

BATTLE RESULT

TACTICAL BONUS

Double-Teamed +0.2 × 1

A JAPÁN SZEREPJÁTÉKOK 7 FŐBŰNE!

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)

START Skip × Next

Battle Time 0:01:13

Álságos retróban eltöltött szép napot kívánok mindenkinek... kezdhetné ezt a cikket a híres/hírhedt TV-s és rádiós „kritikus” (akit mindannyian ismerünk - aki nem, az kapcsolja be az internetet) és ebből a kis hatásvadász nyitásból már pontosan sejteni lehet, hogy mi fog most következni. Nagyon sokan szeretjük a japán rpg-eket, avagy a jrpg-eket, szeretjük a történetüket, a hangulatukat, a néha nagyon elvont dolgaikat... de ugyanakkor meg 20-25 éve bosszankodunk is rajtuk, hogy önismétlők, klisések és olyan nagyon... japánok. Most összeszedtem nektek azt a (stílusosan) 7 darab visszatérő „bűnt”, amit a japán fejlesztők rendszeresen elkövetnek és már nagyon unjuk. Azok a bűnök, amik újra és újra előjönnek, amikor valaki mutogatni akarja, hogy mi is a probléma a távol-keleti videojátékos kultúrával. Remélem egyet fogunk érteni, de ha nem, nos, akkor ne kíméljétek a Facebookot és a Disqust, adjatok neki hangot!

1. Hogy nézel ki te hős???

Agyonzselézett haj? Esetleg kék vagy ezüst, netalán rózsaszínre festett séró. Olyan arc, hogy azt sem tudod, fiú vagy lány? És az a ruha! Ki talál ki ilyeneket? Övek, csattok, cipzárok mindenhol feleslegesen, mintha bármi funkciójuk lenne. Tiritarka ruhák, lányok miniszoknyában és térdig érő ronda csizmában vagy legnagyobb hőésésben is harci-bikininben rohangálva. Ugye mindenkinek megvan ez az élmény? Amikor nézed a játék

illusztrációit és hunyorogsz, hogy vajon mi volt a dizájner elképzelése? Hogyan veszi fel ezt a ruhát? Hogyan tartja karban azt a lehetetlen tüsi frizurát. Mi a funkciója annak a bigyónak ott a vállán? Mi a franc lóg az övéről? Miért van rajta három öv, amikor nadrágja sincsen? Csupa olyan kérdés, ami a 90-es évek óta nevetség tárgya tud lenni, és számtalan nyugati magazin adott már hangot ennek élcelődve, teljesen jogosan. Persze ilyenkor mondhatnánk, hogy „de hát ez a stílus, ez már szinte elvárás, hogy röhejes ruhákban parádézzanak a hősök egy japán játékban”. Na meg amikor előszednek valami aktuális nőimitátor énekest (lásd Gackt), és róla kezdik mintázni a főszereplőt. Mert ő olyan szexi. Bizonyosan... egy adott rétegnek.



„Elmélkedjünk el egy kicsit, hogy mi is volt a rajzoló elképzelése, mikor ezeket a figurákat papírra vetette.”

És hogy ki itt a legnagyobb bűnös? Hát persze, hogy a Square Enix, akik már 20 éve ontják az ízlésficamos karaktereket a nagyvilágba, különösen kiemelve a már taszítóan excentrikus Nomura Tetsuyát, akinek a karakterei bár nagyon stílusosak, de többnyire érthetetlen, hogy mi is volt az elképzelése mögöttük, annyira random és zavaros koncepciókat talál ki. Ékes példája a legújabb Final Fantasy XV - amibe nem lehet elégszer bele-rúgni -, ahol a teljes szereplőgárda képes totálisan elidegeníteni játékosokat, pusztán azzal, ahogy kinéznek. Képtelenség elmélyedni úgy egy történetben, ha a karakterek iránt csak megvetést érezel...

Kevesebb Nomurát és Yoshida Akihikót kérünk, akinél bár a Nier: Automata kifejezetten a



„Maga a megtestesült ízlésficam, Nomura stílusát lehetetlen nem felismerni, de nehéz azt mondani, hogy könnyű megérteni.”

jó irányt mutatja, de nehéz elfelejteni az olyan borzalmas karaktereket, mint a Vagrant Story és a többi súlyosan ízlésficamos tévedéseit (ettől függetlenül legendás játékok, de akkor is kilóg a főhős farpofája a nadrágból... nem vicc).

2. Mit mondtál, hogy hívnak?

„Helló, a nevem Felhő, az övé Tengerparti Szellő, ők pedig Hó és Villámlás, és te? Karom, ő itt Tőr, arra van Égbolt, aki épp beszélget Földdel és...”

Na, így nézne ki egy beszélgetés magyarra fordítva a Final Fantasy néhány főhőse között. Ugye hogy nagyon kínos?

Mert lehet, hogy egy japán tinédzsernek iszonyatosan menőnek tűnik, ha a főhős Cloudnak mutatkozik be, mert bele sem gondol, hogy valójában mit is jelent a szó. Egyszerűen csak jól hangzik. Egy random angol kifejezés, aminek számára semmi jelentése nincs. De ha ugyanaz a szóke fazon hatalmas kardot lóbálva jönne, hogy a neve „Kumo”... nos, máris nem lenne annyira hősies. Abba már bele se megyek, amikor német meg francia neveket adnak a karaktereknek, nem véletlen, hogy sokszor, amit a japánok nagyon komolynak szánnak, az nyugaton csak a térdcsapkodós humor tárgya. Amikor meg nagyon kreatívak akarnak lenni, akkor jönnek az olyan nevek, mint az Ignis meg Prompto, amit képtelenség fapofával kiejteni. Persze ez is hozzátartozik a „stílushoz”, hogy olyan „bugyutácska” az egész, de jobb lenne, ha nem úgy választanának neveket, hogy feldobják az angol lexikont és ahol a földre esve kinyílik, balról a 10. bejegyzés lesz a főhős neve...



3. És akkor jött a GONOSZ BIRODALOM™ és minden megváltozott...

Elegem van már abból, hogy minden egyes japán rpg sztorija azzal indít, hogy volt a békés királyság, amit megtámadott a nagyon gonosz és nagyon hatalmas birodalom, ami vészesen emlékeztet a náci hadseregre. Egyszerűen már annyira klisé, hogy fájdalmas nézni, amikor vétkomolyan adják elő. Persze a gonoszoknál mindig van valami nagyon gonosz és nagyon feketébe öltözött hosszú hajú bishi gonosz, akiről mindig kiderül, hogy valami ősi istennek dolgozik és megvezették, vagy csak szimplán... gonosz.

Ezek a történetek még a 90-es évek elején rendben voltak, hiszen nem igazán lehetett akkoriban komolyabb narratívát beleerőltetni a roppant limitált tárhelybe, így maradtak a lega-



„Hosszú haj, fekete páncél, lányos arc... ez csak egy nagyon gonosz birodalom vezetője lehet.”

lapvetőbb történeteknél, de amikor a Final Fantasy XV teljesen vétkomolyan előadja ugyanazt a történetet, amit már ezerszer láttunk és ununk... akkor úgy érzem megérett japán arra, hogy nyugdíjazza a történet íróit. Hiszen láttunk már annyira hihetetlenül kreatív ötleteket kisebb cégektől, akik mertek elrugaszkodni a kliséktől, hogy csak a kevésbé ismert, de annál zseniálisabb Shadow Hearts sorozatot említsem (aminek köze sincs a Kingdom Hearts sorozathoz, ami szintén megérne pár keresetlen szót).

Igenis nem kellene hagyni, hogy a japán rpgk ilyen klisésen és botrányosan kőkorszaki mentalitással íródjanak. Kellene most már egy tisztességes generáció váltás, olyan fiatal írókat foglalkoztatni, akik nem akarják szolgálisan másolni a Gyűrűk Urát, mert az a múlt évszázad emléke. Legyen aktuálisabb, merészebb, vagányabb, nem olyan nehéz az. Hagyjuk már a 4 kristályt, meg a



„A gonosz birodalom vezetői még a wc-re is ilyen páncélokban járnak, elvégre olyan gonoszak, hogy nekik ez sem okoz gondot.”

gonosz birodalmat, meg az ősi isteneket, amiket egyesével kell levérni, hogy a hős hatalomhoz jusson... kérjük vissza a Xenogears és Xenoblade által elindított komoly eposzokat, a Shadow Hearts féle történelmi rpg-eket és a többi fantasztikus remekművet. A gonosz birodalmak meg menjenek végre nyugdíjba!

4. Nyomd meg az X-et a kontrolleren, hogy történjen valami!

Létezik-e annál nyomorúságosabb, mint amikor a játékfejlesztők komplett idiotáknak nézik a játékosokat. Biztosan volt már mindenkinek olyan élménye, amikor elkezdte volna a játékot, de ahelyett, hogy átadhatta volna magát az élménynek, folyamatosan újra és újra kizökkentik azzal, hogy soha nem akar véget érni a „tutorial”, vagyis a betanító rész.



„Köszönjük a segítséget, amely nélkül sosem jöttünk volna rá, hogy ki kell mennünk az ajtón!”

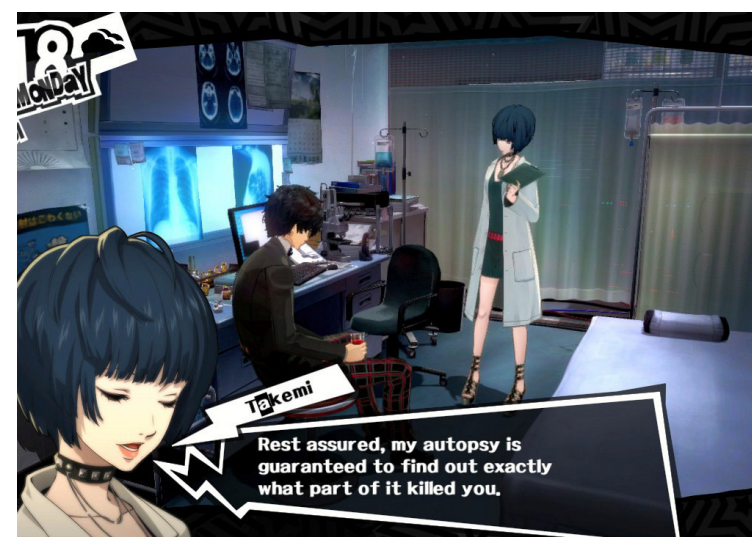


Olyan extrém szinten képesek megölni veled a játékos minden lelkesedését, hogy nekem konkrétan nem egy olyan esetem volt, hogy soha nem jutottam túl ezeken a szakaszokon, mert annyira felháborítóan unalmas, vontatott és átugorhatatlan volt, hogy minden kedvem elment attól, hogy folytassam a játékot. Amikor mindent a szádba rágnak, hogyan ugorj, hogyan mozgasd a kame-

rát, hogyan beszélj npc-kkel stb-stb. És ezek begyakoroltatják veled, elképesztő kínosan még meg is kérdezik, hogy „érted hogyan kell forgatni a kamerát?”. Botrányos, főleg, amikor ezek a szakaszok órákig tartanak. Nem viccelek. Nem egy olyan jrpg van, ahol konkrétan 4-5, sőt akár 15-20 óra is eltelik, mire a játékos végre ténylegesen magáénak tudhatja az irányítást. Régen érdekes módon erre semmi szükség nem volt, mert adta magát, kellett 5 perc mire kiismertünk mindent, aztán jöhetett a több hetes szórakozás. Most meg szinte munkának érződik, vagy legalábbis tanórának. Kinek kell ez? Miért kell ez? Miért nem lehet hagyni, hogy a játékos maga ismerhesse meg a lehetőségeit? Főleg, amikor már egy sorozat sokadik részéről beszélünk, mint pl. a Persona 5. Miért nem lehetett ott az elején feltenni a kérdést, hogy „Játszottál a korábbi Personákkal?” és ha a válasz igen, akkor megkímélni a játékost attól a sok órányi unalmas és vontatott gyakorlatozástól, amit csak sóhajtozva, csukott szemmel és lehajtott fejjel próbál az X gombot ritmikusan nyomogatva túllépni...

5. Ez most mozifilm vagy játék?

Amikor a 90-es évek közepén a Playstation által igazán beütött a CD korszak, valami hihetetlen új világ nyílt meg a játékfejlesztők előtt. Bár a CD nem volt újdonság, hiszen korábban is használták, mint pl. a SEGA CD-t, de ott maga a játék csak egy apró töredéket foglalt el a lemezen, a többi az rendes CD-s audio volt a zenéknek. Ko-



rábban alig 1-4 megabyte (igen, mint manapság egy jobb felbontású kép a neten) állt rendelkezésre, ami miatt nem igazán lehetett komolyabb animált átvezetőket alkotni a történethez. Persze itt is megvoltak a hihetetlen kreatív fejlesztők, akik szó szerint csodákat teremtettek pár bites megoldásokból, de miután a CD-re 650 megányi anyag fért fel, így megnyílt az út egy teljesen új narratíva felé. Elég csak ha megnézzük a Final Fantasy VI és a Final Fantasy VII közti gigászi fejlődést a grafikában, ami olyan léptékű volt, amit ma már elképzelni sem lehet. A videojáték ipar egyre inkább kezdett eltolódni a rendes mozi irányába. A történeteket már videók segítették elmesélni, a



szereplők megszólaltak és már nem csak néhány apró pixelhős ugrált, ha valami érzelmet ki akart fejezni, hanem immáron akárcsak egy rajzfilm esetén, az alkotók teljesen szabad kezet kaptak, hogy minél filmszerűbb legyen az élmény.

Aztán eljött a DVD korszak és azon vettük észre magunkat, hogy ülünk a TV előtt, ölünkben a kontroller és már 20-30 perce nézzük az átkötő videót, amibe semmi beleszólásunk nincs. Néha szinte csak percekre kapva kézhez az irányítást, hogy kinyissunk egy ajtót, majd azon belépve megint hátradőlünk és nézhessük azt az újabb 10 perces videót, ami viszi tovább a történeteket.

„...már 20-30 perce nézzük az átkötő videót, amibe semmi beleszólásunk nincs. Néha szinte csak percekre kapva kézhez az irányítást, hogy kinyissunk egy ajtót, majd azon belépve megint hátradőlünk és nézhessük azt az újabb 10 perces videót...”

A 2006 és 2012 közötti korszak volt igazán kritikus, amikor a mozi és a játék szinte teljesen összemósódott és szinte alig adott teret a játékosnak. Mivel már semmi megkötése nem volt a fejlesztőknek a tárhely kapcsán, így annyi dialógust és átvezető videót gyárthattak le, amennyit csak tudtak. És ez borzalmas volt. Mai napig érezteti a hatását ez a mentalitás, hogy húzzuk a játékos idejét minél jobban. Amikor nem tudsz tenni semmit, csak nyomod az X gombot, és nézed ahogy a szereplők minden ügyes-bajos dolgaikat megbeszélik. A Persona 4-ben konkrétan az első 2-3 órában csak dialógusokat hallgatunk, a Persona 5 még ennél is rosszabb helyzet. Amikor pedig ezt összekombinálják az előző bűnnel, a végtelenített betanuló részekkel, akkor kapjuk meg a Final Fantasy XIII-at, ahol viccen kívül abból áll a játék első kétharmada (és most nem túlzok, tényleg 30 óráról beszélünk), hogy egyetlen hosszú folyosón futnak előre a szereplők és csak arra az időre állnak meg, amíg kapunk valami gyakorló harcot, vagy hosszú és zavaros (de cserébe nagyon látványos) videókkal húzzák az időnket.

Persze a játékvilág úgy reagált erre, ahogy kell: iszonyú haraggal és csalódottsággal, de sajnos a helyzet azóta sem sokat javult. Bár a fejlesztők tanultak a visszajelzésekből és az egyszeri folyosókat felváltotta a hatalmas, üres és felesleges „open world”, avagy a nyílt világ, ami lényegében egyik rakás ****-ból a másik rakás ****-ba lépés... de ebbe már ne is menjünk bele.

6. Hogyan mentsem meg a világot, ha a játékot sem tudom elmenteni?

Megvan az az élmény, hogy már órák óta játszol és már lenne más dolgod, de nem tudod letenni a kontrollert? Na nem azért, mert annyira jó a játék, hanem mert: NEM TUDOD ELMENTENI!

Ugye milyen bosszantó, mikor hosszú ideje fejleszted a karakteredet, lépegeted a szinteket, hopp, esett egy nagyon ritka varázskard, majd puff, áramszünet és a legutolsó mentésed 2 órával ezelőtt volt? Az auto-save az luxus és nem is tudod elmenteni a játékot bárhol, csak az erre kijelölt helyeken, az úgynevezett „save spot”-okon. Iszonyatosan bosszantó és érthetetlen. Amikor számítógépes játékoknál már 30 éve nem okoz ez



„30 éve vadászuk a kristályokat, amik nem a világot mentik meg, hanem csak a játékidőnket tárolják el...”

gondot, hiszen ők bármikor elmenthetik a játékot, akkor mi, konzolások miért nem tudjuk? Illetve miért csak bizonyos játékoknál tudjuk? Nos, a válasz egy picit előre mutat a következő „bűnre”, de lényegében ennyi: megszokásból. Igen-igen, jól olvastad. Valójában 15 éve nincsen semmi technikai limitációja a dolognak. Egyszerűen csak vannak olyan őskövület fejlesztők, akik szerint kifejezet-

„Az auto-save az luxus és nem is tudod elmenteni a játékot bárhol, csak az erre kijelölt helyeken, az úgynevezett „save spot”-okon. Iszonyatosan bosszantó és érthetetlen.”



ten hasznos, ha a játékost stresszeljük azzal, hogy keresgélne kell azokat a helyeket, ahol végre biztonságosan elmentheti a játékállást.

De miért is emlegettem a technikai limitációt? Mert volt egy időszak, amikor ez a megoldás amolyan kényszerhelyzet volt. A 90-es évek konzoljaiban ugyanis nem volt merevlemez, sem nagyobb és gyorsan írható/olvasható adattárolásra szolgáló memória. A Super Nintendo korszakban legfeljebb nagyjából 2-8 Kbyte tárhely volt elérhető, ahova menteni lehetett játékállást és ezt is néha elég nehézkesen tudta csak elérni a rendszer. A Playstation korszakban sem volt sokkal jobb a helyzet, hiszen ott külön kellett a géphez venni (jó drágán) memory cardokat, ami minden reklámszöveggel ellentétben csak 128 Kbyte SRAM-mal rendelkezett. Lássuk be, ez tényleg nem elegendő, hogy csak úgy random helyeken menthessük el a játékot (bár nem is lehetetlen, de mindenképpen körülményes és igazi programozói bravúr kell hozzá). Viszont a 2000-es évek konzoljainál ez a korlátozás már nem élt, onnantól már csak a fejlesztők lustaságán múlt, hogy hajlandóak voltak-e túllépni a rossz beidegződéseken. És bizony hosszú-hosszú éveknek kellett eltelnie mire néhányan hajlandóak lettek arra, hogy maguk mögött hagyják ezt a borzalmas rendszert, ami soha nem a játékos élvezetét szolgálta. És szomorú látni, hogy mai napig jönnek sorban azok az rpg-k, amik játékmenetükben a 80-as és 90-es éveket próbálják megidézni és ezzel el is jutottunk a legnagyobb főbűnhöz, ami nem más mint...

7. A múlt ártó szelleme, avagy a modern retró

Miért van az, hogy míg az FPS-ek, nyugati RPG-k, akciójátékok és a tucatszámra gyártott Assassin's Creed és Tomb Raider klónok egymásra licitálnak, hogy ki tudja jobban feszegetni az adott hardware határait, addig a japán RPG-k valahogy meg sem kísérik ezt egy ideje. Pedig ez nem volt mindig így, a 90-es és a 2000-es évek elején pont az ellenkezője folyt. A SquareSoft szinte sportot űzött abból, hogy minden újabb játék a „nagyobb, szebb, látványosabb, menőbb” mentalitást kövesse. Állandóan feszegették a konzolok határait. Amikor az erőforrások utolsó cseppjeit is kifacsarták a 16 és 32 bites játékgépekből. Olyan grafikákat prezentálva, amik a mai napig szinte felülmúlhatatlannak tűnnek. És pontosan ez a baj. Hogy a mai JRPG-k, szinte alig képesek többet felmutatni, mint a 10 vagy 20 évvel korábbi elődeik. Persze voltak próbálkozások az Xbox 360 és Playstation

3 korszakában, de valahogy ezek kevés kivételtől eltekintve nem arattak túl nagy sikert, sőt, egyeseket egyenesen bukásra ítélték a megjelenésük előtt, mivel a japánoknak nagyon furcsa a hozzáállása a nyugati piachoz. Talán emiatt is alakult ki, hogy az internet népe elkezdte egyre hangosabban követelni, hogy „kérjük vissza a régi jó kis játékokat!” A cégek marketingesei pedig komolyan is vették, főleg mikor kiszámolták, hogy mennyivel egyszerűbb újra kiadni a régi címeket, mint újakat fejleszteni. Az elmúlt 10 évben remake-ek és remasterek százai lepték el a különböző játékatplatformokat, ahol kis túlzással két programozó kicsit felpiszkálta a kódot egy hétvége alatt, kapott egy 720p-s felbontást és máris lehetett reklámozni, hogy itt a legendás játék, amit már úgyis mindenki végigjátszott, de Te, kedves játékos vedd meg újra és újra, mert mást úgysem kapsz! Ez valami borzalmas!

Amikor mást sem látni a hírekben, mint hogy több generációval ezelőtti címeket harsog-

nak, hogy végre sokadjára is megjelenik a Final Fantasy VII... persze pontosan úgy néz ki, mint 1997-ben, de hát most már végre játszhatod a szuper 4K-s TV-den pompázatos 640x480-as felbontásban és mindezt csak 30 euróért. Ugye, hogy milyen fantasztikus? És sajnos nem hiszem, hogy ennek valaha is vége lesz.

Míg nyugaton olyan döbbenetesen profi és progresszív játékokkal bombázzák a játékosokat, mint a Skyrim, Witcher 3, Mass Effect és társaik, addig Japánban szinte minden kreatív istene az rpg világnak mobiltelefonos és kézikonzolos bóvlikon dolgozik. Nem azt mondom, hogy minden ilyen pici rpg rossz, de amikor ott tartunk, hogy annak kell örülnünk, hogy PC-re megjelenek a Playstation VITA-ról átportolt játékok, akkor az valahol nagyon szomorú. Hiába tudna többet a 3DS, mint akár a Playstation 2, a készítők mégis a 90-es évek játékait akarják megidézni rá.

Hol vannak szemképráztató japán csodák? Miért van az, hogy egy kis lengyel cég képes egy olyan

atombomba erejű címet összedobni, mint a Witcher 3, a Square Enix, meg 10 évig vért izzad egy Final Fantasy XV-tel, ami ha mondjuk 5 éve jelent volna meg, akkor talán ért is volna valamit? Előre tekintek és semmit nem látok. Mintha valami ellopta volna a JRPG-k jövőjét. Nincsenek nagy bejelentések, maximum egy megfáradt és 10 éve hiába várt Kingdom Hearts III-ban, na meg egy nyugaton végtelenül szűk rétegnek szánt Dragon Quest XI-ben van minden reményünk, amiktől én sajnos nem várom a megváltást. Nincsen Final Fantasy XVI, nincsen új Suikoden, sem Shadow Hearts, sem Persona 6, sem új Tales vagy egy igazi modern Shin Megami Tensei... nincs semmi, amire érdemes lenne izgatottan várni. De lesz még sok-sok pixeles, telefonos tucátjáték, felmelegített remasterek, melyekre odarakják a kamu 4K logót és feldobják Steamre, hogy nesze, vedd meg újra.

Én mégis reménykedek egy szebb jövőben, ahol újra időtálló játékokkal tölthetjük el az időnket. Egy olyan jövőben, ahol végre nem idiótán kinéző, röhejes nevű karakterek akarják majd a 4 kristály segítségével legyőzni a GONOSZ BIRODALMAT™, mindezt 30 éves pixelgrafikával körítve és 5 éveseknek szánt játékmennettel...

Egyszer talán ledobjuk ezeket a sallangokat és évente jönnek a Witcher 3 minőségű JRPG-k! Én próbálok hinni ebben! Mint ahogy abban is hiszek, hogy a Final Fantasy VII remake-je még 2030 előtt megjelenik... elvégre csak 4-szer vettem meg eddig.

