

DÁVID GÓLIÁTBAN

MECHA JÁTÉKOK ÉS FILMEK // HERPAI GERGELY

GÉP ÉS EMBER SZIMBIÓZISA, EZEK A MECHÁK: HATALMAS ÉS ÓRIÁSI PUSZTÍTÓ EREJŰ HARCÍ GÉPEK, AMELYEKET ERRE KIKÉPZETT PÍLÓTÁK IRÁNYÍTANAK.

A japán sci-fi témájú mangákból és animékből származó kifejezés (メカ, *meka*) eredetileg sok mindent jelentett: autók, különleges fegyverek, számítógépek és a kétlábon járó, végtagokkal rendelkező gépeket robotnak (ロボット *robotto*) hívták a felkelő nap országában. Akár használ mesterséges intelligenciát, akár nem, az biztos, hogy a mechát minden filmben és videójátékban pusztításra fejlesztik ki.

Iszonyatos romboló erő, részben két lábon járó tank, részben egy hatalmas, megnagyobbított géptestű katona: ezek a jellemzői a mecha jellegű két lábon járó harci egységeknek. Az óriási harci gépek félelmet okoznak az ellenség szívében, tulajdonképpen az ókori hadseregek harci elefántjainak szerepkörét viszik tovább.

Ugyanakkor kiszolgáltatottabbak is, hiszen többnyire lassan, kiszámíthatóan mozognak, nem tudnak rejtőzködni és fedezékben vonulni, addig képesek csak talpon maradni, ameddig az energiájuk tart.

BIG IN JAPAN

A mecha videójátékok műfaja Japánban a legnépszerűbb. Minden idők leghíresebb lopakodós akció-kalandjáték sorozata, a japán játékdesigner zseni, Hideo Kojima által több mint harminc éven keresztül fejlesztett *Metal Gear* és a *Metal Gear Solid* is mechákról szól, igaz, ebben a játékban a sorozat főszereplői (Big Boss és egyik klónja, Solid Snake) csak a terepen, földközélen lopakodnak, és maguk a hatalmas méretű mechák csak háttértörténetül szolgálnak. Big Boss a történet szerint hol a CIA megbízásából (*Metal Gear Solid 3*), hol a saját szakállára kutatja (az ikonikus sorozat részeinek nagyjából felében) az eredetileg egy

szovjet tudós által kifejlesztett gépek titkát. Sokszor össze is csap velük, illetve a *Metal Gear Solid 5*-ben (a sorozat legutolsó részében) a kis méretű, „minimechákat” Big Boss-al irányíthatjuk is.

Metal Gear mechák Kojima játékaiban misztikus, félelmetes gépek, sokszor általi hangokat adnak ki és mesterséges intelligencia irányítja őket. A *Metal Gear* univerzumában Kojima nagyszerűen keverte a valós történelmi korszakokat és egzotikus helyszíneket a többé-kevésbé hangsúlyos sci-fi elemekkel: legutolsó rész, a *MG5* például a nyolcvanas évek Afganisztánjában játszódik, és a saját, privat zsoldoshadsereget irányító Venom Snake-nek (akiről a játék szoberija szerint úgy tudjuk, hogy ő Big Boss) többek között a szovjet katonákkal is harcolnia kell. A két lábon járó robotokat azonban nem ők, hanem az X.O.F. nevű rejtélyes szervezet fejlesztette ki és használja és ezekkel kell majd Snake segítségével megküzdenünk. A felemás módon lezárt történet (Kojimának anyagi okok miatt nem volt lehetősége úgy befejeznie utolsó *MG5* játékát, ahogy szerette volna) sajnos nem ad kellő magyarázatot arra nézve, pontosan mit is tudnak ezek a gépi szörnyetegek, de ezáltal egyrészt meg is maradhatott a „misztikumuk”.

HÁBORÚS GÉPEK

Természetesen a videójátékok többnyire kevésbé misztikus fényben tüntetik fel ezeket a hatalmas és félelmetes harci gépeket, szerepük inkább funkcionális, még abban az esetben is, amikor a főszerepet kapnak. Az *Armored Core* című – szintén japán – játékfranchise-ban a játékos egy név nélküli főhőst alakít, aki szintén zsoldos: mecha robotjával vállal harci küldetéseket különböző cégek megbízásából. A játék jellemzői

közé tartozik, hogy a gépének különféle alkatrészeit változtathatja, cserélheti, erősítheti – az ezekhez szükséges pénzt pedig a küldetésekből kapja. Az 1997 óta tartó, 24 (!) részből álló játéksorozat alapján egy japán képregény (manga) és egy regény is készült, illetve dolgoztak egy rajzfilmen is, de az végül nem látott napvilágot.

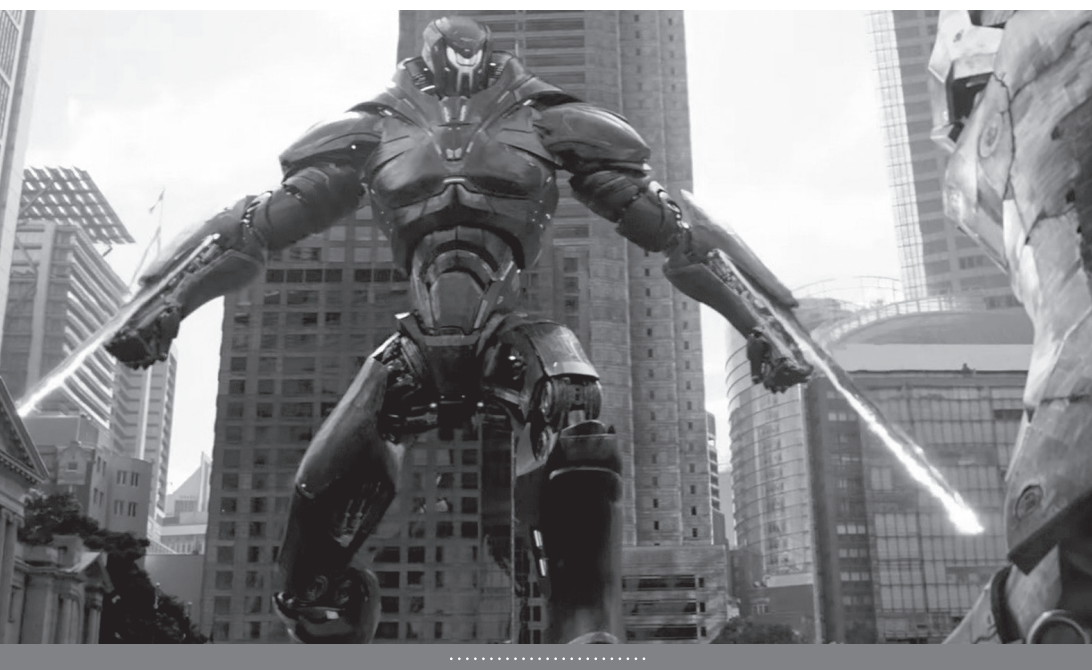
Míg az *Armored Core*-okban kívülről látjuk irányítható harci robotunkat, addig a másik híres mecha-játéksorozatban, az Activision által kiadott *MechWarrior* sorozatban (melyet a BattleTech táblás társasjáték alapján készítettek) már belső nézetből láthatod a gépszörnyedet. Ebben a játékban is cserélgethetjük, erősíthetjük harci masináinkat, különféle gyilkolóeszközökkel és védelmi rendszerekkel. A történetnek, a játék univerzumának itt szintén kevésbé van jelentősége, mint a *Metal Gear* címek esetében, az *Armored Core*-okhoz hasonlóan ebben is egymás után kell küldetéseket vállalnunk. Ebbe a körbe tartozik a PlayStation VR-sisakra készült *RIGS: Mechanized Combat League* című játéka is, amelyben leginkább a virtuális valóság kihasználása az érdekes.

A mechás videójátékok egyik érdekes színfoltja a 2016-ban megjelent *Titanfall 2*. Miközben az változó történeti motívum, hogy a mechákban a pilóták mellett/helyett van-e mesterséges intelligencia, addig nagyon ritka, hogy egy ilyen harci gép szinte emberi vonásokkal rendelkezik, a főszereplő „barátjává” válik és a játék bizonyos pillanataiban még meg is siratjuk, tehát a játékosban idővel érzelmek ébrednek az AI által vezérelt, lépegető gép, a főhős „hú társa” iránt.

Ez a motívum azért is érdekes, mert a nemrég mozikba került *Tűzgyűrű: Lázaadás* történetéből ezt a „ziccert” kihagyták: bár az ott szereplő hatalmas lépegető harci gépek, illetve az a kis mecha, amelyet a fiatal lány, Amara Namani karaktere saját maga gyártott, szinte a hú „háziállatjának” is tekinthető, azonban a film mégis elmulasztja, hogy az ember és gép közti érzelmi viszonyt jobban kidolgozza. A hadsereg többi nevesített mechájáról sem tudunk meg sokkal többet.

MECHÁK A FILMVÁSZNON

Ezzel el is érkeztünk a mozikban látható mechás filmekhez. Míg a videójátékpiacon elárasztják a „lépegetős harci robotos” játékok, addig a filmvilágban



hatásfoka kulcsfontosságú lesz az egyébként rendkívül gyenge filmben: Amara negatív emlékei eleinte többször is gátolják, hogy Jake-el megfelelő „szellemi kapcsolatot” létesítsen és a film során csak fokozatosan jutnak el olyan közös szintre, hogy hatékonyan tudjanak a harcolni a kétszemélyes pilóta-fülkében. Az agyhullámokkal irányított mecha érdekes motívum, ám a nevesített robotokról sajnos szinte semmit sem tudunk meg.

A videójáték-világban készül már a *MechWarrior 5: Mercenaries*, amely tovább viszi a sorozatra jellemző, félig szimulátor, félig belső-nézetes akciójáték (FPS) vonalat. VR-változat egyelőre nem készül a már megjelent

korántsem ennyire népszerű ez a műfaj. A mecha-tematika legelső és egyben legismertebb filmsorozata nem más, mint a *Star Wars*, ahol a *Birodalom visszavág* világhírűvé vált

négy-lábú AT-AT „birodalmi lépegető” mellett kétlábú AT-ST-k is szerepeltek. (Utóbbiak már a *Jedi visszatér*ben megjelennek.) A John Williams világhírűvé vált baljós zenéjére lépkedő AT-AT-kkel kapcsolatos kulcsjelenet, amikor Luke Skywalker egyszerű kis siklójában ülve egy dróthuzallal fonja össze a más módon legyőzhetetlen, lassan előre haladó monstrumokat. Ebben az ikonikus jelenetben a mechák nagyszerű szimbólumává váltak a hagyományos módon legyőzhetetlen, csak furfanggal legyűrhető, szörnyeteg Góliátnak.

Emlékezetes volt James Cameron *Aliens* című filmjében az a jelenet is, amelyben Ellen Ripley egy Caterpillar P-5000, nem harci egységgel, hanem rakodómunkára kifejlesztett mechában ülve csap össze az Alien királynővel. Ez volt talán az egyetlen olyan óriásrobotos harc, ahol a mecha egyszerű „civil” volt.

Egy későbbi sci-fiben James Cameron *Avatar*jában az AMP egységek már sokkal inkább hasonlítanak a kétlábú, klasszikus harci mechákhhoz. A filmben az űrlények ellen bevett monstrumokat a „pilóta” a testéhez rögzített irányítókarokkal vezérli, miközben a „kezükben” hatalmas puskákat tartó gépeket az em-

„Érzelmek ébrednek a lépegető gép iránt”

(Steven K. DeKnight: Tűzgyűrű: Lázadás)

beri mozgáshoz hasonló módon tudják irányítani. Cameron filmjében tehát a mechák az emberi test kiterjesztett végtagjai, hatal-

mas géppáncélok, saját mesterséges intelligencia, karakter, vagy akarat nélkül. Guillermo del Toro, a videójátékok világához mindig is közelálló mexikói rendező (aki egyébként a *Metal Gear Solid* alkotójának, Hideo Kojimának legjobb barátja és egyben szellemi társa) 2013-as *Tűzgyűrűjében* (*Pacific Rim*) szintén emberek irányítják a kétlábú harci robotmonstrumokat, a „Jaegereket”, ám a film érdekessége, hogy irányításukhoz nem egy, hanem két pilóta szükséges, akiknek agya neuronhidakkal van összekapcsolva, így egymás emlékeit, gondolait is „látják”, hogy tökéletesen egymásra hangolódva eredményesen tudják irányítani a robotokat. Az összességében elég közepes sci-fi akciófilmben a mechákkal felvértezett hadsereg gigászi méretű földönkívüli szörnyekkel, a Kaijukkal veszi fel a harcot.

A 2018-as folytatásban, a *Tűzgyűrű: Lázadásban* a neuronhíd motívuma sokkal nagyobb hangsúlyt kap, még a főgonosz karakteresetében is, aki amiatt válik szörnyeteggé, mert korábban a Kaijukkal létesített kapcsolatot. A három főhős, Nate Lambert, Jake Pentecost, Amara Namani és más pilóták is neuronhidakkal összekapcsolva irányítják a hatalmas harci gépeket. A neuronhíd kapcsolat megfelelő

RIGS-en kívül, a műfaj egyéb téren sem látszik megújulni.

A filmvászonon újabb mechás film készültéről egyelőre nem tudni, a *Tűzgyűrű: Lázadás* anyagi és kritikai bukása után pedig egy ideig nem is valószínű, hogy a producerek a harmadik rész elkészítésén gondolkodnának.

Annak ellenére, hogy a mechák többnyire nem túl intellektuális akciódús sci-fik szereplői, a metaforikus értelmük vitathatatlan. Az emberi faj extrém evolúcióját testesítik meg – legalábbis, ami a háborús technológiát illeti. A homo sapiens eszközhasználó lény, méghozzá köbre emelve, szélsőséges mértékben az: olyan módon szorul rá teste és (a számítógép kora óta) értelme gépi kiterjesztésére, hogy a mai civilizáció hatalmasat zuhanna vissza egy korábbi szintre, ha ettől megfosztaná. A mecha karakterében rejlő metaforikus potenciállal az „óriásrobotos” filmek sajnos nem élnek, pedig ezáltal kiemelkedhetnének a sablonokból.

TŰZGYŰRŰ: LÁZADÁS (*Pacific Rim: Uprising*) – amerikai, 2018. Rendezte: **Steven S. DeKnight**. Írta: **Emily Carmichael** és **T.S. Nowlin**. Kép: **Daniel Mindel**. Zene: **John Paesano**. Szereplők: **John Boyega** (Jake), **Scott Eastwood** (Nate), **Tian Jing** (Shao), **Rinko Kikuchi** (Mako), **Cailee Spaeny** (Amara). Gyártó: **Clear Angle Studios / Dentsu / Double Negative / Universal Pictures**. Forgalmazó: **UIP-Duna Film**. Szinkronizált. 111 perc.

