

A Világ Legjobb Számítógépes  
Játékához Vezető Út, 830 Fajta  
Blokkból Van Kirakva.

**Készítette: Tenke Martin**

**Témavezető: Szegedy-Maszák Zoltán**

**Magyar képzőművészeti Egyetem / Intermédia tanszék**

**2024**



## Mi olyan különleges a Minecraftban?

A játékipar bevételeit közel 347 milliárd dollárra becsülték, ebből a mobiljátékok ennek az összegnek a becsült 248 milliárd dollárját generálta. Jelenleg a világ legnagyobb játékgyártó cégei a Sony, a Microsoft és a Nintendo. A mobiltelefon piac kezd felzárkózni a számítógépes játékok tartalmához és minőségéhez. Könnyen letölthetőek olyan mobilra optimalizált verziói populáris címeknek, mint a Fortnite, Call Of Duty, League of Legends (Wild Rift), PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds), vagy éppenséggel a Minecraft. A Minecraft Pocket edition exkluzív játékként jelent meg a Sony Xperia Play nevű, gamer<sup>1</sup>eknek tervezett telefonjára. A telefonos játékok nagy része átesett valamiféle átalakításon, ezért eltérnek számítógépes változataiktól. Például annak érdekében, hogy a mobil eszközök kisebb tárhelyével és gépigényével működjenek, a készítők elvesznek minden felesleges, illetve játékmenetet nem befolyásoló funkciót, csökkentenek a grafika minőségén, vagy teljesen új játékot alkotnak, amely éppen csak nagyon hasonlít az eredeti számítógépes testvérére. Ilyen volt a Minecraft is, eleinte sok funkció hiányzott a mobil változathoz, de az alapok teljes mértékben megegyeznek az eredetivel. Minden frissítéssel beleraktak egy-egy hiányzó alkatrészt addig, ameddig a két verzió között látszatra eltűntek a különbségek. Ez a fajta játékfejlesztés szimpatikus a számítógépes játékosoknak is, mivel kevés kompromisszumot jelent a régi és új játékosok számára egyaránt. Ilyen játékok biztos sikert jelentenek a fejlesztőknek és még jobban elérhetővé teszik a játékokat a nagyközönség számára. A Telefonica játékok közül a Minecraft az elsők között lett Cross-Platform<sup>2</sup> játék, ez azt jelentette, hogy a Playstation, Xbox, Nintendo és Windows felhasználók kompromisszumok nélkül tudták élvezni a játékot egymással, hasonlóan a PC játékosokhoz. Az eredeti verzió Java alapon fut és elérhetővé teszi a Windows, Mac, Linux felhasználók közötti keresztjátékot, az újabb Bedrock nevezetű verzió pedig a Windows 10, Windows 11, Xbox, Nintendo Switch, PS4, és telefonos platformokat hozza össze. Az elérhetőség fontossága nyilvánvaló, ha egy játék jó egy számítógépen, akkor minden egyéb platformon is hasonlóan jó visszajelzéseket fog kapni a felhasználóktól, ha azt megfelelően tudják portolni<sup>3</sup>. A két Minecraft verzió a mai napig fejlesztés alatt áll és annyira szinkronban vannak tartalom szinten, hogy néhány "easter egg"<sup>4</sup> kivételével, észrevehetetlen a különbség.

A modern PC játékok RAM és tárhely igénye egyre csak növekedni látszik. A 2023 februárjában kiadott Hogwarts Legacy 85 gigabájt tárhelyet igényel és

---

<sup>1</sup> Játékosok

<sup>2</sup> Olyan játékok, amelyekkel különböző platformok felhasználói, képesek online együtt játszani.

<sup>3</sup> A szoftver adaptálása egy olyan környezetre amely eltér az eredetitől. A cél, hogy az új programkód hasonlóan fusson és működjön.

<sup>4</sup> A játékokban a készítők által elrejtett apróságok, amelyet a felhasználó felfedezhet véletlenül. Ezek lehetnek, hangok, grafikák, üzenetek, vagy a játékmenet szokatlan elváltozása is.

minimum 16 gigabájt RAM-ot vesz igénybe. (Ami tárhelyben átlagosnak mondható, hiszen populárisabb és régebbi játékok is elérték már az akár 100+ gigabájt tárhely igényt.) A Hogwarts Legacy RAM követelménye a felső átlag határát képezi, sok mai játék 8 vagy 12 gigabájttal is megelégszik. A Minecraft összehasonlításképp minden platformon 1-2 gigabájt körüli tárhelyet igényel és minimum 2 vagy 4 gigabájt RAM is elégséges a futtatásához. (Különböző MOD-olásokkal vagy bütykölgetéssel a tárhely és a RAM igény persze változhat). A fejlesztő Mojang stúdió egy élő közvetítésében jelentette be, hogy átlépték a 300 milliós eladást világszerte, amely nagy mérföldkőnek számított, hiszen a játék 2024-ben lesz 15 éves. Manapság trendek jönnek mennek, ezért is annyira elképzelhetetlen, hogy egy számítógépes játék populáris maradjon ennyi év után anélkül, hogy a fejlesztők pár évente kiadjanak egy továbbfejlesztett, újabb, csillogóbb verziót, amely a folytatása lehetne az eredeti Minecraftnak. A Mojang azt az utat választotta, hogy ahelyett, hogy mindig újra építenék az alapjaitól, és minden évben megpróbálják drasztikusan átalakítani a játékot, inkább szépen lassan, kis lépésekkel és biztonságosan fejlesztik a már meglévő és jól bevált, sokak számára elérhető verziót.

*“A kérdőívet összesen 202 fő töltötte ki, akik közül 1 fő 6 éves, 1 fő 7 éves 6 fő 8 éves, 20 fő 9 éves, 55 fő 10 éves, 44 fő 11 éves, 30 fő 12 éves, 26 fő 13 éves és 19 fő 14 éves tanuló.” ... “A 202 főből 184 fő (91,1%) szokott rendszeresen videójátékokkal játszani és csupán összesen 18 fő (8,9%) volt, aki egyáltalán nem felhasználója az ilyen jellegű játékoknak. A 202 főből 159 fő (78,7%) felhasználója a Minecraft nevű programnak, amely több, mint a válaszadók háromnegyede. “  
Bősze Brigitta, Dr. Devosa Iván Ph.D. (2023)<sup>5</sup>*

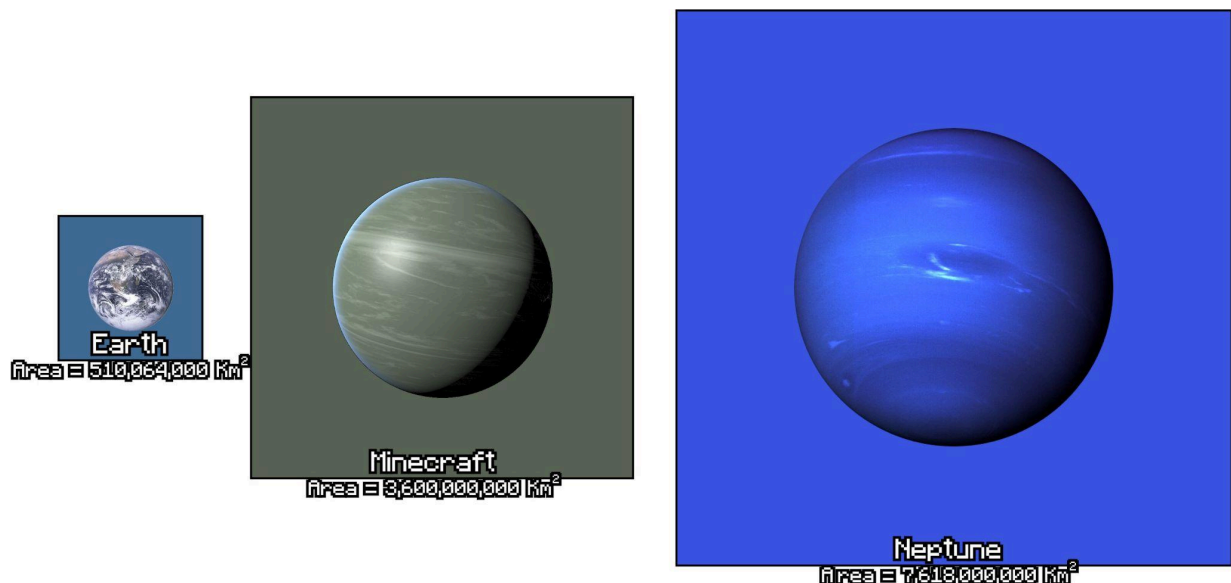
A Minecraft univerzum alapkövei a Blokk-ok: ez adja az ikonikus mindenki által jól ismert, hatalmas pixelek és elnagyolt kockák birodalmát. Ez az egyszerű grafika az oka, hogy 1-2 gigabájtot nyom a játék és a kis poligonszám a végtelenül egyszerű pixel art stílusú textúrákkal karöltve az, ami miatt a játék alapjaiban ennyire egyszerű és nagyszerű tudott maradni. Egy 584 darabból álló dioráma, ami „A mély sötétség csatája” névvel ellátott LEGO szett, egy Minecraft helyszínt ábrázol és 26.990 forintba kerül. A Minecraft teljes játék (mind a Java és Bedrock verziója egyben, egyenként ennél még olcsóbb is.) összesen 13.490 forint a Microsoft oldalán. Az építhető LEGO blokkok száma fogyóeszköznek számít, aminek csak a pénztárcánk szab határt. A LEGO fogható, és lenyelhető, rendelkezik ívelt vagy görbült elemekkel amely a Minecraftról nem mondható el.



---

<sup>5</sup> Bősze Brigitta, Dr. Devosa Iván Ph.D. 2023. - Pedagógusképző Kar, Károli Gáspár Református Egyetem, Magyarország

Amikor először lépünk be a Minecraft világába, egy hatalmas, digitális terület közepén találjuk magunkat. A játékos eszköztára/tárolóhelye (inventory-ja) teljesen üres, nincs tradicionális ismertető (tutorial) arról, hogyan kellene játszani a játékot, nincs irányt jelző nyilacska és semmiképpen sincs valamilyen emberhez hasonló NPC<sup>6</sup>-se aki fogadna minket. Egyáltalán nincs megmagyarázva, hogy kik vagyunk. Nincs cél, nincs párbeszéd. Akkor mihez kezdünk? Az egér gombot hosszan nyomva megmozdul a karakter csonk-szerű, kocka alakú karja, sebesen ütni kezdi a fa törzsét, majd hirtelen egy kielégítő hang jelzi, hogy sikerült felszedni a blokkot (block<sup>7</sup>). Az egész világ körülöttünk arra épült, hogy mi megpróbáljuk szétszedni, majd a megszerzett alapanyagokból kedvünk szerint újra összerakni.



( @AlanZucconi [twitter.com](https://twitter.com/AlanZucconi))

A legtöbb számítógépes egyjátékos (single player) játékban ennek pont az ellentéte fogadja a játékost. A Skyrimben karakterünk kinyitja a szemét és egy kedves kis NPC üdvözlő bennünket aki gyorsan elmondja a tudnivalókat a szituációról. A Bioshockban egy repülőgép szerencsétlenség eseményeibe csöppenünk, utána fedezzük csak fel a tenger mélyén rejlő várost, ahol kezdődik a játék és különböző hangfelvételek meghallgatásával bontakozik ki a narratíva. Más játékoknál bejátszások segítik a játékost elhelyezni térben-időben, hiszen nehéz invesztálni egy játékban, amiről semmit se tudunk. A Minecraftban nagyon kevés kontextus áll rendelkezésre a játékosnak, ami pedig mégis jelen van, azt nagyon lassan adagolja nekünk a játék.

<sup>6</sup> Nem játékos karakter, azaz minden szereplő amelyet nem ember, hanem a játék algoritmusai irányít.

<sup>7</sup> Egy Minecraft világ építőelemei, elnagyolt pixelekből rajzolt oldalai mutatják meg mit is jelentenek a játék szerint. Mutathatnak eszközöket, mint a barkácsasztal, főzőállvány vagy például a tóklámpás, illetve anyagokat mint a homok, sóder, alapkő, kvarc, aranyérc, üveg, stb...

Történet és kontextus helyett ebben a világban szabályok vannak. A generált blokkok körülöttünk olyan alapanyagokat szimbolizálnak, amelyek nagyjából megtalálhatóak a valóságban is. A földnek rétegei vannak és ezekben a rétegekben ásványok találhatóak. Van egy vízszint, így van tengerhez vagy óceánhoz hasonló víztömeg is, amely mellett hegységek és barlangrendszerek keletkezhetnek, és ez megtörténik minden új Minecraft világ generálása során. A procedural generation<sup>8</sup> lehetővé teszi, hogy a készítőik által behatárolt szabályrendszeren keresztül olyan blokkok kerüljenek egymás mellé, amelynek van behatárolható és konzisztens logikája, amelyre a játékosok építeni tudnak. (Szó szerint) Mivel a single player alapjáték egyben a Survival mód, ezért a játékos egyetlen feladata a túlélés. Minden, ami a játékban megtalálható, valamilyen formában a túlélés egyik eszköze. Az élőlények lehetnek passzív, semleges vagy agresszív személyiségűek. Karakterünk felszereltség nélkül kezdetben még egész sérülékenynek/gyengének tekinthető így a Minecraft élővilág hierarchiájában találkozhatunk sokkal veszélyesebb és nálunk sokkal gyengébb élőlényekkel is. Többször találkozhatunk olyan kihívásokkal, amelyek az életünkbe kerülhetnek, így a Minecraft mondhatni egy konstans haláltól való félelmet gerjeszt a játékosban, amely arra kényszeríti, hogy kialakítson egy környezetet magának, ahol biztonságban tevékenykedhet zavaró tényezők nélkül, azaz megteremtse a saját otthonát. Amikor karakterünknek elfogy az élete (bármilyen módon), az akkor éppen birtokolt tárgyai a halál helyszínén maradnak és a játékos üres kézzel visszakerül az ágyikója mellé. Ha esetleg nem aludtunk még játékunk során, akkor a feltámadás helye mindig a Minecraft világ mértani közepén helyezkedik el, ahová legelőször „születtünk”. Ez a szabályrendszer szolgáltatja a Minecraft „trial and error” rendszerének működését. A hardcore mód egy nehezített fajtája ennek a túlélő módnak ugyanis a játékos halála után nem kelünk fel újra. A Minecraftnak akkor van vége, amikor legyőzzük az egyik legerősebb ellenséget azaz egy MOB<sup>10</sup>-ot a játékban, egy fekete és lila sárkányt, aki a Vég nevű dimenzióban tanyázik. Amikor ez megtörtént, a szemünk elé tárul a készítői stáblista akárcsak egy film esetében, hiszen technikailag a végére értünk a játéknak. A speedrunner

---

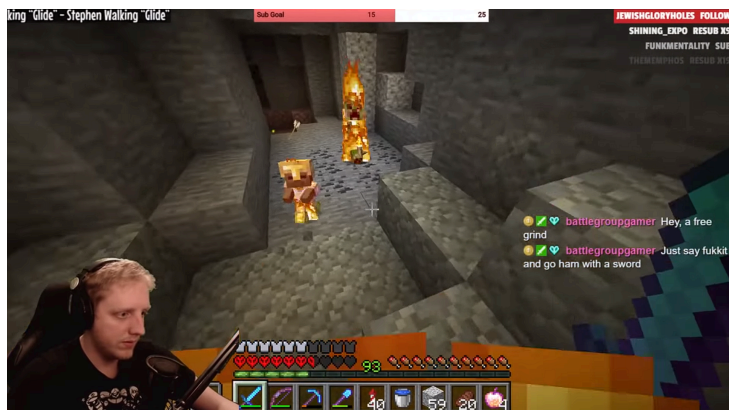
<sup>8</sup> Számítógépes játékoknál ismert eljárás, miszerint bizonyos elemeket egy szabályrendszer alkot meg és így nem kell egyenként ezt kézzel megtervezni, ezzel elérhető, hogy a játék minden végigjátszásnál más és más legyen, így ez kevésbé megunható. Például, a Minecraft szabályrendszere tartalmazza, hogy egy forró éghajlatú terület mint a sivatag ne határoljon egy hideget azaz például a fagyos tundrát vagy bizonyos blokkok ne jelenjenek meg egy meghatározott mélységi szint felett.

<sup>9</sup> A számítógépes játékok többségében megjelenik a „trial and error” mint egyfajta tanítási módszer. Azzal, hogy újabb és újabb próbálkozást engedhetünk meg magunknak egy hibát követően, új technikákat fedezhetünk fel és átláthatóan megismerjük magát a játékot. Ezt addig ismételtjük, ameddig el nem jutunk a játék végéhez.

<sup>10</sup> A Minecraftos közösség ezzel a névvel illeti az összes nem játékos karaktert amely magától mozog és képes sebzést elszenvedni vagy okozni. A számítógépes játékoknál így hívunk minden nem ember által irányított karaktert. Az NPC is egy ilyen karakternek minősül, hiszen ugyancsak egy számítógép által irányított objektum, viszont általában egy NPC nem veszélyes a játékosra nézve, és több személyiséggel rendelkezhet mint egy MOB.

community<sup>11</sup> is a Vég Sárkány legyőzését követően állítja le a stoppert. A rekord<sup>12</sup> hozzávetőleg kevesebb mint 8 perc. (Speedrun.com, 2023-as adatok alapján) Tihanyi Áron szakdolgozatából tudhatjuk, hogy nincs annál komolyabb játékos közösség, és ha nekik ez jelenti a játék végét akkor az tényleg úgy van.

Viszont... A Minecraftosok tudják, hogy gyakorlatilag ez az esemény koránt sem a játék végét jelenti, és maximum csak egy mérföldkő átlépése csupán. Ha megnézzük egy átlagos, Minecraftos világot (Például Ph1LzA<sup>13</sup> egyik Különösen Nehéz módban játszott Minecraft világot.) tudhatjuk, a játék akár örökké is tarthat ezek után és a fejlődési lehetőségek a megszámlálhatatlan kombinációk határait súrolja. Azzal, hogy a gyakorlatilag bejárhatatlan Minecraft-univerzum bármelyik területén építhetünk akármit, nyilvánvalóvá válik, hogy csak a játékos vehet véget a szórakozásnak, azzal, ha elhatározza, nem játszik többet.



( Ph1LzA híres jelenete, amikor élő adásban meghal egy felgyulladt kisbaba zombi miatt - kivágott képkocka Ph1LzA egyik videójából:

[I DIED IN HARDCORE AFTER 5 YEARS \(Update 2019\) \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

A speedrunner közösséget leszámítva, ha egy Minecraft játékost megkérdezzük arról, hogy miért szeret játszani, akkor nem a játék kijátszásáról fog elsősorban beszélni, hanem a lehetőségekről, amelyet ez a digitális játszótér és keretrendszer szolgáltatni tudnak. Sok játék van, amelyet hasonlóan nem lehet teljesen kijátszani, ezek között van az Animal Crossing, A Terraria, Stardew Valley és No mans sky is. A Legend of Zelda Breath of the Wild és az újabb Tears of the Kingdom alcímmel rendelkező, második részével a Nintendo tökéletesítette a Nyílt világ (open-world) koncepciót a számítógépes játékoknál. A Nintendo rájött arra, hogy nem csak küldetésekkel lehet irányítani az egybefüggő térképen rohangáló vagy járkáló (sétaszimulátoros) játékost. Meglepően kevés játék engedi meg azt a szabadságot, hogy oda menjünk, ahová csak akarunk. (Amit látok, oda el is

<sup>11</sup> A játék gyors futók közössége, amely célcsoport élvezi minél gyorsabban kijátszani a végigvihető számítógépes játékokat.

<sup>12</sup> A ranglistákon szereplő feljegyzett adat, ebben az esetben a kijátszáshoz szükséges idő feljegyzése és amelyet a közösség tagjai megpróbálnak megdönteni.

<sup>13</sup> Ph1LzA arról lett híres a Minecraft közösségben, hogy 5 évig vitte a Minecraft keményített vagy nehezített (Hardcore mod) játékmódját. Ebben a játékmódban ha a játékos meghal nem folytathatja a tovább a és a világ letörlődik a számítógépről. Ph1LzA egy teljesen átlagos módon vesztette életét amivel beírta magát a Minecraftos történelembe.



mehetek.) A Zelda és a Minecraft azonos ebben, mindkettőben ha lát valamit a játékos a távolban, ahova el szeretne menni, meg is teheti. A játékgyártó cégek félnek az ilyen lehetőségektől, mert nehéz a játékost a digitális falak által behatárolt játék területen belül tartani, így akár véletlenül is kijuthat egy olyan területre, amelyet nem szabadna látni a játékosnak.

A Witcher 3 egyike a népszerű open-world játékoknak. A főszereplő (Gerald) nem képes gyalog bárhová eljutni, csak a készítők által kijelölt mászható felületekre képes felmászni. A Zeldában és a Minecraftban a játékost nem láncolják a földhöz semmilyen tiltó mechanikával. A Zelda készítői arra tervezték a játékukat a Minecraft-hoz hasonlóan, hogy önmagában működő szabályrendszeren alapuljon. Az ilyen játékok megengedik a felhasználónak azt a luxust, hogy személyre szabják a játékmenetet, így mindenki saját stílusának megfelelően tudja végigvinni azt. Ez viszont szolid alapokat kíván meg, mivel a játékosok a szabadságuk miatt sokkal több mindent ronthanak el a játékban, amelyek katasztrófális hibákhoz vezethetnek. A szembevetendő különbség a Zelda sandbox jellegét illetően főleg a második részben (a Tears of The Kingdom-ban) dolgozták ki, ugyanis itt már sokkal több a játékos által mozdítható és összetapasztható tárgyat engedélyezett a Nintendo. A Minecraft-hoz képest csekély választéknak mondható azon tárgyak száma, amelyeket rendezgetni tudunk, ráadásul az alap digitális terep vagy táj nem alakítható. Nem építhetünk magunknak állandó bázist a rendelkezésre álló alapanyagokból és építményeink nagy része egy bizonyos idő után törlésre kerül. A Minecraftban összesen 1-2 blokkot nem enged kiszedni a játék, de a játékosok még azt is megoldják különböző glichekkel és taktikákkal. A készítők azért hagyják benne ezeket a bug<sup>14</sup>-okat, mert véletlenül majdnem lehetetlen az előfordulásuk és a játékosok csak egy nagyon hosszú és nehéz folyamat során idézhetik elő ezeket, így a játék helyes működését nem befolyásolja. A Minecraftosok a játék kezdete óta fedeznek fel olyan bugokat, amelyeket használhatnak saját javuk eléréséhez. A pokol dimenzió (Nether) az egyik legélhetősebb környezet a Minecraftban és az előrehaladáshoz előbb utóbb szükségessé válik meglátogatni és összegyűjteni egy-két olyan dolgot, amelyre szükségünk lesz, hogy majd kijátszhassuk a játékot. Ezt a dimenziót előszeretettel használják közlekedésre is, hiszen minden távolság megtétele a távolság négyszeresét jelenti az alap világunkban. Az erre a célra szolgáló utak építése viszont nehéz és könnyen az életünkbe kerülhet. A pokol alját és tetejét egy bedrock nevezetű kibonthatatlan blokk réteg választja el a teljes ürességtől és ez a réteg képezi a felső és alsó határt, amelyet a játékosnak nem szabadna átlépni. Egy ilyen széttörhetetlen blokk teljesen bizarr jelenség a Minecraft teljesen szétszedhető világában. A játékosok rájöttek néhány bugra, amely előidézésével a pokol tetejére lehet jutni, amely így egy teljesen biztonságos és üres sétára ideális környezetet biztosít a játékosnak. Vagyis így az a bug amelyet más játékokban tiltanak és javítanak, itt a játék részét képezi és előszeretettel használható a játék kijátszása során. Ilyen bugokból alkotott szerkezetek és

---

<sup>14</sup> Hiba a programkódban amely a játék helytelen működéséhez vezethet.

találmányok a Minecraftban jönnek mennek, és bizonyos verzió frissítésekkel változhatnak/elromolhatnak. A Minecraft keménymag játékosai előszeretettel fedeznek fel új, hibákból előnyt kovácsoló technikákat, amelyet youtube videó formájában szívesen megosztanak a játékos közösséggel.



A játékok nagy része küldetés alapú. Nehéz elképzelni a GTA<sup>15</sup>-t vagy a WOW<sup>16</sup>-ot Questek<sup>17</sup> nélkül. Mario-nak a küldetése, hogy kiszabadítsa a királykisasszonyt (Princess Peach-t) a gonosz (Bowser) kezei közül. A 2D-s platformereknél még könnyű volt irányítani a játékost, mivel sok irányba nem lehetett menni. (Jobbra vagy balra) A modernebb 3D játékoknál, egy térképpel, leírással vagy iránymutatással érhető el, hogy a játékos sikeresen megérkezzen küldetése helyszínére. A fő küldetések mellett lehetnek mellék küldetések is és mindegyik egyfajta kisebb szórakozást, kalandot, vagy munkát szolgálnak a játékosnak. Eredményeképp fejlődik a karakterünk, vagy szimplán csak egy élménnyel gazdagodunk. Ezekhez képest a Minecraft úgy adott el több mint 300 millió példányt, hogy nem csak narratívája nincs, hanem a játéknak tulajdonképpen nincs is vége - és még a tennivalókat is magunknak kell előteremteni. Ez a fajta sivárság és unalom az egyik mozgató eleme annak, hogy a játékosoknak egy teljesen üres vászonként funkcionálhasson. Mivel a játék nem irányít minket, ezért úgy látszódnak, hogy nincs is mit tenni. Mindenkinek maga tűzi ki a célt saját magának, sőt azt is, hogy milyen környezetben szeretne élni és azt miből építi fel, így a kellő blokkok megtalálása és összeszedése lesz a quest amit teljesíteni kell célunk elérésében. Építhetünk egy automata csirkefarmot amely minden felnőtt csirkét megöl helyettünk láva használatával, így a húst egyből készre sűti. Ilyen automata farmokat is mint a fentebb említett egyéb szerkezeteket is youtube oktató videókból (tutoriókból) tanulhatunk, de akár fel is találhatunk egy sajátot, ha kellően találékonyak vagyunk hozzá.

*“Ahogyan a játék során hagyjuk, hogy a játékeladat magával ragadjon bennünket, s ezt csakis a játszás kedvéért tesszük, úgy az előállítás gondját levetkőzni igyekvő pihentető szemlélődés is olyan tevékenység, amelyet önmagáért folytatunk: hagyjuk, hogy a világ kinézete ragadjon magával bennünket.” Gadamer 1985, 25.<sup>18</sup>*

<sup>15</sup> Grand Theft Auto egy nyílt világú akció-kaland játéksorozat, szintén az egyik legsikeresebb számítógépes játékok közé tartozik.

<sup>16</sup> World of Warcraft egy nagy játékoszámú online szerepjáték, ebben a kategóriában a legsikeresebb.

<sup>17</sup> Teljesíthető küldetések a játékos részére, amelyeket teljesítve a játékos jutalomban részesül, emiatt karaktere fejlődik és erősebb lesz.

<sup>18</sup> Nyíró Miklós A játék fogalma. Heidegger, Fink, Gadamer : <https://filozofia.uni-miskolc.hu>

Most már értjük, mi történik akkor, amikor elsőnek belépünk a játékba. A játékos szembesül halandóságával már az első Minecraft napon. Az éhség a mérőműszere, egy néhány a képernyőn elhelyezett sült combocskából kirakott sor szimbolizál. A sok futkározástól ez a sáv fogyni kezd, azaz látható a játékos számára, hogy a karakterünk éhezni kezd, így ételt kell keresnie a túlélés érdekében. Besötétedik, így menedéket keres vagy épít magának egyet majd valamilyen módon (leesik, megtámadják, elég, lelövik, megfullad, összenyomódik, varázslat áldozata lesz, megmérgezték, éhenhal, megfagy.. stb. ) meghal és feltámad, de a világban hagyott nyomait követve megtalálja szétszórt holmiját és visszafejlődik arra a szintre, amelyen volt halála előtt, így már-már egy tudatosabb és erősebb verziója lesz saját magának. Mindezt olyan mértékben és tempóban teszi, amely kényelmes személyiségének/játékstílusának egyaránt. Szépen lassan addig alakíthatja a világot maga körül, ameddig az kedvez egyéniségének és ízlésének. Így alakul ki a Minecraftos tennivaló lista (Quest line<sup>19</sup>) amely ismerős lehet más játékokból. A Minecraftban így a tennivalók csak a játékoson múlnak, ha nem vagyunk képesek kitalálni semmilyen feladatot magunknak a játék élve eltemethet bennünket. A céltalan rohangáláson és a menekülésen kívül csak a halál vár az ilyen játékosra. Így érezhetjük, ha ez megtörténik, de szerencsére van lehetőségünk kilépni a túlélős játékmód borzalmas sivárságából, amelyben még több szabadság mellett, isteni képességek hatalmára tehetünk szert, mint például a halhatatlanság, gazdagság és a repülés. Ugyanis a Minecraft kreatív módja inkább hasonlít egy 3D szerkesztőprogramra mint egy számítógépes játékra. Karakterünket semmi sem képes megsebezni, az nem halhat meg és így a blokkokat végtelen számban rakosgathatjuk és mivel nem kell a világból ezeket összeszedni. Koncentrálhatunk csak az építésre vagy a kísérletezésre, a túléléshez szükséges idő feláldozása nélkül, így a játék teljesen átértékelődik és más élményt nyújt mint a túlélő mód.



Egy 7 gyermekes családban szülőnek lenni elképzelhetetlen nagy kihívásnak tűnik. Ha magamat szeretném belegondolni a szüleim helyzetébe. Az anyagi helyzetünk nehézségei mellett ők mindig gondoskodtak arról, hogy a lehető legjobb körülmények között nevelkedjünk, akármennyire is rosszul álltak anyagilag. Ilyen szempontból hősként tekintek mindkettőjükre a mai napig. Egy ilyen nagy családban felnőni azt jelentette, hogy mindig volt kivel játszani. Akár az udvaron sárból

---

<sup>19</sup> Egy olyan tennivalókból álló lánc amely végigvezet egy cselekménysorozaton. Az egyik teljesített tennivaló után még egy, majd még egy tennivaló lesz, ez addig megy, ameddig el nem érünk a tennivaló végén elhelyezkedő és a cselekmény sorozatból következő tanulságig vagy nyereséig. Ez adja a számítógépes játékok egyik addikcióját, hiszen tudjuk, hogy egy jutalomban részesülünk, ha időt szánunk ilyen tennivalókra.

építettünk palotát, akár bent a lakásban törtünk-zúztunk vagy egymást vertük, kétségkívül minden nap a játékon volt a hangsúly. Egyik legbecesebb játékunk egy nagy láda LEGO volt. Az egyik fő fizikális játékunk, ami felett órákat görnyedünk testvéreimmel. Tartalmát tekintve a leggyakoribb építőelem a sztenderd LEGO kocka volt, az amelyiknek hat kis pöcök található a tetején. A legritkábbak közé tartoztak az egy pöcökkel ellátott kis kör alakú egyedi színű vagy átlátszó, illetve hasonló, számunkra se egyértelmű, kategorizálatlan és páratlan darabok. (Amelyek akár legónak tűnő egyéb játékokból odavetett darabok is lehettek.) Ezen darabok megtalálása szolgálta a fizetőeszközt, amely elősegítette a testvérek közötti csere kereskedelmet a játék során.

A játékmenetünk nagyban hasonlított a Minecraft módjaira (Kreatív, Túlélő és Nehezített módra). A túlélő szerver jellegét az adta, hogy az építőelemek hosszas gyűjtögetése és keresése után állhattunk csak neki az építésnek. A gyűjtögetés része nagyban hasonlított a számítógépes játékokban megtalálható grindolás<sup>20</sup> jelenséghez. Gyakorlatilag egy fájdalmas és megterhelő procedúra volt megtalálni az ömlesztett halomban azokat az elemeket, amelyekkel építeni szerettünk volna. A formában eltérő, éles és kemény legódarabok az ismétlődő kaparó mozdulattal párosítva egy kínzási módszerként is alkalmazható tevékenységre hasonlítottak. (Ha tudjuk milyen legóra lépni, akkor el lehet képzelni LEGO-ban turkálni milyen lehet órákon keresztül.) Ez persze nem állított meg bennünket a céljaink elérésében, ahhoz, hogy minden testvérem megépítse álmai játékát, melyet később büszkén mutogathattunk egymásnak és szüleinknek. Szükségünk volt együttműködésre is. Együtt agyaltunk az aktuális munkák kivitelezésén és megvalósíthatóságán. Bizonyos különleges darabokat keresve, kitalált szavakkal referáltunk az elemekre, amelyeket nehéz volt megtalálni és szükség volt az összes játékban lévő szempár igénybevételére. Amikor egy-egy darab órákig nem került elő a halomból és végre valaki megtalálta, ünnepélyesen és fellélegezve adta át az agyilag teljesen kifáradt testvérnek. A Minecraftban hasonlóan előjönnek ezek az elemek, főleg, ha testvérekkel- barátokkal indítunk egy közös túlélő szervert. A LEGO pont arra tökéletes, hogy miután elég idős a gyerek hozzá, hogy ne nyelje le a darabokat, így az ne járjon életveszéllyel, csak addig élvezhető, ameddig elég képzelőerőnk van játszani az elkészült építménnyel. A LEGO idővel átalakul egy drága műanyag puzzle-féle játékká, hiszen az új szetteket összeállítani jobban hasonlít egy IKEA-s bútor összeállítására, mintsem egy igazi játékra. A Minecraft-ban az építményeinknek funkciói is lehetnek; a bázisunk lehet egy családi ház vagy egy úrhajó, de a lényeg, hogy otthonos, biztonságos és praktikus legyen eléggé ahhoz, hogy az segítségünkre legyen túlélni ebben a digitális világban. A Minecraftban otthon építünk a LEGÓban egy makettet.

---

<sup>20</sup> A "grindolás" kifejezést a videojátékokban is használják, hogy az ismétlődő tevékenységekre, mint például a karakter szintlépésére vagy erőforrások gyűjtésére utaljanak. A játékosok gyakran ismételtetik ezeket a feladatokat a fejlődés vagy erőforrások szerzése érdekében.

Ha visszagondolok a LEGO-építményeink sorsára és arra, hogy utána azokat mire tudtuk felhasználni, érdekes módon csak és kizárólag valamilyen Dungeons and Dragon féle szerepjáték jut eszembe (Bár minden ilyesmit kizárólag csak a saját szabályrendszerünk által létrehozott környezetben játszottunk, mivel akkor még nem ismertük a DnD<sup>21</sup>-t). Sokszor próbáltam modellezni vagy újra játszani a StarCraft és Age of Empire játékokban történő cselekményt vagy a SIMS játékokban létező “babázást” a LEGO építményeinkkel. Viszont a valóságban alkalmazott LEGO-verziója ezeknek a játékoknak csak képzelet alapon működött és mivel nem volt mögötte igazi programkód, amely kihívásokat állítana a elénk, így sose az elkészült tárgyakkal való játékon volt a hangsúly, hanem magán az építésen és a hozzávaló alapanyagok megtalálásán akárcsak mint a Minecraftban. A LEGO-ban a szabad, illetve kreatív építés és a puzzle értékrend után csak a szerepjáték mechanika működik, hiszen elkészült formájukban csak dísz tárgyként vagy babaházként funkcionál a LEGO figuráknak. Leszámítva persze a LEGO robotika elemeit vagy az új elemmel működő Nintendo-Mario kockákat amelyek pont ilyen programkódokkal gazdagítják a LEGO repertoróját manapság.



A Minecraft is hasonlóan fejlődött és a mai változata telis tele van látni- és tennivalókkal, ám ez nem mindig volt így. Ha megnézzük a Minecraft Alfa<sup>22</sup> verzióját, szembetűnik, hogy mennyi minden került bele az évek során. Kinézetre és funkcióiban is rengeteget változott, viszont kétségkívül hordoz egy olyan érzést amelyet játékokban csak a Minecraft tud szolgáltatni. A Minecraft nehezen besorolható tematikailag. Egyszerre kaland, puzzle, akció, farmolás-szimulációs, ügyességi, kreatív-sandbox és meglepő módon még horror is. A horror az, ami itt lényeges, ugyanis senki se gondolná első ránézésre, hogy bármilyen félelmetes dologgal találkozhat ebben a színes blokkokból álló világban. Persze léteznek letölthető, előre megírt és megfelelően horrorra modolt pályák<sup>23</sup> is, amelyeket nem lehet egy kategóriába sorolni, de mivel ezek egy-egy Minecrafton belüli játéknak felelnek meg és nem pedig az alap Vanilla verzióhoz tartoznak, így ezzel most nem foglalkoznék. Ugyanis kétségkívül ki kell mondanom, a Minecraft igen félelmetes is tud lenni ha csak az alap játékról beszélünk, akkor is.

---

<sup>21</sup> Dungeons and Dragons, egy fantasy szerepjáték-társasjáték.

<sup>22</sup> 2010-ben a minecraft fő fejlesztője teljes állásban és nagyon gyakran frissítette a játékot még a béta verzió előtt.

<sup>23</sup> A Minecraft Mapok különféle a felhasználók által épített és előre megírt vagy megépített pályák, amelyek külön kis mini játékként funkcionálnak.

Gondoljunk bele, estefelé felmegyünk saját egyjátékos világunkba, amelyet csak azért tartunk fent, mert kikapcsolja és szórakoztatja az agyunkat egy hosszú nap után. A világunkban teljesen egyedül vagyunk, és akármerre megyünk, nem találunk hozzánk hasonló élőlényeket. Legközelebbi életforma a közeli Minecraft faluban található, ez egy bennszülött kereskedő NPC, más esetben talán velünk tart az ember legjobb barátja, egy kutya is. Nagyon sok mindent fejlesztettek az évek során, viszont az AI, ami alapján viselkednek ezek a lények, sajnos nem változott sokat, és elég primitívnek mondható. A játékos megpróbál együttérezni a saját kutyájával, viszont annak nincs semmilyen személyisége a játékban. Ha van ezer megszelídített kutyánk, mindegyik teljesen ugyanúgy fog viselkedni. Ez nem okoz gondot a játékosoknak, ráadásul még így is rengetegen siratják meg az éppen látvába esett és elhalálozott Minecraft háziállatokat. Ez pont azért alakulhatott ki, amiért ha a kiskedvencet sikerül megmenteni akár hatodik alkalomra is, valamelyest a miénknek fog érződni. Mi védtük meg, innentől hozzánk tartozik. Egy sivár világban, ahol egy ilyen lény az utolsó társaságunk magunkon kívül, akármit is követünk el mindig érezni fogjuk azt az elhagyatott érzést ami a Minecraftot körbeveszi. Hiszen ahhoz hasonlít a legjobban, mintha ledobnánk valakit egy másik, a bolygónkra hasonlító, de teljesen másik világra, ahol mi leszünk a legritkább faj, még akkor is ha többen (többjátékos módban, barátainkkal) tartózkodunk itt. Ez könnyedén átmehet egy nagyon frusztráló érzésbe, ami után a játék nyomasztóvá válhat. A sötétített szobánk és a fejhallgató megteremti a tökéletes atmoszférát, hogy a Minecraftból pillanatok alatt egy horror játék váljon. Amikor órákon át egy bányarendszerben kószálunk, csontvázak és zombik ugrálnak le a mennyezetről, vagy éppen az ikonikus talán legürlényibb karakter a játékban, a Creeper, hátunk mögé lopózik és egy enyhe szisszenés után felrobbantja a testünket, még a legáltalánosabb példák közé tartozik. Erre a játék képes nagyon véletlenszerű időpontokban olyan környezeti háttérzenét (soundtrack) biztosítani, hogy a gép előtt ülve, kénytelenek vagyunk a borsózó hátunk mögé kukucskálni, hogy meggyőződjünk, nincs-e ott valaki. Ez az érzés növekedhet akkor is, ha a játékos nem ismeri a Minecraft szörnyeket és azok viselkedését. Ebben a világban minden ponton, ahova a játékos nem rakott le valamilyen világítást és a terület amely nem ér el egy bizonyos kivilágított szintet, spawnolhatnak<sup>24</sup> hasonló gonosz lények (ez akár egy metafora is lehet, hiszen ahol fény van, ott nincs sötétség és a fény legyőzi a gonoszt stb.), de ha belegondolunk, a Minecraftban ennél sokkal több olyan dolog található, amely félelmet hozhat ki a játékosból. Vannak olyan lények, amelyek nem égnek el a napon és túlélnek a napsütést vagyis nappal is találkozhatunk velük, mint például a vég ember (Enderman) vagy a creeper. A karakterünknél egy jó méterrel magasabb Slenderman-re hasonlító lila szemű, teleportáló lény egész békésnek tűnik addig, ameddig nem nézünk rá; amint ez megtörténik egy leírhatatlan elektronikusan torzított üvöltésre hasonlító hang játszódik le és sokszor ez azután is kitart ami után sikerült legyőzni ezt a lényt. A vízben élő (vagy halott),

---

<sup>24</sup> Így nevezzük azt amikor egy játékban, egy bizonyos helyen, megjelenik valami, ami eddig nem volt ott.

konkrétan megfulladt (drowned) Zombi fajta szépen lassan közeledik felénk a vízből, ahogy át akarunk úszni a túlsó partra és mindeközben bugyborékoló fuldokló hangot ad ki. Másik egy vízben élő szörny és az egyik főellenség a játékban, egy szúrós gömbhalra hasonlító egyszemű, telepátiával támadó lény. A készítőik ilyenkor bukhatnak le, hogy szándékosan ijesztgetnek, mivel ez a "hal" megjelenik a játékos képernyőjén ha közelünkbe ér és egy hangeffektel társítva egy James Wan-t megszégyenítő jumpscaret<sup>25</sup> alkot. A pokolban is találunk félig humanoid disznó embereket, amely Orwell utópiáját idézheti fel a játékban. Kezdetekben a limitált hardwareken is elfutott a Minecraft és a gépigény diktálta a grafikát is. Ilyenkor volt a Minecraft igazi horror korszaka. A videókártyát kímélve a blokkvilágban nem lehetett messzire ellátni és ezt egy sűrű ködre emlékeztető jelenség okozta. Nem számított, hogy nappal van vagy éjszaka, hogy beltéren vagyunk-e vagy kültéren, mindent körülvevett egy klausztrófób fojtogató érzés. Ekkor még nem frissítették a színeket (The Color update<sup>26</sup>) így minden sokkal fakóbb megjelenésű volt.

Ekkor kezdődött Herobrine a Minecraft démon diskurzus keringeni online. Elméletileg többen látták a játékban megjelenni az állítólagos Herobrine-t. Az alap minecraft Steve skinre hasonlított, annyi különbséggel, hogy Steve íriszének szolgáló pixelek hiányoztak róla. Egy nagyon rossz minőségű képernyőfotó és az akkori CreepyPasta<sup>27</sup> közösség gondoskodott róla, hogy kellő mennyiségű emberhez eljusson. A Minecraft démon ötlete kibontotta a negyedik falat a játékosok számára és így még félelmetesebbé tette a Minecraft atmoszféráját. Azóta sokan bebizonyították, hogy nincs semmilyen démon a programkódban, de Herobrine egy online legenda formájában örökké tovább él majd.

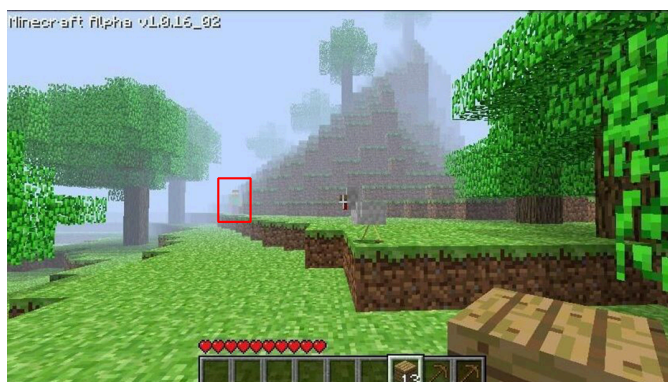
---

<sup>25</sup> A Jumpscare azaz felugró ilyesztés, egy nyugalmas jelenet után váratlanul egy hirtelen bekövetkező esemény, a néző vagy a játékos megijesztése céljából.

<sup>26</sup> Nagy Minecraft szín frissítés, új színes blokkok és meglévő textúrák színét javító, azaz szaturáltságot emelő javítás volt, innentől kevesebb tompa szín vette körül a játékost.

<sup>27</sup> Az interneten "szájról-szájra", azaz másolás és beillesztés alapon kialakult horror történetek gyűjtőneve.

(1. Az eredeti Creepypasta posthoz kapcsolt kép, amelyen elméletileg Herobrine látható. 2. Herobrine kinézetéről készült képernyőkép. [Minecraft Herobrine: The story of Minecraft's famous creepypasta | PC Gamer](#))



A Minecraft egy idegen bolygóként jelenik meg a játékosoknak. Tudjuk, hogy egy számítógépes játékról beszélünk, egy digitális térről, amely érzelmeket vált ki az emberből, így mind a halálfélelem vagy boldogság a sivárságban arra kényszerít minket, hogy használjuk a körülöttünk lévő világot, majd ezt alakítsuk saját tetszésünkre. Ez a digitális tér évről évre gyarapszik és növekedik, fiatalok ezrei ebben a digitális térben tartózkodnak. Az Apple jövőre kiadja az első olyan VR-AR fejpantra tervezett teljesen új operációs rendszerét és potenciálisan kezdetét veszi a VR technológia új korszaka, amely meghódíthatja a világot hasonlóan mint azt az első okostelefonuk tette. Nem tudhatjuk pontosan, hogy ebben az új rendszerben mekkora szerepet fog játszani a Minecraft, de jelenleg ez az egyik legpopulárisabb digitális környezet és a legtöbbet megvett és birtokolt játék is. A Minecraft világát az emberek önszántukból választják anélkül, hogy az bármilyen Facebook vagy Tiktok-féle marketinget és képernyőhöz szegező technikát alkalmazna. (A Minecraft Bedrock verziója tartalmaz egy játékon belüli boltot, amely manipulálhatja a játékost a további vásárlásra, így itt a Java verzióról beszélek.) A Minecraft minden horror eleméhez képest még mindig közel se bizonyul annyira félelmetesnek/veszélyesnek mint például Mark Zuckerberg Metaverzuma vagy Elon Musk Twitterre, azaz X, a szociális média mérgező környezetei. Ezek a hatalommal bíró emberek, úgy játszanak felhasználóik adataival és elméjével, ahogy mi játszunk Sims karaktereinkkel.



*“Magának a Facebooknak mint közösségi térnek az volt az alapvető koncepciója, hogy nem virtuális életet akart megvalósítani, hanem a valós élet online leképződését akarta elérni. Ha végiggondoljuk ezt az elképzelést, könnyen beláthatjuk, hogy ez sikerült, hiszen a bejelentkezéseink, fényképeink, életeseményeink megosztása, online vásárlásaink, sportaktivitásunk, egyéb tevékenységeink, a profilunkban, hírfolyamunkban, történeteinkben velünk kapcsolatban megjelenő valamennyi történés eredményeképpen tényleg a Facebook a mindennapi életünk, szociális kapcsolataink kivetülése az online térben.*

*A Meta tehát úgy értelmezi a metaverzumot, mint a virtuális és a kiterjesztett valóság által működtetett, egymással szorosan összekapcsolt digitális terek halmaza, olyan szimulált környezet, ahol a felhasználók a mindennapi életük szinte valamennyi tevékenységét képesek végrehajtani.” Jobbágy Szabolcs<sup>28</sup> (2022)*



2018. aug. 29.-én Felix Arvid Ulf Kjellberg vagyis PewDiePie feltöltött egy videót, amiben Félix hadat üzent egy indiai lemez és filmgyártó cég csatornája ellen. Az Indiai lakosságából táplálkozó, T-series névre hallgató youtube csatorna rohamosan növekedni látszott. Eddig a pontig éveken át PewDiePie rendelkezett a legtöbb feliratkozóval és a kezdetektől fogva számítógépes játék végigjátszásokból szerzett feliratkozókat. A gamer-geek szubkultúrában jártas embertömeg alapozta meg Félix követőtáborá nagy részét, aki az évek során tömérdek populáris játékot végigjátszott. Az éppen legtöbbet hivatkozott, akkori legfélelmetesebb horror játékoktól kezdve a sokkal nyugodtabb lelkületű, művészeti vonalat képviselő indie játékokig mindent, ami éppen felkapta az érdeklődését. PewDiePie haverkodós, bratyizós természete egy idősebb testvér stílusát idézi fel a nézőben és őszinte első reakciói alapzatot adnak a tökéletes online videógyártásnak, hiszen mindenki számára közvetlen és elérhető.

A Tseries növekedése megállíthatatlannak minősült, főleg ha belegondolunk, hogy a PewDiePie csatornán dolgozó emberek (Ez Félixen kívül max 1-2 vágót jelent) fel sem érhetnek egy Bollywood méretű és azt kiszolgáló oriascéggel. Minden egyes alkalommal, amikor egy új film megjelent a Tseries repertoárjában az abban látható jelenetek, zenék, színészek videóklippjei újabb és újabb feliratkozókat jelentettek az Indiai Youtube csatornának. Félix tudta, hogy eljön a nap, amikor letaszítják trónjáról, de ahelyett, hogy feladta volna a vesztesre álló csatát, ő inkább mint egy a Valhallába vágyódó modernizált svéd viking, készen állt a harcra, és

---

<sup>28</sup> Jobbágy Szabolcs. Metaverzum, a virtuális univerzum, világunk digitális kivetülése. Utópia vagy kézzelfogható valóság a digitális jövőben? Hadtudományi Szemle. (2022)

pörölye nem más volt, mint a Minecraft. Ugyanis elmondása szerint PewDiePie az Alfa verziót leszámítva, sose játszott a Minecraftal. Az egy billió megtekintést Youtubeon, amelyet a Minecraft generált mostanáig, annak köszönheti, hogy nem a játék történetért, vagy grafikájáért nézik, hanem előtérbe helyezi a felhasználót (Játékost) és annak nézőpontját, így a tartalom gyártója előtérbe kerül a néző számára. Egy Minecraft youtuber ugyanazt látja, mint a nézője és a Minecraft felépítése lehetővé teszi, hogy a néző azt élje át, mint amelyet a játékos is tesz amikor felveszi képernyőjét. A Youtube királyának így egyetlen reményként a Minecraft maradt mint utolsó esély, amivel felvehette a harcot az Indiai óriás ellen. A Minecraft életciklusa alatt nemigen sosem fenyegette a kihalás (azaz, hogy nem játszanak majd vele) veszélye, sőt közelébe se volt annak, de érezhető volt ekkoriban, hogy az érdeklődés iránta fogyni látszott. Minden klappolt, a Youtube királyának eszközre volt szüksége, a Minecraftnak pedig arra, hogy friss szemmel tekintsenek rá.



(PewDiePie végigjátszásából kivett képkocka

[I built a GIANT MEATBALL in Minecraft \(emotional\) - Part 16 \(youtube.com\)](#)

Félix első Minecraftos videóján jelenleg 55 milliós nézettség van. Persze ezzel nem döntött meg semmilyen világrekordot és csupán azt vonhatjuk le belőle, hogy PewDiePie videója igen sikeresnek tekinthető.

Nem bonyolította túl az ötletet és a végigjátszását teljesen az alapoktól, modok nélkül kezdte el, méghozzá mivel nem játszott soha rendszeresen, így teljesen az új játékost képviselte és friss szemmel nézte azt a Minecraftot, amelyet a Youtube-Minecraft közössége már olyan jól ismert. Eleinte minden mobra, blokkra és építményre rácsodálkozott és gyermeki kíváncsisággal vizsgálgatott mindent, amit csak meglátott. A rutin hiánya Félixnél olyan helyzeteket hozott, amelyeket ismert minecraft youtuberek és játékosok semmiféleképpen se csinálnának és az ilyeneknél, a nézőközönségében jelenlévő Minecraft guru tinédzserek önszántukból osztották tanácsaikat, így egy hasznos társaság jött össze Félix számára. PewDiePie igazi noob<sup>29</sup> játékosként, minden olyan tevékenységbe belehalt, amibe egy veterán Minecraftos már nem halna meg. Általában frusztráló lehet tapasztalt Minecraftosok számára, ha bénázó ember játszik (és ezt kell néznie), viszont ő a

<sup>29</sup> Mások számára láthatóan kezdő játékos. (newbie)

megszokott stílusával, nagyon szórakoztatón vette a tanulás fázisait. És sokszor említette, hogy mindenki okoskodik a kommentekben és ő szívesen olvassa őket szabadidejében. A hasznos kommentekből meg szívesen tanul akár.

*“A tizenegyedik kérdésben azt szerettük volna megtudni a tanulóktól, hogy fogyasztanak-e YouTube-on vagy egyéb videómegosztó platformon Minecraft témában készült tartalmakat. A rendszeres játékelhasználók közül 126 fő (79,2 %) fogyaszt és 33 fő (20,8 %) nem fogyaszt videómegosztó platformokon Minecraft témában készült tartalmakat” Bősze Brigitta, Dr. Devosa Iván Ph.D. (2023)<sup>30</sup>*

Az első részben teljesen mit sem sejtve tevékenykedik egy sivatagi faluban, amikor megpillant egy a közeli vízben úszkáló benszülöttet, odamegy hozzá és ütni kezdi, a benszülött néhány haldokló hang következtében teljesen eltűnik furcsa módon, elhalálozó animáció nélkül!

- Eltűnt! kiáltja fel Félix.
- Egy gyilkos vagyok, mit tettem? Teszi hozzá drámaian és szarkasztikus hanglejtéssel.

Egy nála sokkal magasabb vas gölem névre hallgató lényhez közeledik.

- Téged megölhetlek?

Ösztönösen megsebzí a lényt, az habozás nélkül felé fordul és a levegőbe repíti Félixet. A félelem ordításra készíti a fiút, és mire lába újra a talajhoz érne, a golem egy utolsó ütéssel elveszi PewDiePie összes szív pontját, aki a helyszínen életét veszti. Félix ugyanis nem tudta, a vas gölem egy semleges (Neutral) mob aki csak akkor ellenséges ha azt a játékos megsebzí, méghozzá az egyik legerősebb ilyen élőlény a játékban és arra tervezték, hogy a benszülötteket védje az ellenséges moboktól. A Minecraft falu ilyen védelem nélkül egy este alatt teljesen kihalhat, hiszen az ellenséges mobok többsége, vadászik az ártatlan benszülött kereskedőkre, akik ha zombie által hálnak meg, ők is átalakulnak zombie benszülöttekké. Ezeket a játékos visszahozhatja az életbe, ha megtalálja az ellenszert egy arany alma és egy gyengeség főzet segítségével, ilyenkor a játékos kedvezményeket kap, amikor a kigyógyított benszülöttekkel kereskedik. PewDiePie ilyen információkhoz csak halála és bénázása után juthatott hozzá, mivel a kommentek meggyarapodtak egy ilyen jelenet után. Félix ezeket a kommenteket olvasva és a sorozatában előre haladva egyre nagyobb tudást szerzett és videói forgatásain egy profi Minecraft játékosná nőtte ki magát. A feltöltött videóiban Félix saját kultúráját és gondolkozásmódját ismerhettük meg, szinte egy a pszichoterápiából ismert Világjáték<sup>31</sup> tárul a néző elé. PewDiePie első Minecraft

<sup>30</sup> Bősze Brigitta, Dr. Devosa Iván Ph.D. 2023. - Pedagógusképző Kar, Károli Gáspár Református Egyetem, Magyarország

<sup>31</sup> Egy diagnosztikai módszer, amellyel játékosan, felmérhető egy gyermek hangulati állapota. Pszichológiában.

bázisa igencsak egyedivé sikeredett, itt találhatunk olyan építményeket mint a hatalmas Svéd húsgolyó, Félix víz báránynának szentelt templomát, a legmagasabb épületét, az Ikea felhőkarcolót, egy lámából épített tornyot és rengeteg olyan szerkezetet amelyet Pew csak saját maga és a nézők szórakoztatására épített. PewDiePie Minecraft sorozata kifizetődni látszott és Félix elsőként lépte át a 100 millió feliratkozót csatornáján, ez még riválisa a T-series előtt sikerült neki így elérve kitűzött célját és emelt fejvel adhatta át trónját. Amikor ezt írom, a Tseries Youtube csatorna 255 millió feliratkozónál tart és PewDiePie csatornáját azóta többen is megelőzték, viszont Félix eme legendás harca elősegítette, hogy a Minecraft új és friss nézetet képviseljen a fiatalok körében még egyszer, ezzel gyarapítva azokat az éveket amelyben a Minecraft a legjobb játékok listája elején szerepelhet.



(PewDiePie világának rekonstrukciója.

Készítette: u/MaidenChinah  
reddit.com-on

[PewDiePie's World Recreation -  
Minecraft Worlds - CurseForge](#)

Pewdiepie-t csak egy szélsőséges példaként szerettem volna felhozni, a Minecraft Youtube birodalmában. Vannak olyan videósok, akik csak Minecraft témájú videókat készítenek. A “hogyan csináljam...?” (How to...?) elnevezésű videók széleskörű segítséget és tanácsot szolgáltatnak a játékosoknak. Ez inkább a praktikus oldalt képviseli és egy játékot kiegészítő aspektustént felfogható. Mások a Minecraftot mint díszletet használják, szórakoztatás céljából a közönségnek és ezek lehetnek különféle szerepjátékok, vagy egy-egy szerver saját szabályaiból kialakuló végigjátszások is. (LDShadowlady, SmallishBeans, Smajor1995, közös videói. Van kimondottan az építésre hajló játékosok közös szervere (Hermitcraft). A tudományosabb közösség, akik a Minecraft határait feszegetik, elméleteket szimulálnak vagy számítógépeket-szerkezeteket építenek a játékon belül. (ChrisDaCow, sammyuri)

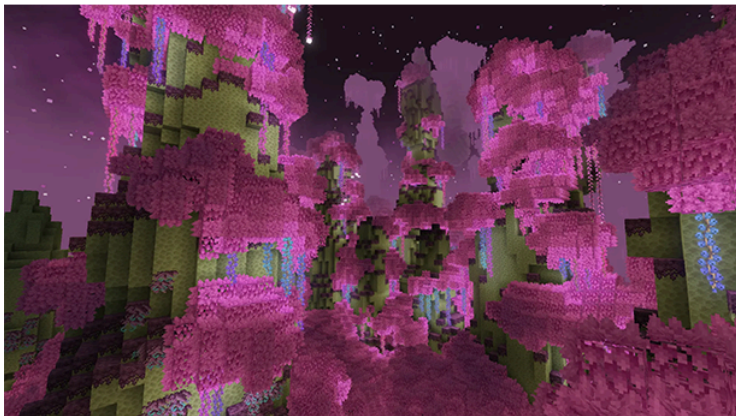


A Sims megjelenése óta dominál az életszimulátorok birodalmában. Hasonlóan a Minecraft-hoz, folyamatosan fejlesztés alatt áll, de az új tartalom ellenben pénzbe kerül és ez bővíti ki az alap verziót. Egy életszimulátor elméletileg a valós életet próbálja szimulálni a játékosnak. A digitális élet nem a játékosra, hanem a játékban megjelenő karakterekre utal. A Simsben a játékos egy digitális emberre hasonlító karaktert irányít és menedzseli a főbb, élethez szükséges feladatokat, mint például az evés, fürdés, szociális interakciók, karrier és különböző hobbik elsajátítása, vagy a napi adag étel bevitele és annak ürítéséből adódó tevékenység. A számítógépes játékok szeretik átlépni ezeket a tevékenységeket és teljes ignoranciával kezelni bizonyos az élethez elengedhetetlen feladatokat. A digitális élethez azonban nem csak az kell, hogy az életből vett tevékenységeket rekonstruáljuk, hiszen az alteregónknak vagy karakterünknek nincsenek ilyen igényei valójában, nekünk embereknek van csak. Egy játéknál ezek az elemek zavaró tényezői a játékmenetnek és teendőként zavarják a játékost céljai elérésében. A Simsben ez ezért tökéletes tevékenység vagy feladat, hiszen ez adja a játék grindolás részét és életszimulátorként témába vág, ha karakterünknek ilyen feladatokat kell végeznie. A Minecraftban könnyedén építhetünk olyan kódokat vagy modokat amelyek lehetővé teszik, hogy karakterünk ne csak éhezzen, hanem szomjazzon is, még az elfogyasztott víz minősége is számít, ha arra vágyunk, hogy ne csak a szörnyek vagy a magas helyről való esés/leugrás öljön meg minket. A SimsCraft azaz a Sims mintájára készített mod csomag pont ilyesmi célra jöhetett létre, hiszen megpróbálja összekeverni a Simset és a Minecraftot, így egy túlélős egyszemélyes szerepjáték szerű életszimulátor keletkezik. És ez csak egy ilyen mod logikai levezetése csupán, a Minecraft modok tárháza telis-tele van hasonló példákkal, és számtalan lehetőség közül választhat a játékos, ha úgy dönt, hogy az alap verziót mod-okkal gazdagítja. A számítógépes játékok nem tudják helyettesíteni ezeket a tevékenységeket így az életszimulátorokon kívül egyik játékba se hiányzik, hogy egy játék megpróbáljon ennyire valósághű lenni. A digitális világok és a számítógépes játékok az élet kiteljesedését hozhatják és az emberi élet gazdagságát szolgáltatathatja. Ha valaki az egész életét egy digitális játékban tölti, akkor nem egy elpocsékolt életet lehet látni hanem rengeteg tapasztalatot és felmutatható eredményt. (Nem beszélve a térlátás, a kisebb motoros funkciók vagy a reflex és logika napi szintű fejlesztéséből adódó képességek növekedéséről)



(A Minecraftot egy teljesen más játékká lehet alakítani különféle mod-ok telepítésével.

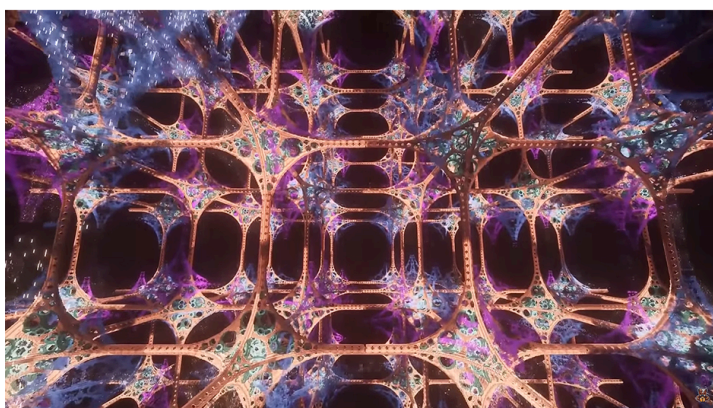
Képek: [Best Minecraft mods for 1.20.4 \(2024\) | rockpapershotgun.com](https://rockpapershotgun.com))





(ChrisDaCow építményeiről készült képernyőképek, saját videójából :

[How I Built the 4th Dimension in Minecraft - YouTube](#))



A Minecraft alapjaiban egy nagyon egyszerű, ugyanekkor az egyik legösszetettebb játék amely létezik. A folyamatosan bővülő játékmű miatt, mindig van valami újat felfedezni, így egyre több lehetősége van a felhasználónak, a játékokra. Kis gépigénye és hiper optimalizáltsága, elérhetővé tette, hogy bármelyik platformon futtatható és játszható legyen. A grafikai erősen korlátozott, pixeles-kockás digitális terep és szabályrendszer amely a Minecraftot működteti egy stabil digitális világot hozott össze amely egy erős fundamentális alapot képez a játékos számára. A felhasználót nem kell, extra szabályokkal, annak mozgását/tevékenységét kontrollálni, így az átélheti a számítógépes játékok adta teljes szabadságot. A határtalan terep bejárhatatlan és minden új világ generálásánál teljesen felfedezetlen, ezért mindig friss marad még a legprofibb játékosoknak is. Az építőkockák rendezettségéből adódó tevékenység, akár művészeti szintre is emelkedhet, hiszen a felhasználók kiélhetik kreativitásukat az adott eszköztárral, amelyet a Minecraft biztosít. A játékost személyiségét előtérbe helyezi, így ő döntheti el a játék célját/végkimenetelét, amelyeket mind saját tempójában vihet végig. A Minecraft egy különálló alkotásként, tartalmazza az összes számítógépes játék műfaját, így mindenki megtalálhatja abban a számára legkedvezőbbet. A játékos így sikeresen elmerül, a digitális világban, ezért, képes jelentős érzelmeket táplálni végigjátszása során. (vidámság, szomorúság, félelem) A Youtube mint a Minecraft használatára és tanulására vagy dokumentációjára szolgáló platform az információ könnyed áramlását biztosítja a játékos közösségen

belül. Így a Minecraft egy nagyon jól tanulmányozható környezet, amelyben nagyon jól vizsgálható a benne tevékenykedő ember. Ez előre vetítheti, a kiegyensúlyozott, digitális életet vezető utat. Elképzelhető, hogy egy bizonyos idő után az emberek továbblépnek majd. Mi lehet a Minecraft következő evolúciója? Lehetséges-e az, hogy ez a játék egyszer egy élethűbb és modernebb grafikát kap majd, de alapjaiban nem változik? A Minecraft létezhet blokkok nélkül? Ezekre a kérdésekre, úgyhiszem nincs válasz. Bármilyen is lesz, jó érzéssel tölt el, az, hogy a Minecraftot ismerhettem fénykorában és részese lehettem ennek a globális közösségnek. Egy közösségnek akiben megvan a vágy szétszedni és újra felépíteni a körülöttük lévő világot.

*Ezért, ha egy játékot választanom kellene, amivel életem végéig játszánék, csak a Minecraftot választanám.*



## **BIBLIOGRÁFIA:**

*Fehér Ágota és Megyeriné Runyó Anna. 2019. „A digitális világ hatása a gyermekekre”. az Apor Vilmos Katolikus Főiskola rektora.*

*Bősze Brigitta és Dr. Devosa Iván Ph.D. 2023. „A Hazai Általános Iskolás Tanulók Minecraft Használati Szokásainak Vizsgálata”. Pedagógusképző Kar, Károli Gáspár Református Egyetem, Magyarország.*

*James Delaney. 2016. Beautiful Minecraft. No Starch Press.*

*Jason Schreier. 2021. Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry. Grand Central Publishing.*

*Katie Salen és Zimmerman Eric. 2014. Rules of Play - Game Design Fundamentals. Massachusetts Institute of Technology.*

*Patrick Maisenhölder és Matthias Rath. 2017. „Minecraft And Morals – The Possibilities And Limits Of The Usage Of Digital Games In Educational And Learning Contexts Using The Example Of Teaching Media Ethics In Secondary Education With Minecraft.”, november. L. Gómez Chova, A. López Martínez, I. Candel Torres (Hrsg.): ICERI2017 Proceedings Research and InnovationAt: Seville (Spain).*

*Jobbágy Szabolcs. 2022. „Metaverzum, a virtuális univerzum, világunk digitális kivételése. Utópia vagy kézzelfogható valóság a digitális jövőben?” Hadtudományi Szemle. Nemzeti Közszolgálati Egyetem Hadtudományi és Honvédtisztképző Kar,.*

*Takács Boglárka. 2011. „A Végtelen Városoktól A Perzsékeny Surranóig”. [www.nyest.hu](http://www.nyest.hu).*