

kontroller

A XENO SOROZAT

Túl jón és rosszon... Első rész: Xenogears

Írta: Venom





A videójátékok világában ha szerepjátékokról van szó, akkor nagyon sokáig szinte a fantasy zsáner volt az egyeduralkodó. Bár voltak korai próbálkozások a sci-fi műfajában is, de talán a *Phantasy Star*-on és a korai *Shin Megami Tensei* sorozaton kívül sokáig nem igazán sikerült maradandót alkotni. Az olyanok, mint a *Star Ocean* vagy a *Phantasy Star* igazából csak vizualitásban használták a futurisztikus elemeket, de maga a játékmenet és alapvetően a történetvezetés nem sokban tért el a hagyományos fantasy sorozatoktól. A *Final Fantasy* is sokáig inkább a steampunk irányába tartott, némi kitéréssel a 8. rész esetében. Bár léteztek már akkor is *Star Wars* vagy *Star Trek* alapokra épülő játékok, de ezek többnyire az akció műfaját erősítették. A szerepjátékok valahogy sokáig nem nagyon mertek elrugaszkodni a klasszikus *D&D* vagy Tolkien alapoktól. A 90-es évek viszont a legszebb korszaka volt a kísérletezőknek, főleg az olyan játékfejlesztő stúdióknál, mint a Square.

1995, a Square csapata sikert sikerre halmoz, az olyan címek, mint a *Final Fantasy VI*, a *Secret of Mana* (*AniMagazin* 42.) vagy a *Chrono Trigger* (*AniMagazin* 44.) anyagilag és szakmailag is maximálisan teljesítettek. Bár a Nintendóval a kapcsolatuk megromlott bizonyos nézeteltérések miatt, de a Sony új konzolja, a Playstation remek alternatívát nyújtott az új játékoknak. Már javában elindult a tervezése a következő nagy projektnek, ami ugye a mára már legendás *Final Fantasy VII* volt, de a technológiai alapok mellett nagy hangsúlyt akartak fektetni a történet és a világ meg-

újítására. **Takahashi Tetsuya** grafikus dizájnér és felesége, **Tanaka Kaori** (avagy Saga Soraya) egy nagyon formabontó tervet vázoltak fel, olyan népszerű animéket alapul véve, mint a *Neon Genesis Evangelion* vagy a *Gundam*, felépítve egy olyan komplex univerzumot, ami a *Final Fantasy* sorozatot teljesen átalakította volna. A tervekben nagyon komoly vallási és filozófiai utalások voltak, amiktől a Square vezetősége kicsit tartott, viszont maga az alapötlet nagyon tetszett nekik. Abban maradtak, hogy a *Final Fantasy VII* maradjon könnyedebb, de a házaspár cserébe elindíthatta saját projektjét, hogy a korábban felvázoltakból rakjanak össze egy új játékot.

Takahashi-san azonnal belevetette magát a munkába, begyűjtötte a *Gundam* animéket, George Lucas klasszikusát, a THX-1138-at és a hí-



Takahashi Tetsuya

res *Soylent Green*-t (magyarul Zöld Szója), az asztalán pedig toronyba rakta az olyan könyveket, mint a Biblia, Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud és Carl Jung filozófiai művei, majd ezzel hivatalosan is elindultak a „Project Noah” munkálatai.

Én vagyok az Alfa és az Omega, a kezdet és a vég, az első és utolsó...

Egy hatalmas űrhajó halad ismeretlen célja felé, majd megszólalnak a szirénák, a hajó utasai és legénysége pánikban tör ki. Amit szállítanak, felébredt, vagy talán tudatára ébredt, átvéve a hajó felett az irányítást. A kapitány kiadja a parancsot az evakuálásra, mentőkabinok válnak le és veszik az irányt a legközelebbi lakható bolygó felé, majd a kapitány egy mély sóhajtással beindítja az önmegsemmisítőt, hogy magával vigye a halálba Azt, aminek nem lett volna szabad életre kelnie. Ám a hajó fegyverrendszere is beindul, sorban lövi le a menekülő civileket, majd egy hatalmas robbanásban minden megsemmisül. A bolygóra már csak a roncsok hullanak le, látszólag senki sem élte túl, de a lángoló roncsok közül egy különös, meztelen nő emelkedik ki, arcán nincsenek érzelmek, némán szemléli az új világot...

Takahashi teljesen komolyan gondolta, mi-
kor valami monumentálisat ígért, kapásból nem is egy, hanem mindjárt 6 játék történetét vázolta fel, megalkotva egy olyan univerzumot, aminek több ezer éves történelme van.





Akárcsak Lucas a Star Wars esetében, Takahashi is amellett döntött, hogy amolyan in medias res módjára mindjárt az 5. fejezettel kezd, majd később elmeséli az előzményeket és a befejezést. Mindehhez nem is akármilyen stábot rakott össze, a produceri székbe **Tanaka Hiromichi** ült, aki épp befejezte a Trial of Mana munkálatait, társírónak pedig **Kato Masatót** kérték fel (aki a Final Fantasy VII-en is dolgozott párhuzamosan). Két nagyobb anime stúdiót is bevontak a munkálatokba, a hagyományos anime videókért a **Bee Train** stúdió felelt, **Mashimo Kouichi** vezetésével, míg a látványos 3D CGI jeleneteket a **Production I.G**-re bízták. A szereplők hangjaira pedig igazi sztárparádét szerződtek, a 90-es évek legjobbjait, mint **Midorikawa Hikaru**, **Touma Yumi**, **Seki Tomokazu**, **Tanaka Hideyuki** és **Ueda Yuuji**, csak hogy párat említsek. Sajnos többségüknek alig pár mondat vagy csatakiállítás jutott csak, maga a játék nem kapott valódi szinkront... ami a történet és dialógusok hosszából ítélve nem is csoda. A karakterek megalkotásához a mangaka és illusztrátor **Tanaka Kunihikót** kérték fel, aki korábban a Key the Metal Idol anime szereplőinek designjért felelt. A mára legendás és felejthetetlen zenéket és betétdalokat **Mitsuda Yasunori** szerezte, akinek azóta is ez az egyik legismertebb műve a Chrono Trigger mellett.

Technikai oldalról nézve a project, ami szépen lassan megkapta a végleges Xenogears címet, nagyon ambiciózus volt. Takahashi egy teljesen szabadon bejárható 3D-s világot szere-

tett volna megalkotni, ami a Playstation szűkös erőforrásai miatt nem volt egyszerű vállalkozás. A Square technikai és programozó zsenije szinté mindent kipróbáltak a konzolból, a Xenogears pedig valami elképesztő látványt kapott. Minden helyszínt, várost, ősi romot és földalatti barlangokat sikerült megalkotni 3D-ben, a kamerát pedig szabadon forgatva, minden szögből meg is csodálhattuk a grafikusok elképesztő munkáját. Persze meglett ennek is az ára, az összes karakter nagyon alacsony felbontású 2D-s „sprite” lett és még a homályos CRT TV-ken is fájóan pixelesnek és darabosnak látszottak. Cserébe az animációk, főleg a harcok alatt nagyon igényesek lettek, az animátorok igyekeztek mindent kihozni a Playstation limitált memóriájából.

És itt térjünk is ki a játék egyik legnagyobb újítására: a harcokra. Korábban megszoktuk, hogy a szerepjátékokban a főhős általában kardot vagy más szűrő-vágó eszközt használ az ellenfelek ellen, de a Xenogearsben ezt teljesen elvetették. A karakterek többnyire harcművészek, akik a kezüket és lábukat használják, a kontroller gombjaival pedig különféle erősségű támadásokat fűzhetünk össze láncolatban, amiegy extra „chi” alapú fináléval végződött ha jó sorrendben adtuk meg a kombókat. Pár szereplő használ ugyan fegyvert, mint botot vagy pisztolyokat, de az alapja azoknak is ugyanaz. Ezzel a harcok nagyon dinamikusak, és ha betanultuk a mozdulatokat, akkor nagyon gyorsak is lettek. Persze itt is bekerültek



Mitsuda Yasunori

a szokásos „varázslatok”, a klasszikus mana itt Ether néven szerepel, de funkciójában hasonló a korábbi játékokban megismert gyógyítás, buff/debuff és támadó mágiákhoz. És ez még nem minden, ugyanis az összes karakter rendelkezik egy GEAR-rel, vagyis egy hatalmas Gundamot idéző mechával, amibe bármikor bepattanhatnak, és innentől teljesen átalakul a harc. A Gear-ek ugyanis saját felszereléssel és fegyverzettel rendelkeznek, amiket külön kell fejleszteni. Figyelni kell az üzemanyagra, ami ha elfogy, akkor nagy bajban leszünk, főleg a komolyabb ellenfelek ellen. Sok csata eleve Gear harcokra lett tervezve, hatalmas tankokkal, mechákkal, sárkányokkal és kolosszális gépekkel kell megküzdeni a történet folyamán.





Sőt még a klasszikus Power Rangers-es „négy mecha összeáll egy még nagyobb mechává” jelenetet is megkapjuk... ez utóbbi nemcsak nagyon látványos, de szándékosan röhejes paródia is egyben.

Minden más klasszikus jrpg klisék szerint zajlik, egyik helyszíntől mászkálunk a másikig, közben harcolunk és próbáljuk követni a történetet, ami bizony nem mindig lesz egyszerű.

The One who bares fangs at God

A történet egy Ignas nevű kontinensen kezdődik, ahol két nagy nemzet, Aveh és Kislev vívja évszázados háborúját. Bár kezdetben Kislev áll nyerésre, de egy új, ismeretlen hadsereg, a Gebler megjelenik, és felajánlja segítségét Avehnek, ezzel megfordítva a harcok kimenetelét.

A főhősünk, **FeiFongWong** békésen éldegél és festeget egy Lahan nevű kisvárosban. A múltjára nem emlékszik, három évvel korábban egy külö-



nös csuklyás-maszkos figura hozta el a faluba a magatehetlen fiút, akit azóta a lakosok befogadtak, és összebarátkozott a környéken élő kissé különc, de jószívű doktorral, **Citan Uzukival**. Nagy az izgalom, mert épp esküvő készülődik, mindenki várja a nagy ünnepséget, de a boldogság sajnos elmarad: egyik este Gebler gear-ek érkeznek, és lángba borítják az egész várost, halomra mészárolva a lakosokat, köztük a menyasszonyt és a vőlegényt is. Fei elveszti az eszét haragjában, egy pilóta nélküli Gear-be pattan, majd Citan ellenkezése ellenére rommá veri az ellenséges katonákat. A veszély elmúlt ugyan, de a megmaradt lakosok Feit hibáztatják a törtétekért, kitagadják Lahanból, de szerencsére nem marad egyedül, Citan vele tart.

Miközben átvágnak egy sötét erdőn, Fei találkozik egy Gebler tiszttel, a gyönyörű **Elly**vel. Mivel egymásra vannak utalva, így ideiglenesen szövetséget kötnek, de mind a kettőjükben ott van egy fura érzés, mintha ismernék egymást... nagyon régről. Eljutnak Aveh fővárosába, de elfogják őket a sivatagi kalózok, akiknek a szőke és kissé idióta srác, **Bart** parancsol. Természetesen nem maradnak sokáig bezárva, megjelenik egy különös, vörös Gear, ami megtámadja a kalózok hajóját, Fei pedig ismét eszét veszelve próbálja menteni a menthetőt, így ismét a Lahanból megismert Gear, név szerint Weltall pilótafülkéjében találja magát. A végeredmény a cseberből vederbe klasszikus esete, Feit és Citant elfogják a Kislevi katonák, és egy speciális börtönbe kerülnek. Itt találkoznak a hatalmas és brutálisan erős **Ricó-**

val, aki szintén ott raboskodik egy ideje. A börtön egy kisebb város, ahol szabadon mászkálhatnak a rabok, de aki megpróbálja elhagyni, annak felrobban a nyakukra szerelt bomba. Az egyetlen kijutást az aréna harcok jelenthetik, ahol Feinek le kell győznie Ricót, Weltall segítségével.

Természetesen hosszas kalandok után innen is megszöknek, és a tengeren kötnek ki, egy Thames nevű óriási, rozsdás hajón, ami roncsok után kutat a mélységben. Fei kis csapata hamarosan kiegészül **Billy**vel, aki egy fiatal lelkész, és egy árvaházat felügyel... két mindent elpusztítani képes pisztollyal, na meg egy szuperhősre emlékeztető Gear-rel.

Mindeközben egyre furcsább dolgok kezdenek kiderülni. Bartról, hogy az Aveh trón várományosa, Fei pedig egy ősi, Abel nevű személy leszármazottja... vagy inkább reinkarnációja, aki egyike volt a réges-régen megsemmisült úrhajó utasainak. Belekeverednek egy sokkal nagyobb és misztikusabb háborúba két lebegő város között: Shevat és Solaris, utóbbi felel az Ignason terjedő káoszért és pusztításért... és egyben Citan szülőhazája is. Lassan egy több ezer éves történet bontakozik ki, Feiről pedig kiderül, hogy miért nevezik őt egyesek az Isten gyilkosának. Természetesen az Elly és Fei közötti kapcsolat is elmélyül, elvégre talán minden tekintetben egymásnak lettek teremtve.

Most azt hiszitek, hogy mindent elspoilereztem, pedig ez a teljes történetnek úgy az 1-2%-a. Nem viccelek, a Xenogears világa hatalmas, és aki szeretne benne elmélyedni, az bizony készüljön, hogy akár több hónapra is adhat elfoglaltságot.



Egy rendkívül komplex tudományos-fantasztikus mű, ami olyan kérdéseket boncolgat, mint Isten és az ember kapcsolata, a reinkarnáció, a humanizmus, a férfi és nő kapcsolata, mindezt vallásos, filozófiai és tudományos oldalról is megvizsgálva. De érint olyan témákat is, mint a genetika vagy a mentálissérülések. Takahashiék olyan nagy univerzumot teremtettek, hogy nem is fért bele mindez a játék két CD-jébe. Külön megvásárolható (sajnos csak japánul) a **Xenogears: Perfect Works**, egy több száz oldalas könyv, ami kiegészíti a játékot,

bizony nélküle sok dolog nem is teljesen érthető, tekintve, hogy több ezer évet ölel fel a teljes történet.

Sajnos pontosan ez a hihetetlen részletesség lett a játék veszte is. A fejlesztési munkálatok annyira elhúzódtak,



hogy a játék második fele még bőven béta fázisban volt, mire a Square vezetői kiadták a parancsot, hogy akármilyen stádiumban is van a Xenogears, kimegy a boltokba, lesz ami lesz. Így történhetett meg az, hogy miután a játékos végzett az első CD-n lévő fejezetekkel, a második CD-t behelyezve a konzolba csak egy hosszú, több óráig tartó szöveges jelenetet kap, ahol a szereplők egy széken ülve szimplán elmesélik, hogy mi is történt velük. Csak pár képet kapunk hozzá, szóval lényegében a játék átvált passzív olvasásba. Persze időnként egy-egy rövid pályát vagy boss harcot kapunk, de mindenkinek egyértelmű, hogy a készítőik nagyon csúnyán kifutottak az időből.

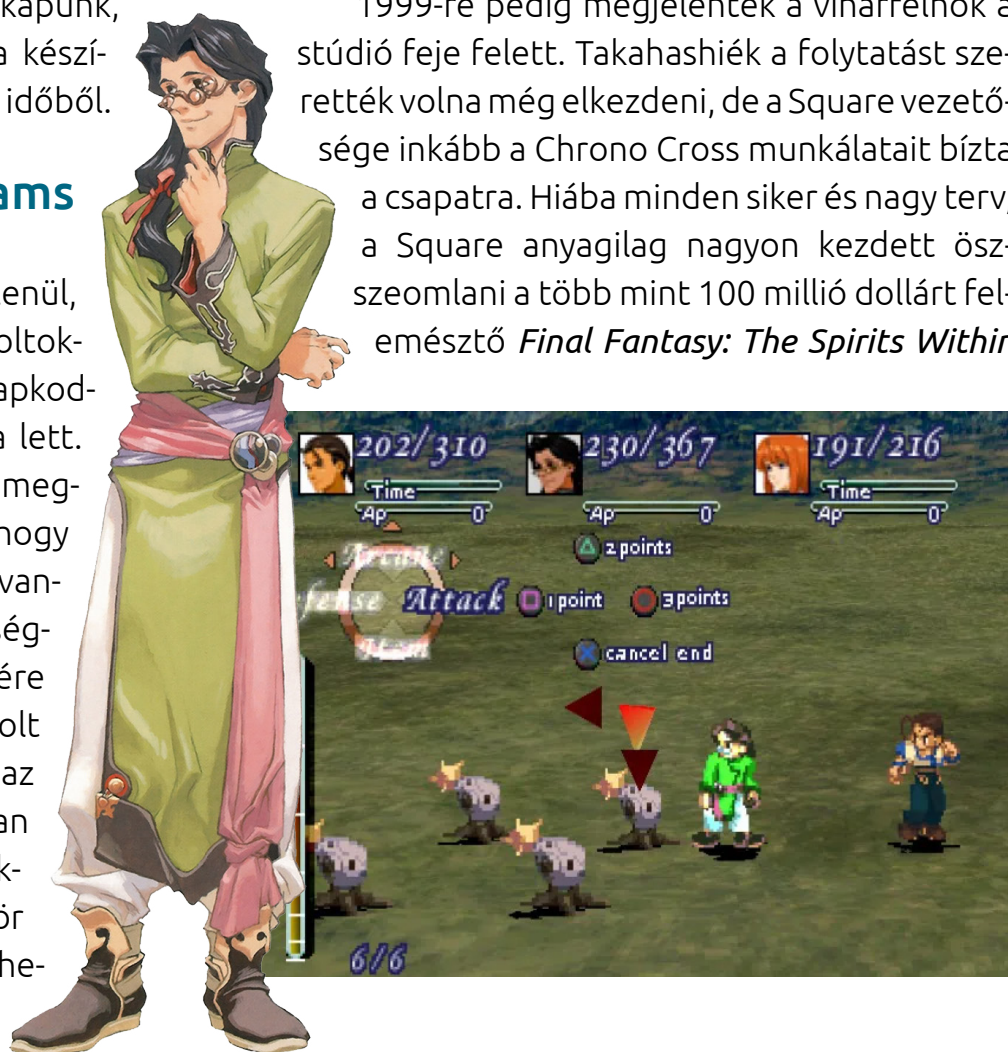
Shattering Egg of Dreams

Bár a Xenogears befejezetlenül, bugosan és hiányosan került a boltokba, az emberek mégis gyorsan elkapkodták, és egyre nagyobb követőtábora lett. Kezdetben a Square nem is akarta megjelentetni Japánon kívül, tekintve, hogy elég kényes vallási és más témák vannak benne, ami a nyugati közönségnek botrányos lehet, de szerencsére végül meggondolták magukat. Ez volt az első olyan fordítási projekt, ahol az amerikai lokalizációs csapat komolyan együttműködött a japán fejlesztőkkel. Richard Honeywood többször is nyilatkozta, hogy az egyik legnehe-

zebb feladat volt a Xenogears szövegét angolra fordítani, a sok bibliai és filozófiai utalás miatt. Szerencsénkre sikerült, és komolyabb cenzúra nélkül jelenhetett meg Amerikában 1998-ban.

A Xenogears nagyon jól szerepelt a kritikusoknál, akik imádták a komplex történetet és az érdekes karaktereket, lényegében minden idők egyik legjobb játékának nevezték (és azóta is évről évre). Az eladásra sem lehetett panasz, nagyjából 1.2 millió példány talált gazdára, bár ennek nagy része inkább csak Japánban.

1999-re pedig megjelentek a viharfelhők a stúdió feje felett. Takahashiék a folytatást szerették volna még elkezdni, de a Square vezetősége inkább a Chrono Cross munkálatait bízta a csapatra. Hiába minden siker és nagy terv, a Square anyagilag nagyon kezdett összeomlani a több mint 100 millió dollárt felémésztő *Final Fantasy: The Spirits Within*



munkálatai miatt. Miután a Xenogears folytatását hivatalosan is törölték, Takahashi és csapata felállt, és távozott a cégtől. Megalapították a Monolith Soft stúdiójukat, a Namco pedig tárt karokkal várta a Square-től kilépett dolgozókat, lehetőséget adva nekik, hogy folytassák a Xeno világot... de ez már a májusi AniMagazin témája lesz.

A most 25 éves Xenogears egy igazi legenda, befejezetlensége és tökéletlensége pedig mintha csak tovább erősítené a mítoszát. Mitsuda Yasunori dallamai örök klasszikusok, minden idők egyik legjobb videójátékos zenei albuma a mai napig. Aki egyszer játszott vele, az biztosan sosem felejtje el, csak sajnos egyre nehezebb legálisan hozzáférni, mivel sosem készült belőle remaster vagy bármi újrakiadás, így leginkább emulációval lehet próbálkozni, ha valaki nem rendelkezik valamelyik Playstation konzollal. Bár mai szemmel már csúnyácska, és szinte kezelhetetlenül nehézkes az irányítása, de higgyétek el, megéri kipróbálni, mert beszippant és nem ereszt, több mint két évtized után is ugyanolyan döbbenetes, megható és monumentális Fei története, mint megjelenésekor. Évek óta rimáncodik az internet egy remake-ért, ahol végre befejezik a művet, de valószínűleg erre esély sincs már, pedig nagyon megérdemelné.

A következő számban a „nem hivatalos” folytatással vagy inkább újraértelmezéssel, a Xenosaga trilógiával jelentkezünk, melyeknek ha lehet így mondani, még kalandosabb volt az elkészítésük története. Nem lesz egy rövid cikk, azt garantálhatom...