÁLUGRÁS A SEMMIBE

Az *Assassin's Creed* enigmatikus jelente, ahogy a főhős, Aguilar egy torony tetején áll, széttárt karokkal, majd a magyarul ügyetlenül halálugrás-nak fordított „leap of faith”-el a mélybe veti magát. Aguilar széttárt karja: a végtelen horizontot utánozza. Mintha az egész világot befogadná, átölelné. Törzse és szorosan összezárt lába zuhanás közben mégis a gravitációnak és a gyorsulásnak engedelmessé válik. Így metszi furcsa mód egymást a hős testében a horizontális és a függőleges: a nyugalom és a gyorsulás, a végtelen és az egy pontba sűrűsödő kérlelhetetlen vég. Talán ez a kettősség adja azt a furcsa érzést, amelyet a zuhanó, mégis önfeledt, boldog test látványa nyújt? Milyen messze vagyunk már a liánon lengő Tarzan diadalüvöltésétől, Jean Marais sziklaszirtekről produkált fejesugrásaitól, a Pókember vagy Batman technikai ketyerék segítségével végrehajtott szemfényvesztő manővereitől! Valami sokkal ősi, sokkal hátborzongatóbb dolgot szemlélünk. Miközben hősünk zuhan, egy sas vitorlázik el a képen, az *assassin* pedig egy szaltó után eltűnik a mélyben. Ám a halálugrás ikonikus jelenete más-

ként ér véget a játékban, és másként a filmben. A játékban a „leap of faith” végén hősünk egy szénásszekéren landol. A filmben viszont nem látjuk az érkezést. Justin Kurzel nyilván úgy érezte, a film pátoszához nem illene ez a fajta banális, már-már szégyenteljes landolás: a nyekkenés, a zavarodott tekintet, amint hősünk kikandikál a szénából. A jelenet elsunnyogása azonban túlmutat önmagán, mintegy szimbolizálja mindazt a problémát, amellyel az *Assassin's Creed* adaptáció küzd: megfelelni a gamereknek és megfelelni a mozivászonnak, megfelelni a játékok különleges fizikai törvényeinek, speciális esztétikájának, ugyanakkor megfelelni mozivászon realiztikusabb törvényeinek is.

Aguilart mindez persze nem izgatja, már szókelet is tovább. Párkányokon és falakon egyensúlyoz, ablakokon ugrik be, háztetőkön szaltózik, miközben nyilak és cserepek záporoznak, tehetetlen katonák zuhannak a mélybe körülötte. Míg a nyolcvanas-kilencvenes évek videójátékainak mozgó platformokon, összeomló falakon szaladgáló akrobatikus hősei sok mozdulatot lestek el a burleszkfilmek főszereplőitől és a húszas-harmincas évek kalandfilm hőseitől (Douglas Fairbanks, Errol Flynn), addig itt az akciófilm veszi át a játék természetét és játékhősök mozgáskultúráját. Az *Assassin's Creed* játék első része 2007-ben készült, vagyis nagyjából akkor, amikor a videójátékok alkalmassá váltak végre a

komplex, 3D-s városi terek élethű ábrázolására, interaktív felfedezésére. A játék atyja, Patrice Désilets nem csak a szemet gyönyörködtető 3D-s panorámák megszállottja volt, de olyan, étellel megtöltött virtuális teret akart teremteni, amely szabadon bejárható, és az ún. sandbox típusú játékok szabályainak megfelelően alig köti valami a játékos kezét. A *Grand Theft Auto* sorozattal szemben, amely a labirintuszerű nagyvárosi tér horizontális felfedezésére épít, az *Assassin's Creed* játékokban már a tér vertikális legyőzése lett a cél.

Az *Assassin's Creed* sokat merített egy korábbi játékból, Jordan Mechner *Prince of Persia* sorozatából, amelyben hasonlóan akrobatikus főhőssel találkozunk. A 2003-as *Prince of Persia: Sands of Time* játékból Mechner forgatókönyve alapján készült a *Perzsa hercege: Az idő homokja*, amely máig az egyik (ha nem a legjobb) játékadaptáció. A főhős már a film legelején, kisgyerekként is megszágyenyíti a perzsa uralkodó katonáit: falakon menekül, légtornászként szökell, szaltózik. A Jake Gyllenhaal által alakított felnőtt herceg sem képes leállni, szinte megállás nélkül fut, ugrik, pördül, szaltózik, a várfal köveinek malterjába lőtt nyilveszszökön mászik fel, vagy épp homoklavinán csúszik a mélybe, miközben ezer

„A tér vertikális legyőzése lett a cél”

(Justin Kurzel: *Assassin's Creed* - Marion Cotillard és Michael Fassbender)

éves boltívek omlanak össze körülötte. Hasonló akrobatikus képességekkel rendelkezik Lara Croft, a *Tomb Raider* sorozat sírbarlője, aki tulajdonképpen

Indiana Jones köpenyéből bújt ki, és ősi kripták, kambodzsai templomok, afrikai vulkánlabirintusok mélyén vadászik az ősi misztikus tárgyakra. Wes Anderson stopptrükkös bábfilmjében, a Roald Dahl meséje alapján készült 2009-es *A fantasztikus Róka úr*-ban, amely, több helyen egy az egyben visszaköszön a klasszikus oldalnézetes platformjátékok sajtóságos térábrázolása: miközben a kamera oldalra fahrtol, róka-hőseink kertekbe osonnak, falakat másznak meg, ruhaszártó köteleken kúsznak, különféle ügyességi és logikai feladatokat oldanak meg az izletes csirkefalatok megszerzése céljából, a videójátékokból ellesett trükkökkel.

A klausztrófóbikus, labirintuszerű tér a belső nézetes videójátékok (First Person Shooter) jellemzője volt a kilencvenes-kétezres években, és visszaköszön az olyan filmekben is, mint például a 2005-ös *Doom*. Hasonló térszemlélet jellemzi a *Doom*-mal nagyrészt egy időben született, modern, 3D-s túlélőhorrorjátékok alapköveit lerakó *Alone in the Dark* és *Resident Evil (Biohazard)* sorozatokat is. Ezek a játékok mesterein alkalmazták a horrorfilmekből ellesett technikákat, például a szűk képkivágást, a váltakozó kameraállást, a fény-árnyék hatásokat és a váratlan hangeffekteket, amelyek mind-mind a játékos térérzékelésének összehavarástát, érzelmi és mentális elbizonytalanítását célozták meg. Ami azonban jól működik a játékban a filmes hatásoknak köszönhetően, filmre „viszakonvertálva” sajnos egészen másként hat. A túlélőhorror játékok filmváltozataiban, vagy a *Doom* filmben a zárt tér, a zseblámpa, az elsuhanó árny, a vicsorogva támadó szörny csak számlamas, B-kategóriás horrorokat idéző kelleték, satnya *Alien* utánérzés, és a váratlan hangeffekt sem szegezi már székébe a nézőt. Talán még a *Silent Hill – A halott város* tudta legjobban visszaadni az alapjáték borzongató hangulatát, de ezt is csak különleges, Beksinski szürrealista festményeit idéző, az élő élettelennel egybemosó, a test határait megbontó formáival, illetve álomszerű, átalakuló tereivel érte el.

A valós és virtuális tér átjárhatósága gyakori téma a videójátékokra reflektáló filmeknél. A *Tron, avagy a számítógép lázadása* hősei, miután a szuperszámítógép digitalizálja őket vektorok uralta stílizált, kegyetlen világban találják magukat, ahol csak a túlélésért lehet küzdeni. A korszak vektoros árkád-játékainak, pél-



dál az Atari *Tempest*-jének ikonográfiája köszönt itt vissza a sötét, üres terekkel és az azokat tagoló neonszerű fényávokkal. A *Tron* folytatása, a *Tron: az Örökség* (Joseph Kosinski, 2010) nem is nagyon illeszthető emiatt a mai rendszerbe: inkább hommage, amely egy elmúlt kor szak esztétikáját idézi meg.

Számítógépek belsejében játszódik a *Rontó Ralph* családi animációs film is, melynek világa a nyolcvanas évek jópofa karaktereket szerepeltető japán videójátékait (mint a *Donkey Kong*) idézi. Miután lekapcsolják a játéktérmi gépeket, a pixeles karakterek befejezik a munkát és elkezdik élni saját életüket. A gépeket összekötő kábelek vasúti alagutakként biztosítanak szabad átjárást az egyes világok között. Ralph, akinek elege van a *Javító Félix* játékban rátestált rontó szerepből, elhatározza, hogy jófiú, igazi hős lesz. Ám a feladat nem olyan egyszerű, mint gondolná, és az általa okozott nagy kavardásban, a *Hero's Duty* játékból kiszabadított vírusokat zúdítja a virtuális világra. A fertőzést végül neki kell megállítania újdonsült barátnőjével, a Vanellope-pal, aki a cukormázás *Sugar Rush* játék világának lakója. A filmben vissza-visszatérő jelenet, ahogy a játék-hősök ki-kínéznak a monitor üvegén, mintegy belülről szemlélve az emberek külső világát.

Míg az eredeti *Tron* és a *Rontó Ralph* a videójátékok belső világát próbálják bemutatni ügyesen, addig a Chris Columbus filmjében, a *Pixelek*-ben fordul a kocka: itt épp a játékfigurák kerülnek át a valós világba. A Földet idegen lények támadják meg, akik egy félreértett üzenet következtében különféle videójáték figurák alakját veszik fel, és pixelekké változtatják a környezetüket. A játékokkal mára kiszuperált, negyvenes éveiket taposó egykori játéktérmi hősök szállnak szembe, akik tökéletesen ismerik a régi játékok algoritmusát, így a hadsereget is kiképezik a *Space Invaders*, a *Centipede* figurák, vagy épp *Donkey Kong* legyőzésére. A játék egyik legérdekesebb jelenetében maga Pac-Man kel életre és kezd, holmi pixeles Gömböcként garázdálkodni New York utcáin, miközben Adam Sandler vezette hőseink a játék szellemfiguráit idéző színes autókon üldözik őt. Pac-Man-t sok médiakutató a modern fogyasztói társadalom szimbólumának tartja, aki tehetetlenül bolyong az őt körbevevő anyagi labirintusban, miközben folyton csak zabál. Pac-Man a filmben



nem csak épületeket, járműveket emészt el, de végül készítőjét Toru Iwatanit is elpusztítja. Sandlerék végül a játék algoritmusának kiismerésével sarokba szorítják és megsemmisítik őt. A jó ötletek és a látszólagos „tuti recept” ellenére a film sajnos egyáltalán nem működik, nem tudja hozni a *Tron*, de még a *Rontó Ralph* színvonalát sem. A magyarázat ismét egyszerű: ami „odabent”, a gépen belül működik, az „odakint” már könnyen banálissá, hiteltelenné válik.

AZ ÖRÖK ÚJRATÖLTÉS MÍTOSZA

A videójátékokban az idő nem lineárisan telik, mint az általunk ismert világban: megállítható, újracsévelhető, hurkokkal visszatérhet önmagába. A játék pályái újra- és újrajátszhatók, más és más eredménnyel. Az idő tehát egyszerre áldás, és átok ebben a világban: áldás, mivel az örök visszatérés mítoszának jegyében megcsillantja a játékosok előtt a halhatatlanságot; átok, hiszen a játékosnak Sziszifuszként kell újra- és újrajárnia ugyanazokat a pályákat, míg meg nem oldja az előtte tornyosuló feladatot, míg el nem pusztítja a pályavégi főellenséget. Már jóval a videójátékok megjelenése előtt készültek repetitív időstruktúrával dolgozó művészfilmek, elég például Alain Resnais *Marienbad*-jára gondolni. A zsánerelemek világától sem volt távol ez az elképzelés: a zseniális *Idétlen idő*-kig (Harold Ramis, 1993) Bill Murray által

„Az idő egyszerre áldás és átok”

(Mike Newell: Perzsia hercege - Jake Gyllenhaal)

alakított, világunt időjősa például addig ébred újra és újra ugyanarra a szörnyűséges napra, míg meg nem találja a módot,

hogyan hódítsa meg szerelme, Andy McDowell szívét. A videójátékok időszemlélete a kilencvenes, és kétezres évek több filmjében is visszaköszön. A leghíresebb és leggyakrabban emlegetett példa *A lé meg a Lola* (Tom Tykwer, 1998), amelyben egy tragikus kimenetelű történet újra-és újrajátszódik, módosul a drogfutár hősnő, Lola döntéseinek függvényében. Hasonló struktúrát követ a Madarász Isti rendezte thriller, a *Hurok* (2016), ahol a repetitív elemekből építkező elbeszélés organikusan változik az ismétlődések során. A *Scott Pilgrim a világ ellen* történetében is megjelenik ez a fajta időszemlélet. A film egészen az utolsó „felvonásig” lineáris időstruktúrát követ: Scottnak, a wannabe rocksztar főhősnek, szerelme, a titokzatos Ramona ex-pasijait kell legyőznie egymás után, különféle technikákkal, mint holmi pályavégi főellenségeket. Ám a végső csatát, amelyet egy öntelt producer ellen vív, és elveszít, egy korábban szerzett bonusz életpontra köszönhetően újra játszhatja. Ezt a csatát azonban már nem a „szerelem kardjával”, hanem az „önbecsülés pallosával” vívja, melyet azért nyert el, mert kijelenti, hogy nem a lányért, hanem saját magáért akar harcolni. Scott egy tanulási folyamat végére ért, felnőtt a film végére: megértette, hogy

csak akkor válhat boldoggá a szerelemben, ha előtte visszaszerzi önbecsülését. Míg tehát a videójátékokban az idő csapdájából a játék algoritmusának fokozatos kiismerésével lehet kitörni, addig a fent tárgyalt filmekben az ismétlődő algoritmus nem más, mint a főhős lelki problémáinak spirálja, a cél pedig az ebből való kiszabadulás, vagyis tulajdonképpen az érzelmi és mentális felnövés.

Cronenberg antiutópiájában, az *eXistenZ*-ben (1999), amelyben a harc egy neuronhálózatra csatlakoztatható videójátékért folyik, némileg hasonló nonlinearis időszemlélettel és térhurkokkal találkozunk. A kanadai rendező azonban sokkal pesszimistább és gonoszabb alkotótársainál: nem kínál megoldásokat, célja nem hősei tanítása, épp ellenkezőleg, teljes összezavarásuk a valóság és a képzelet egybemosásával.

A fenti filmekkel ellentétben bizonyos játékok, illetve az azokból készült filmek mágikus eszközökkel magyarázzák a nonlinearis idő struktúráját. A *Perzsia hercege* filmváltozatában és az alapjául szolgáló videójátékban egy ősi mágikus tör képes visszapergetni az idő homokját, ezáltal nem csak a csaták kimenetelét, de az egész birodalom sorsát meg tudja változtatni. A tör afféle joystickként illetve kontrollerként működik: markolatán található egy drágakő, amelynek a megnyomásával elindul a „rewind” funkció. Ez az újracsévélt idő azonban érdekes módon már valahogy magában hordja a régít is: a film végén, miután a herceg legyőzi apja gyilkosát, szerelmét, Tamina hercegnőt már régi ismerősként üdvözlí: a korábbi idősíkból kibontakozó kapcsolat folytatódni látszik. Hasonló szerkezettel találkozunk a *Lara Croft: Tomb Raider* film végén: az Idő Háromszögének révén Lara képes lesz az idő manipulálására, és az Illuminati szektát vezető gonosz Powell legyőzésére. Így nyer értelmet az apja által lakásában elrejtett titokzatos óraszerkezet is.

A játékos a gép előtt ül, alig mozog, sőt, látszólag meg is bénult. Callum Lynchet, az *Assassin's Creed* jelen idejű szálában központi idegpályáin keresztül az Animus gépezethez kapcsolják. De miközben a főhős a klaviatúrán pötyög, a kontrollert szorítja, netán a csápszerű Animus mozgatja marionettbábuként, a virtuális világban hősök bukniak el, világok menekülnek meg, civilizációk omlanak össze. A játékokban az idő általában sokkal gyorsabban telik, mint „odakint”. Egy átlag

játék ma kb. 20 órás játékelményt kínál, bár vannak sokkal extrémebb példák is. Ennek az időnek a nagy részét a tér felfedezése, az ellenfelek elpusztítása, a karakter menedzselése teszi ki, de a történet kibontására szolgáló idő így is sok-sok órában mérhető. A játékokból készült filmek esetében gyakori kérdés tehát, hogyan lehet ezt a rengeteg időt és történetet másfél-két órába sűríteni? Az eredmény rendszerint katasztrofális, mint például az *Assassin's Creed* esetében, ahol a túl sok ki nem bontott, épphogy csak felvillantott háttérinformáció, a rengeteg szereplő teljes narratív káoszhoz vezet. Hasonló problémával küzdött a *Warcraft* film is, amely nem volt képes felépíteni egy hihető, következetes mitológiát és mesét, ezért ork-izzadtság szagú, kényszeres kapkodással változott. A játékadaptációk esetében a történet és koncepció teljes újragondolása szükséges tehát. Ez viszont gyakran egy-egy franchise rajongóinak ellenkezésébe ütközik.

MINDENT A SZEMNEK, SEMMIT A LÁBNAK

A videójátékok-filmek bírálói sokszor hajlamosak a forgatókönyvírókat vagy a rendezőt hibáztatni, olyan elrettentő példákat felhozva, mint például Uwe Boll alkotásai. Pedig a tehetségesebb rendezők is sorra megbuknak, példa rá Justin Kurzel (*Assassin's Creed*) vagy Duncan Jones (*Warcraft*) esete. A problémák tehát sokkal mélyebben gyökereznek. A legnagyobb gondot a két médium alapvetően eltérő jellegzetessége okozza. A film ugyanis passzív, a játék pedig interaktív médium. Ami működik egy interaktív környezetben, nem feltétlenül fog – sőt valószínűleg nem fog – működni egy passzív nézői elvárásokra épülő médiumban. Miként azt az *Assassin's Creed* halálugrása is mutatta. De más példát is felhozhatunk. Az *Assassin's Creed II* játék egyik legerősebb jelenete, amikor hősünknek a játék elején végig kell néznie családjá megölését. A játékban az érzelmi sokk-hatást igencsak növeli, hogy egy alapvetően interaktív médiumban váratlanul kiszolgáltattott, passzív szerepbe kényszerülünk, képtelenek vagyunk beavatkozni az eseményekbe. Ennek a jelenetnek az átültetése filmvászonra teljesen másfajta eszközöket igényelne. Az interaktivitás tehát számos értelemben felértékel történéseket, karaktereket. Ha kivonjuk a játékokból az interaktivitás komponensét, az esetek nagy részében

sajnos banális narratívák, sablonos karakterek, kiszámítható fordulatok maradnak. Ez nyilván nem véletlen, hiszen az interaktív médiát gyakran mi, játékosok töltjük meg történnel, emóciókkal és a sablonos karakterek is azért működnek, mert saját magunkat projektálhatjuk beléjük. Játékokból filmet készíteni tehát sokszor fából vaskarika, vagy, ahogy például Kirk Kjeldsen, a Richmond egyetem professzora fogalmaz, olyan, mintha zenét készítenénk egy festményből vagy szoborból.

Sokkal járhatóbbnak tűnik az az út, amit Jordan Mechner, a *Perzsia hercege* forgatókönyvírója fogalmazott meg: kiemelni a játékból a legjobb elemeket (beleértve a játékmechanikát és a történetet) a többit meg kidobni a francba, és mindent újraépíteni. Mechner a játékok felől érkezett filmek világába, ezért jól ismeri annak a médiumnak a szabályrendszerét, amelyet átültetett a másikba. Paradox módon úgy tűnik, azok az adaptációk működnek tehát a legjobban (például a *Final Fantasy* filmek), amelyek nagyon lazán kötődnek az eredeti alkotáshoz. További sikeres recepteket kínálnak azok a filmek, amelyek a játékok esztétikáját próbálják átültetni a filmekbe. Remek példa a *Crank 2 – Magasfeszültség* (Mark Neveldine – Brian Taylor, 2009) amely az akciójátékok örült adrenalin-pumpáló száguldását értelmezi át ironikusan, vagy a már sokat emlegetett *Scott Pilgrim a világ ellen*, ahol el sem hangzik talán a videójáték szó, mégis minden pillanatot ural a médiumra jellemző ikonográfia.

Valószínűleg hosszú út áll még a filmek előtt, míg igazán rá tudnak találni a titkos receptre. Ha azt vesszük, a képregény adaptációk esetében is évtizedeknek kellett eltelniük, míg megszülethetett a *Sötét lovag* vagy a *Deadpool*. Aguilarnak még jó párszor le kell ugrania tehát abból a toronyból, míg el nem készül az első igazán korszakos videójáték-film. Hogy hősünk hol fog földet érni, és mit talál ott, arról remélhetőleg pár év múlva már sokkal okosabban fogunk írni.

•
ASSASSIN'S CREED – amerikai, 2016. Rendezte: Justin Kurzel. Írta: Bill Collage, Adam Cooper, Michael Lesslie. Kép: Adam Arkapaw. Zene: Jed Kurzel. Szereplők: Michael Fassbender (Callum Lynch), Marion Cotillard (Sophia), Jeremy Irons (Rikkin), Charlotte Rampling (Kaye), Brendan Gleeson (Joseph). Gyártó: Ubisoft / Regency Enterprises. Forgalmazó: InterCom. Szinkronizált. 116 perc.

