

# CHRONO TRIGGER

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)



A 1990-es években Squaresofték igazán dörzsölhették a markukat, egymás után szórták ki a játékokat, szinte néhány hónap eltéréssel, és szinte mind igazi világsiker lett. A 16 bites Super Nintendóra vagy tucatnyi játékot jelentettek meg, de a Final Fantasy VI, a Secret of Mana (vagy más néven Seiken Densetsu 2) és a Chrono Trigger sikere elsőprő volt, dicsőségük a mai napig alig kopott. A Secret of Manát egy korábbi cikkben már részletesen kiveséztem (AM 42.), így most lássuk a Chrono Triggert!

A japán rpg-k királya... noha ezért a címért erősen meg kell küzdeni az olyanokkal, mint a Final Fantasy 7 és társai, azt mégis nagyon kevesen tagadnák, hogy a Chrono Trigger a maga kategóriájában egy kisebb csoda. Bár már több mint 20 éve, hogy megjelent, de azóta is sokan az etalonnak tartják, nem csak a történetvezetés vagy a játékmenet kapcsán, hanem a kidolgozottsága és hangulata miatt is. Van is benne valami, tekintve, hogy nem mindennapi csapat bábáskodott felette, akiket azóta is az „álom csapatként” emlegetnek. Szinte mindenki részt vett benne, aki akkoriban nagyobb név volt a jrp-g-k világában: Sakaguchi Hironobu a Final Fantasy sorozat atyja, Horii Yuji, a japánban elképesztően népszerű Dragon Quest megalkotója, a grafikáért Toriyama Akira felelt, akit gondolom a Dragon Ball kapcsán senkinek sem kell bemutatni, míg a rendezői székben (két másik kollégájával együtt) a híres Kitase Yasunori. Aoki Kazuhiko volt a producer, míg Kato

Masato felelt a történet nagyobbik részéért. És akkor ott vannak a zeneszerzők: a zseniális Mitsuda Yasunori (Xenogears/saga stb.) és a legenda, Uematsu Nobuo. Ilyen erős fejlesztői csapat azóta is szinte elképzelhetetlen, és talán egyszeri eset volt a videojátékok történelmében.

## Vissza a jövőbe... jrp-g módra

A Chrono Trigger sava-borsa egyértelműen a sztori, hiszen ilyen mesterien megírt történetet ritkán élhettünk át. Bár nem is túl hosszú és szerencsére nem is túl bonyolult, mégis megható, lebilincselő és megunthatatlan. És ami igazi hab a tortán, hogy a történet végét szabadon alakíthatjuk, vagyis a döntéseinktől függően alakul ki a sztori vége, mely lehet tragikus, komikus, vagy szimplán a klasszikus happy end. Több mint 16 lehetséges

befejezése van a játéknak, bár a többségéhez kell egy pár újrajátszás, amit nagyban segít, az (akkoriban szinte elsőnek bevezetett) new game+ opció, amivel nem kell mindent a nulláról kezdeni, ha előlről akarjuk kezdeni az egészet.

Crono (beszédese név), a teljesen átlagos fiatal tüsi hajú „néma” hős, aki békésen éldegél édesanyjával egy kis városkában.

Egy nap hatalmas fesztivált rendeznek, amelyre Crono is ellátogat, majd némi barangolás után összefut -szó szerint- egy fiatal szőke lánnyal, Marle-val. Miután a srác megtalálja és visszahozza a lány elvesztett nyakékét gyorsan összebarátkoznak és közösen látogatják meg Luccát, aki amolyan helyi örült feltaláló és Crono gyerekkori barátja.



Lucca legújabb találmánya egy teleportáló masina, melyet gyorsan demonstrál a közönségnek az önkéntes Cronóval, majd ezen fellelkesülve Marle is vidáman rohan kipróbálni, ám valami hiba csúszik a dologba. A lány nyakéke felragyog és megzavarja a gépet, ami nyit egy különös kaput, mely elnyeli Marle-t, csak az ékszert hagyva hátra.

Crono gondolkodás nélkül felkapja, majd a lány után indul a kapun át, és egy ismeretlenül, de mégis ismerős erdőben köt ki. Hamarosan kiderül, hogy nem is a hely változott, hanem az idő, vagyis Crono 400 évet utazott vissza a múltba. Innentől indul a kaland, ami aztán nagyon kacifántos fordulatokat vesz. Crono és egyre bővülő csapata számtalan fura, mesészerű kalandba keveredik, új barátokra és ellenségekre tesznek szert. Bejárják

az őskort, ahol néhány ellenséges dinoszaurusz mellett találkoznak a kissé macskabeütésű „ősaszonnyal”, Aylával. Átjutnak a középkorba, ahol néhány hősi kaland után a csapatban köszönthetik a különös béka lovagot, Frogot, majd eljutnak a távoli jövőbe és befogadják a kissé selejtes, de csupaszív robotot, Robót. Ám a jövőben azt is megtudják, hogy egy Lavos nevű gonosz istenség hamarosan elpusztítja a világukat, csak romokat és pusztaságot hagyva maga után. Természetesen elhatározzák, hogy megállítják Lavost, megmentve ezzel a saját jövőjüket. Persze, hogy a dolog ne legyen ennyire egyszerű, feltűnik egy csomó rosszindulatú figura, köztük a misztikus és gonosz (legalábbis elsőre annak tűnő) Magus nevű alak, akinek valami köze van Lavoshoz és egy

régen eltűnt különös birodalomhoz. Ráadásul egy örült és hatalomvágyó királynő szövetkezni kíván Lavossal, ami lássuk be, nem sok jóval kecsegtet. És hogy ebből mi fog kisülni, az már csak a játékoson múlik...

## A 16 bites csoda

A Chrono Trigger grafikáját tekintve az egyik legszebb jrpg, ami a Super Nintendóra megjelent. Bár a technikai oldala nem volt olyan kiemelkedően erős, mint mondjuk a picit későbbi címeknek (Tales of Phantasia vagy a Super Mario RPG), de az irgalmatlanul profin összerakott 2D-s látvány szinte mai napig kifogástalan. A játékot szokásosan felülnézetből irányíthatjuk, de a Final

Fantasykkal ellentétben itt a teljes csapatot terelgetjük a pályákon, és ami a legjobb, nincsenek véletlenszerű harcok. Az összes ellenfelet láthatjuk, és magunk dönthetünk arról, hogy megpróbáljuk kikerülni őket vagy nekikugrunk egy kis Exp reményében. A harcok körökre osztottak és nagyon dinamikusak, azóta is az egyik legjobb harcrendszer, amit megalkottak. A karaktereink fejlődése ugyan elég lineáris, vagyis lépik a szinteket és kapják az újabb képességeket, de itt is van egy csavar, ugyanis a harcok során lehet kombinálni ezeket. Lucca képes tüzet gyújtani, Cronónak pedig van egy nagy kardja... innentől egyszerű: Lucca láng-ra lobbantja Crono kardját, aki így extra sebést tud okozni az ellenfeleknek. Rengeteg kombinációs lehetőség van, ami nagyon változatosá tudja tenni a csatákat.

Ahogy fentebb is említettem, hőseink egy idő után szabadon járhatják be nem csak a világot, de az idősíkokat is, ami szintén rengeteg érdekes dolgot tud eredményezni.

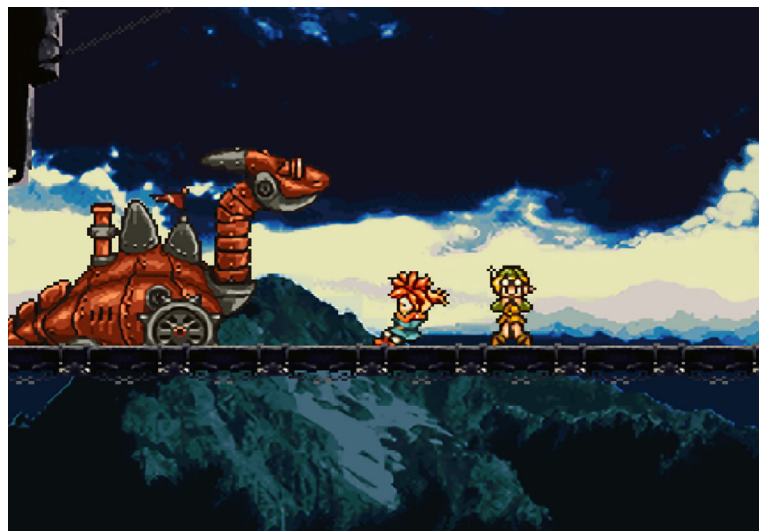


Ha kinyitunk egy ládát a múltban, akkor az nyitva is marad a jövőben ugyanazon a helyen. Ültessünk el egy magot a múltban és a jövőben egy fát találunk a helyén... érthető a koncepció gondolom. Ez mindenre kihatással van. Ha valakit megmentünk a múltban, az kihatással lesz a jövőre. Erre bizony szükség is lesz, mert ha le akarjuk győzni Lavost, akkor ahhoz alaposan fel kell készülni minden téren.

És akkor ott van a zene, amire nem lehet mást mondani, csak azt, hogy mestermű. Uematsu és Mitsuda közös munkája 23 év után is lehengerlő. Máig etalon a videojátékok világában.

## Mindörökké Chrono Trigger

A játék sikere után kapott két folytatást is, melyekből az egyik szinte máig teljesen ismeretlen, hiszen Japánon kívül soha nem jelent meg és ott is csak nagyon limitáltan lehetett hozzáférni,



ez volt a Radical Dreamers, ami inkább volt egy nagyon egyszerű „visual novel”, mint rpg. A másik folytatás már sokkal nagyobbat szólt: a Chrono Cross lett 2000-ben az egyik legprofibb rpg a Playstationön, bár a története messze elmaradt az eredetitől. Sajnos a Chrono Cross-szal le is zárult a sorozat, bár terveztek egy további részt Chrono Break címen, de mivel a Squaresoft jelentősen átalakult, a kulcsemberek pedig kiléptek és más cégekhez vándoroltak át, így minden további epizód sorsa is megpecsételődött.

A Chrono Trigger viszont nem merült feledésbe, hiszen azóta számtalan újrarendelést ért meg. Elsőnek Playstationre adták ki újra, ahol kapott néhány extra videót, de sajnos a lassú cd olvasó miatt a játékelmény erősen csorbult a rengeteg töltőképernyő miatt. Ezt követte a NintendoDS verzió, mely talán azóta is a legjobb feldolgozás. Megmaradtak a Playstation videók, a grafika is fejlődött és még extra tartalmakkal



is bővült, továbbá kapott egy teljesen új, modernebb és javított fordítást is. Később ezt portolták mobiltelefonokra is, kiegészítve egy elég vitatható minőségű érintőképernyős irányítással és menükkel, majd ez a verzió költözött át nem is régen, több mint 20 év után PC-re is, így most már bárki átélheti ezt a fantasztikus kis történetet.

*2018-ban a Chrono Trigger még mindig frissnek hat, bár a nagyon alacsony felbontású pixelgrafika mára már kissé primitív, de továbbra is bájos, a zenék azóta is verhetetlenek, a hangulat pedig garantáltan nem ereszt senkit, főleg, ha valaki az összes befejezést szeretné összegyűjteni. Ha eddig kimaradt, akkor ideje pótolni, nem fogjátok megbánni!*



**Cím:** Chrono Trigger  
**Kiadó:** Square, Square Enix  
**Fejlesztő:** Square  
**Műfaj:** szerepjáték  
**Év:** 1995

**Platform:** SNES, PlayStation, Nintendo DS, i-mode, iOS, Android, Windows, Apple TV  
**Karakterdizájn:** Akira Toriyama  
**Zene:** Yasunori Mitsuda  
 Nobuo Uematsu