

Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején

A dolgozat az ezredforduló környékén megjelent mainstream izometrikus szerepjátékokat vizsgálja. A kutatás kiindulópontja az a megfigyelés, miszerint a 2010-es évtized végére a fantasy témájú, izometrikus szerepjáték alműfaja a szerepjátékok és az indie játékfejlesztés egyfajta reneszánszát elhozó Kickstarter – mint alternatív finanszírozási forma –, illetve más mediális folyamatok hatására képes volt részlegesen visszanyerni az ezredfordulón létező mainstream státuszát. Ennek tükrében válik izgalmas kérdéssé, hogy eleve mi okozta ennek az alműfajnak az eltűnését az ezredfordulón. A tanulmány egyrészt ez utóbbira keresi a választ, másrészt amellet érvel, hogy e műfaj-történeti folyamat nem értelmezhető egyszerű törésként, eltűnésként, inkább különböző videojáték-ipari folyamatok (mint például a cinematizáció) hatására bekövetkező műfaji átlényegülésként.

Kulcsszavak: játékkutatás, izometrikus szerepjátékok, fantasy, cinematizáció.

Köszönetnyilvánítás



„AZ INNOVÁCIÓS ÉS TECHNOLÓGIAI MINISZTERIUM ÚNKP-19-3 KÓDSZÁMÚ ÚJ NEMZETI KIVÁLÓSÁG PROGRAMJÁNAK SZAKMAI TÁMOGATÁSÁVAL KÉSZÜLT.”

Szerzői információ

Krek Norbert, Debreceni Egyetem
<http://orcid.org/0000-0002-2394-7382>

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Krek Norbert. „Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején”. *Információs Társadalom* XX, 3. szám (2020): 39–52.
<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.3>

A folyóiratban közölt művek
 a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
 Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

A Genre Disappeared? Possible Reasons Behind the Disappearance of the Isometric Fantasy Role-playing Games in the early 2000s.

In my research I have investigated the subject of isometric role-playing games of the early 2000s. The fact that the above mentioned subgenre, namely the fantasy isometric role-playing games has started to reappear during the 2010s and by the end of the decade due to the increasing popularity of Kickstarter and its impact on indie game development, the subgenre had partially been able to reclaim its mainstream status, is the starting point of my investigation. In this regard emerges the question: why have this specific subgenre disappeared in the first place? This question is one of the main foci of my article, while additionally, I also argue that what might seem a gap or a discontinuity within the history of the subgenre, should instead be interpreted as a transformation due to the impact of different processes such as the cinematization to the video game industry during this period of time.

Keywords: *game studies, isometric role-playing games, fantasy, cinematization*

I. A szerepjáték-reneszánsz

Immár nyolc éve, hogy a CD Project Red lengyel fejlesztőstúdió bejelentette azóta is várt, *Cyberpunk 2077* című akció-szerepjátékát. Az már a marketinganyagokból (például előzetesek, képernyőképek) is nyilvánvalóvá vált, hogy a játék képi világában és műfaji konvencióiban nem az ötvenes-hatvanas évek hidegháborús hangulata által ihletett posztapokaliptikus jövőképet veszi alapul (mint például a *Fallout* című játék), sokkal inkább egy, a 80-as évek narratíváiból táplálkozó retro jövőt, a *Tron* és a *Blade Runner*, illetve a *Back to the Future* című filmekből ismerős neonfényes esztétikát. A 80-as évek azonban nem csupán a cyberpunk esztétika számára szolgál nosztalgikus ihletforrásként. A tolkieni alapokra építkező, asztali szerepjáték, a *Dungeons & Dragons* (*D&D*) első kiadása ugyan még 1974-ben jelent meg, máig erős befolyását viszont a következő évtizedre fejtette ki igazán, a modern szerepjátszás egyik alappilléret teremtve meg. E szerepjátszás pedig (talán a játéktérmi kultúra mellett) a 80-as évek geekkulturájának egyik legjellegzetesebb markereként a 2010-es évek mainstream popkulturális termékeibe is beszivárgott, például a *Dungeons & Dragonst* expliciten tematizáló *Stranger Things*-be, illetve az Ernest Cline azonos című regényéből készült filmadaptációba, a *Ready Player One*-ba, amelyek képi világukban is megidézik a már említett neonesztétikát.

A szerepjátékok a film médiumába történő beszivárgása azonban csupán egy kis hányadát teszi ki annak a grandiózus ívű folyamatnak, amelyet napjainkra már a szerepjátszás reneszánszánaként emlegetünk. A 2000-es évek végén az Old School Renaissance nevű független fejlesztői közösségekből szerveződő mozgalom, amely a 2008-ban megjelent, negyedik *D&D* kiadás mögött húzódó dizájnfilozófia ellenében jött létre, a 70–80-as évek retro, asztali szerepjátékait tette meg a fejlesztés számára követendő mintaként (White et al. 2018, 80). Az asztali szerepjátszás hagyományosan egy asztal körül zajlik, viszonylag kis (általában 2-8 fős) csoportban. E játékforma hátránya, hogy hasonló érdeklődésű játékosársak hiányában igen nehezen teljesíthetők a játék megkezdésének feltételei. Ahogy Chris Avellone, az Obsidian Entertainment fejlesztőstúdió korábbi vezető dizájnere és írója fogalmaz: „A *D&D* egy olyan játék, amely másokkal együtt játszva lesz élvezetes, és ha nincs autód (mikor játszani kezdtem vele, még nem tudtam vezetni), vagy nem laksz közel a haverjaidhoz, igen nehéz összehozni a baráti társaságot, vagy csapatot keresni. Azután pedig, hogy sikerült jogsit szerezni, akadtak egyéb gondok – még ha találtál is egy csapatot, kellett valaki, aki magára vállalja a Kazamatagazda szerepét, azt, hogy elbeszéli a kalandot, betartatja a szabályokat, irányítja a szörnyeket a kazamatában, és küldetéseket ad a játékosok számára. Ők voltak azok, akik a legtöbb munkát beletették. Márpedig munka az volt, BŐVEN”¹ (Barton and Stacks 2019, XXIV). A 2010-es évek elejére az internet egyre in-

¹ Az idegen nyelvű szövegrészletek, amennyiben másképp nem jelzem, a saját fordításaim.

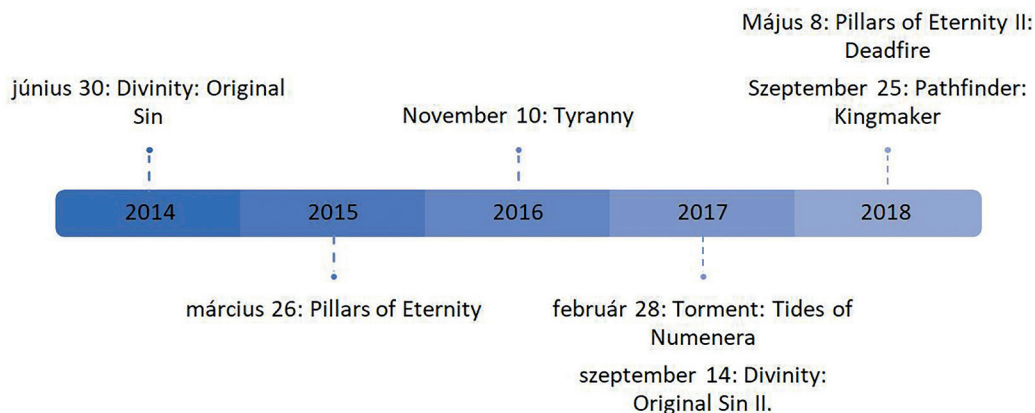
kább alapszolgáltatássá válása, valamint a videomegosztó portálok (például YouTube), illetve a live streaming szolgáltató rendszerek (például Twitch) ug-rásszerű popularizálódása egy megváltozott mediális környezetben készítette alkalmazkodásra az asztali szerepjátszást. Ez pedig egyfajta hibridizációt eredményezett: egyrészt a digitális közegben jóval egyszerűbbé vált a megfelelő játékosközösség megtalálása, másrészt pedig a fizikai térhez kötöttség hiányában lehetőség nyílt a játék bármikori közvetítésére, annak spektakularként a néző általi követésére.

A 2010-es években végbement popkulturális folyamatok nem csupán az asztali szerepjátszás reneszánszát hozták el. Ahogy a Deterding és Zagal szerzőpáros is fogalmaz: „...[A] szerepjáték terminus egy sor különböző médiumra vonatkoztatható – vannak TRPG-k (asztali szerepjátékok), számítógépes szerepjátékok (CRPG-k), multiplayer online szerepjátékok (MMORPG-k), élő-sze-replős szerepjátékok (larp) és sok más” (Deterding and Zagal 2018, 19). Jelen dolgozat tárgya a videojáték médiumában játszott szerepjátékok. A 2000-es évek közepének, illetve végének 3D fantasy szerepjátékainak (például a dark fantasy alapokra épülő *Dragon Age: Origins*, majd folytatásainak, a játékos számára addig páratlan szabadságot nyújtó és rendkívül immerzív, *The Elder Scrolls: Skyrim*nek, valamint a morális döntéseken és szláv mitológia ihlette világépítésen alapuló, *The Witcher*-sorozatnak) nem csupán az asztali szerepjátszás 2010-es évek eleji, ismételt népszerűvé tételében volt kiemelkedő szerepe, hanem bizonyos játékmechanikai, illetve játékdizájnbeli elemekben is (például linearitás helyett egy nyílt világú lehetőségter). Emellett az AAA videojátékoknál komplexebb narratívájuk és világépítésük révén az egész 2010-es évek mainstream videojáték-iparára döntő hatással bírtak. Amennyiben kizárólag a fantasy témájú szerepjátékok megjelenéseit vizsgáljuk a 2010-es években, megfigyelhető, hogy egy korábban eltűnt szerepjátékos alműfaj, az izometrikus szerepjáték egyre inkább újjáéledőben van, sőt az évtized végére a *Divinity II: Original Sin* és a *Pillars of Eternity II* megjelenésével részint képes volt visszanyerni a korábbi, 2000-es évek elején betöltött mainstream státuszát.

II. Célkitűzés és módszertan

Kutatásom kiindulópontja tehát az a fentebb említett megfigyelés, miszerint a 2000-es években a számítógépes szerepjátékok műfajában uralkodó paradigmaként létező 3D az általában kizárólag vállfeletti nézetet alkalmazó, gyors és látványos akciószekvenciákra épülő akció RPG-k mellett egyre inkább teret és médiafigyelmet kapott, majd a az izometrikus szerepjáték a 2010-es évek második felében a videojáték-ipar AAA szegmensében is képes volt korábbi mainstream státuszát legalábbis részlegesen visszanyerni. Az 1. ábrán látható, hogy a Larian Studios által fejlesztett, 2014-ben megjelent *Divinity: Original Sin* volt a 2010-es évek egyik első olyan nagyobb kritikusai és rajongói visszahangoztató, fantasy témájú, izometrikus szerepjátéka, amely nem egy korábbi

évtizedben megjelenő játék remasterelt kiadása volt. E megjelenési trend egészen az évtized végéig megfigyelhető a legutóbbi, a *D&D* világában játszódó *Pathfinder: Kingmaker* megjelenésével. A fantasy témájú, izometrikus szerepjáték mint alműfaj történetével kapcsolatban kiemelendő, hogy amennyiben az egyes játékok megjelenési dátumain végigtekintünk, az alapvetően három szakaszra bontható. Ezt reprezentálják az alább látható ábrák (1,2,3. ábra).



1. ábra2: A 2010-es években megjelent izometrikus szerepjátékok. (Saját szerkesztés.)

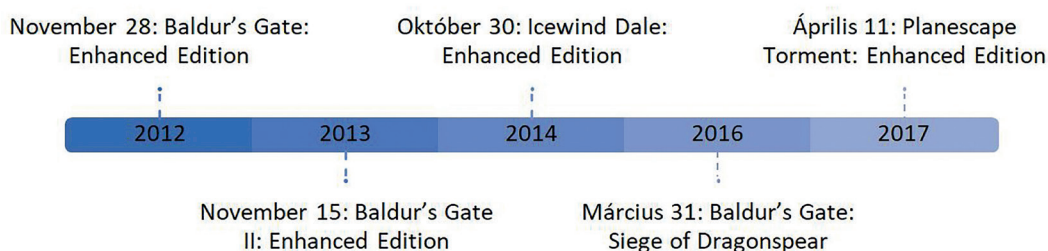


2. ábra: Az ezredforduló tájékán megjelent izometrikus szerepjátékok (saját szerkesztés)

A fentebb látható 1. ábrán a 2010-es évtizedben megjelenő, izometrikus szerepjátékok láthatóak megjelenési sorrendben. Mindenképpen érdemes

² Az ábrákon látható megjelenési dátum kizárólag a kutatási kritériumként felállított egységes platform, a Windows-megjelenéseket jelöli.

megfigyelni, hogy a második (2. ábra) ábrán látható, az ezredfordulón létrehozott, izometrikus szerepjátékok közül utolsóként kiadott *Icwind Dale II* és a 2010-es évtized első nem remasterelt, izometrikus szerepjátékaként megjelenő *Divinity: Original Sin* között eltelt tizenkét év. E két dátum között csupán a 3. ábrán látható remasterelt kiadások egy része jelent meg a Beamdog fejlesztőstúdió egyik alstúdiója, az Overhaul Games jóvoltából: ezek a remasterelt kiadások az ezredfordulón a Bioware és az Obsidian Entertainment által fejlesztett, izometrikus fantasy szerepjátékok az Xbox: One és a Play Station 4 által képviselt nyolcadik konzolgeneráció számára audiovizuálisan felújított Enhanced Editionöket takarják, így játszhatóvá téve az ezredforduló mainstream fantasy szerepjátékait az akkori legújabb hardvereket használó játékosközösség számára.



3. ábra: A 2010-es években megjelent a korábbi évtized izometrikus szerepjátékainak remasterelt verziói (saját szerkesztés)

Kutatásom középpontjában tehát ez a két, a korábban említett videojátékok megjelenése közötti, időbeli „szakadék” áll. E megfigyelésből kiindulva még a kutatás megkezdése előtt megfogalmazódott az a hipotézis, miszerint megfigyelhető egyfajta törés a fantasy témájú izometrikus szerepjátékok alműfajának történetében. Kutatásom így két részegységből áll össze: egyfelől felteszi a kérdést, mi az oka, hogy eme alműfaj, az izometrikus fantasy szerepjáték 2002-ben „eltűnt”, hogy aztán csak a 2010-es évek elején jelenjen meg újra, másfelől pedig azt vizsgálja, valóban történt-e egy fentebb már említett műfajtörténeti megszakítást, és ha igen, ez mit takart pontosan. Meggyőződésem szerint e kutatás tétje kettős. Egyrészt, ahogy az már a korábban felvázoltakból is látható, a szerepjáték napjaink egyik legbefolyásosabb populáris, kulturális jelensége. A kortárs videojáték-ipar különböző működési mechanizmusai csak a videojáték médiumában létező, különböző szerepjátékos alműfajok vizsgálatával érthetőek meg igazán. Másrészt egy igencsak egyedi jelenségről van szó: az izometrikus fantasy szerepjáték 2010-es évekbeli ismételt megjelenése és viszonylagos mainstream státuszának visszanyerése egy olyan jelenség, amelyre kevés sikeres példát ismerünk. Az ezredforduló tájékán szintén széleskörű népszerűségnek örvendő valós-idejű stratégiai játékok (RTS – Real-time strategy) a 2000-es évek második felére szintén eltűntek. Néhány kivételtől eltekintve (például *Starcraft 2* és kiegészítői) jellegzetes játékmechanikái inkább

más, rokon stratégiai műfajok (nagyszabású stratégia [grand strategy] – például *Hearts of Iron*-sorozat –, vagy körökre osztott stratégia [turn-based strategy] – például *Total War*-, *Civilization*-sorozat) által élnek tovább, e zsáner repopularizációs kísérletei (például *Command & Conquer*) máig sikertelenek. Ennek fényében pedig különösen izgalmasnak hat a fantasy izometrikus szerepjátékok ismételt megjelenése mögött húzódó okok feltárása, hiszen úgy vélem, e jelenség vizsgálatával a videojáték-iparra vonatkozó általános tendenciákkal kapcsolatban vonhatunk le következtetéseket.

Ahhoz azonban, hogy e dolgozat keretein belül vizsgálhassuk a fentebb leírt hipotézist, először is válogatnunk kell egy hatalmas halmazból, a 2000-es évek videojátékai közül. Ehhez kritériumok felállítása szükséges.

- A vizsgált kérdésből és hipotézisből fakadóan egyértelmű, hogy izometrikus nézetet alkalmazó videojátékokat kell keresnünk, ám még így is túlbő a halmazunk.
- További kritérium az egységes platform, amire a PC-t, konkrétan pedig a Windows OS-t jelölöm ki, így nem veszem figyelembe az esetleges eltéréseket a munkám során.
- Mivel e fentebb kijelölt kritériumok alapján a kutatásba olyan videojátékokat is be kellene vonnunk, mint például a *Fallout*, így tovább kell szűkítenünk a kizárólag valamilyen fantasy tematikát alkalmazó, fantasy univerzumban játszódó videojátékokra, konkrétan pedig egy kifejezett műfajra, a szerepjátékokra.
- Ugyanakkor még két további szűrőt is be kell iktatnunk. Egyrészt a szerepjátékok harcrendszerét illetően, amely nem alkalmazhat 'hack and slash' (üsd 's vágd) rendszert, így olyan izometrikus szerepjátékokat kerülünk ki, amilyen például a *Diablo*-sorozat, hiszen az akcióközpontú harcrendszerével egy teljesen más játékelményt nyújt és emellett más alműfajt is képvisel. Másrészt pedig e kutatás kizárólag a szakirodalom és a videojátékos sajtó által egyaránt nyugati szerepjátékként ismert videojátékokból válogat, a szintén jelentős hagyománnyal bíró japán szerepjátékokat (JRPG) nem érinti.

E kritériumok figyelembevételével kapjuk meg a 2. ábrán látható, fantasy tematikájú, izometrikus szerepjátékokat, amelyek e vizsgálat tárgyát képezik, azaz: *Baldur's Gate I-II*, *Planescape: Torment*, *Icwind Dale I-II* és kiegészítőik. A korábban kifejtett hipotézis és kutatási kérdés körüljárása során ezeket a videojátékokat vizsgáltam, mégpedig az immár két évtizedes tudománytörténettel rendelkező játékkutatás (game studies) terminuskészletével és módszertani belátásaival, konkrétan pedig a szerepjátékok kutatásának interdiszciplináris keretében, amely nem csupán a videojátékok, de a szerepjátékok megjelenéseit vizsgálja a különböző médiumokban. Különös tekintettel Kiss Gábor Zoltán a videojáték esztétikai és mechanikus aspektusainak elemzési célú szétválasztásának módszertani belátásait alkalmaztam: „A játék mechanikus és esztétikai jellemzőinek különválasztása heurisztikus szempontból hasznos ugyan – például segíthet az elbeszélés és a játék vitái-

nak tisztázásakor –, a gyakorlatban mégis kevésbé indokolható. A videojáték esztétikája, megjelenítése és stílusa nem választható el a mechanikus, procedurális és programszerű jellemzőitől, mivel ez utóbbiak maguk is esztétikai értékkel bírnak” (Kiss 2013, 11). Emellett Harviainen a szerepjátékok elemzése kapcsán megfogalmazott módszertani megállapítását igyekeztem beépíteni a munkámba: „Minden szerepjáték rendelkezik egy erősen interpretatív, szemiotikai és textuális aspektussal, mégis, ha e szerepjátékokat pusztán szöveggként kezeljük, azzal a játékelmény egy részét vesszük ki az egyenletből” (Harviainen 2008, 71). Mindazonáltal kiemelendő, hogy nem pusztán e videojátékok szemiotikai elemzésére vállalkozom, hanem igyekszem őket abban az iparági kontextusban értelmezni, amelyben létrejöttek.

III. Analízis – Az eltűnés okai és a műfaji átalakulás

A fentebb említett izometrikus szerepjátékok, amelyek kutatásom tárgyát képezik, egyik leginkább lényeges közös pontja – ahogy azt a Barton és Stacks szerzőpáros is írja –, hogy mindegyik az eredetileg Bioware által fejlesztett Infinity Engine-t használja, amely „nem 3D és hiányzik belőle a barangoló kamera lehetősége is, ám az intuitív interfész, a részletes díszletek, a körökre osztott harcrendszer és a meggyőző karakteranimáció kompenzál mindezt” (Barton and Stacks 2019, 392). E közös játékmotor-használat oka történeti kontextusban remekül látszik, hiszen e játékok elkészültekor mind a Baldur’s Gate-sorozatot fejlesztő Bioware, mind az Icewind Dale-sorozatot és a *Planescape: Torment*et készítő Black Isle Studios a *Dungeons & Dragons* licenst birtokló Interplay Entertainment kiadó alá tartoztak.

E szerepjátékok közös narratív jegye, hogy részei a *D&D* transzmediális univerzumának, ugyanakkor nem csupán narratív szettingjük kapcsán kötődnek szorosan a klasszikus asztali szerepjátékhoz, hanem játékmechanikai elemeik tekintetében is. A fantasy témájú izometrikus szerepjátékok 2000-es évekbeli eltűnésének vizsgálata kapcsán alapvetően három olyan játékmechanikai aspektust emelek ki, amelyek az elemzés szempontjából kulcsfontosságúak: egyrészt a *karakteralkotás* mint tulajdonképpen a főmenüben, a játék indítása gomb után a játékelmény megkezdésének kezdő lépése, másrészt a *textualitás* narratíva- és játékmenet-képző szerepe, végezetül pedig az alkalmazott *harcrendszer* és az izometrikus *perspektíva* viszonya.

Médiumentől függetlenül a szerepjátékok, legyen az valós időben játszott (larp), asztali vagy videojáték egyik legmarkánsabb játékmeneti eleme a karakteralkotás, amely során a játékos előre kódolt vizuális panelekből megalkotja avatárját kinézetét, valamint megválasztja annak tulajdonságait, amely a későbbiekben meghatározza játékestílusát is. E videojátékok pedig nem csupán harcrendszerükben, illetve narratív szettingjükben, hanem a karakteralkotást tekintve is a *D&D*-ből merítettek ihletet. A Baldur’s Gate-sorozat egy igen összetett, többlépcsős karakteralkotással rendelkezik: rögtön a nem, de

az avatár portréjának kiválasztása után a játékos kiválasztja az általa képviselni kívánt fajt (ember, elf, törpe, ork stb., illetve ezek variációi, például félfelf). Ezt követően a játékstílust leginkább befolyásoló tényező, a kaszt (class) kiválasztása következik: a korábban kiválasztott fajtól függően lehet mágus, harcos, paladin stb. – e kasztok egészen széles skálájából lehet válogatni. Ezután a játékos egy, a *D&D*-ból átemelt háromszor háromosztatú skálán kiválasztja karaktere morális beállítódását (Good, Neutral, Evil – Lawful, True, Chaotic), amelytől, ha konzekvensen eltér bizonyos döntések alkalmával, kihatással lesz a játékmenetre is. Ezt kiválasztva pedig a karakter tulajdonságpontjait, illetve képességpontjait oszthatjuk el, szem előtt tartva a választott kasztot, illetve fajt, hiszen ez utóbbiak bizonyos tulajdonságok tekintetében különböző előnyöket, illetve hátrányokat biztosítanak. A felhasználó végezetül a karakter vizuális megjelenését szabhatja testre: fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy ez utóbbi – mivel egyrészt a perspektívából adódóan szinte sosem látunk rá részleteiben a karakterünkre, másrészt az Infinity Engine technológiai korlátai miatt nem is képes komplexebb karaktermegjelenítésre – igen behatárolt: megválaszthatjuk avatárunk haj- és bőrszínét, illetve ruházatunk színösszeállítását. Ezek alapján jól látható, hogy a karakteralkotási procedúra, különösen napjaink mainstream videojátékos szerepjátékaihoz, például a *Dragon Age*-sorozatban tapasztaltakhoz képest igen bonyolult, interfészét tekintve is jóval nehezebben átlátható. A *Baldur's Gate*-sorozathoz képest pedig az *Icewind Dale* – mivel összetettebb és taktikusabb harcrendszert ígér – a fentebb ismertetett procedúrát nem csupán a játékos avatárjának megalkotására teszi lehetővé, de az összes csapattárs testreszabására is. A teljes értékű játékelményre vágyó casual játékosoknak így akár több órát is el kell tölteniük a csapatuk megfelelő szerkesztésével, mire a tényleges játékmenet megkezdődne.

Jon Peterson szerint a „*Dungeons & Dragons* tulajdonképpen két fő előfutárának: a szimulációs harci játékok háborús tradícióinak, illetve az immerszív fantasy irodalomnak a metszéspontjában helyezkedik el” (Peterson 2018, 55). E hagyomány az izometrikus szerepjátékok harcrendszerét illetően is tetten érhető, a korábban már említett valós idejű stratégiai játékok (RTS) játékmekaniikai elemeinek ihletése ugyanis számos helyen tetten érhető. Michael Moore a játékdizájnrról írott könyvében az alkalmazott harcrendszerek alapján tipizálja a videojáték médiumában létező szerepjátékokat, e tipológia szerint az izometrikus szerepjátékok a tradicionális szerepjáték (traditional rpg) kategóriába sorolandóak, expliciten említve például a *Baldur's Gate*-sorozatot is: „A mágiával és a fegyverekkel való harc mellett a játékos választhat különböző eszközöket a felszereléséből, akár védekezésül, akár azért, hogy elmeneküljön a csataterrről. A küzdelem sokkal több időt vesz igénybe, mivel az ellenfelek is sokkal kifinomultabban hozzák meg a harcot illető döntéseiket. Igen sok a népszerű szerepjáték, mint például a Bioware által fejlesztett *Baldur's Gate* sorozat...” (Moore 2011, 92). Fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy a *Baldur's Gate* és *Icewind Dale*-sorozatokban, illetve a *Planescape Tor*

mentben megjelenő harcrendszer jóval taktikusabb, például a *Diablo* üsd 's vágd (hack 'n slash) akcióközpontúságához képest, éppen emiatt pedig sokkal kevésbé képes vizuális látványdemonstrációra is. Hasonló mondható el a taktikusság kiegészítőjeként működő izometrikus nézetről is, amely egy előre renderelt, statikus háttérrel operál, így a valós idejű rendereléshez képest jóval kevesebb erőforrással nyújt nagyobb rálátást a harctérre, és teszi könnyebben irányíthatóvá és elhelyezhetővé küzdelmi szituációkban a játékos és társai avatárját. Hátránya ugyanakkor, hogy épp emiatt a belső- és a váll feletti nézethez képest el is távolítja a játékost az avatárjától, így képtelenné válik például az ebben az évtizedben a többi, a videojáték médiumában működő szerepjátékos alműfaj által hangsúlyozott trend követésére, amely a karakter teljes, részletekbe menő, de átlátható interfészen keresztüli testreszabását növeli, ily módon autentikusabb, immerzívebb élményt nyújtva.

A textualitás a fantasy izometrikus szerepjátékok dizájnjában is központi helyet foglal el, csakúgy, mint előfutárai (a lapozgató kalandregények, a szöveges digitális szerepjátékok) számára. E fentebb felsorolt játékok összessége a szerepjátékos hagyományban bevett küldetés-struktúrát követi narratívája felépítése szempontjából. Így adva tájékoztatást arról, hogyan is áll jelenleg a játékos, és ez teszi lehetővé különböző, a fő narratívához csak itt-ott vagy egyáltalán nem kapcsolódó mellékküldetések követését. A narratíva kibomlása pedig, legyen az a fő történetyszál vagy valamilyen mellékküldetés, a játékos számára a képernyő alján egy fekete szövegdobozban megjelenő helyzetleírások vagy dialógusok formájában prezentált információszerzés, illetve döntéshelyzetek kapcsán megy végbe, valamint maga a karakterek közötti küzdelem, az okozott sebzések is, akár csak egy asztali szerepjátékban, szöveg formájában visszakövethető bejegyzések (changelog) formájában jelenik meg. Sőt, a szerepjátékos műfajelemeket programszerűen felforgató *Planescape: Torment*, amely a textus által „nem csupán a narratívát építi, hanem a harc alternatívájaként is használja” (Barton and Stacks 2019, 401), azaz a párbeszédablakban megjelenő dialógusopciók intelligens alkalmazásával elkerülhetővé válnak bizonyos küzdelmi szituációk is.

A textualitás központi szerepe tehát jól látható a vizsgált alműfaj hagyományaiban. Ezzel kontrasztban kell kiemelnünk viszont azt a 2000-es évekbeli, a videojátékok mediális alakulásában központi szerepet játszó, jelenséget jelölő fogalmat, amelyet Majek nyomán cinematizációnak (cinematization) nevezünk (Majek 2011, 1). E fogalom kapcsán mindenképpen fontos tisztázni használatának mikéntjét, létezik ugyanis egy olyan köznyelvi jelentésrétege, amely más médiumok műalkotásainak filmes adaptációját jelöli. Bár ez az adaptációs jelentésréteg az általunk használt értelemben is kötődik a fogalomhoz, itt másról van szó. Majek megfigyelése szerint a 2000-es évek vége felé a videojáték-ipart domináló AAA mainstream játékfejlesztés termékei nem csupán promóciós anyagaikkal, például egyre filmszerűbb előzetesek és plakátanyagok kiadásával igyekeztek minél filmszerűbb élményt nyújtani a játékosok számára, hanem a tényleges játékmenetben is: akár elő-, akár va-

lós idejűen renderelt szekvenciákban, akár különböző játékba emelt filmes eszközöket és kamerabeállítást használó jelenetekkel (cutscene) vagy egyéb vizuális effektekkel. „Az olyan alkotások, mint a *Mirror's Edge*, a *The Witcher 2*, a *Mass Effect*- vagy az *Uncharted*-sorozat, a *Battlefield 3* igen minimalista kezelőfelülettel, felsőkategóriás (a megjelenés idején legalábbis) grafikával és rendszerkövetelményekkel rendelkeznek, mivel a játék közbeni renderelésnek olyan minőségűnek kell lennie, hogy lélegzetelállító filmes átvezetőket lehessen vele előállítani” (Majek 2011, 4). A mainstream videojáték-fejlesztés hívószava tehát a 2000-es évektől a minél autentikusabb *filmes játékélmény* (cinematic gameplay experience) biztosítása lett. A 2000-es évek közepétől pedig a hetedik konzolgeneráció (előbb az Xbox 360, majd egy évvel később, 2006-ban a PlayStation 3) megjelenése már képes volt biztosítani a megfelelő technológiai és hardveres hátteret az olyan alkotások létrehozásához, mint a *Call of Duty: Modern Warfare* vagy a *Crysis*, amelyek esetében már az előre szkriptelt mozdulatsorok és a filmes játékélmény demonstrálására szolgáló egyéb vizuális eszközök domináltak a korábbi FPS (first person shooter) kihívás-, és játékmenet-orientáltságával szemben.

A textualitás-központú, a kifinomult filmes megoldásokat a játékmenetbe implementálni csak nehezen képes, izometrikus szerepjáték viszont kilóg e cinematizációs trendből. Egyrészt az almfaj fentebb bemutatott, a valós idejű stratégiai játékokkal rokon harcrendszere nem volt képes a 2000-es évek hardvertechnológiájának implementálásával sem egy izometrikus perspektívából is hiperrealitásra törekvő látványorientált vizuális demonstrációra. Másrészt ugyanakkor a fentebb elemzett három játékmenetből eredeztethető ok (nehezen átlátható, összetett karakteralkotás, vizuális demonstrációra képtelen harcrendszer, szövegközpontú játékdizájn) mellett a szembeötlő történeti okokat sem hagyhatjuk figyelmen kívül. Az *Icwind Dale II* megjelenését követő évben ugyanis a *D&D* jogokat birtokló és a fantasy izometrikus szerepjátékokat kiadó Interplay Entertainment pénzügyi nehézségei egyre nyilvánvalóbbá váltak. Olyannyira, hogy kis időbeli eltéréssel mindkét izometrikus szerepjátékokat fejlesztő csapatától meg kellett válnia. Előbb az Atarit felvásárló, Infogrames (a cég később maga vette fel az Atari nevet) felvásárolta az addig az Interplay Entertainmentnél lévő *D&D*-licenst, és elkezdett dolgozni az addig a Baldur's Gate-sorozatot fejlesztő, ám annak harmadik részét már pénzügyi gondok miatt elkészíteni képtelen Bioware-rel, így fejlesztve a szintén a *D&D* világában játszó *Neverwinter Nights* című szerepjátékot, illetve annak kiegészítőit (Whitehead 2011). Az *Icwind Dale*-sorozatot és a *Planescape: Torment*et készítő, majd az időközben elkaszált Baldur's Gate III: The Black Houndon dolgozó (Baird 2020) Black Isle Studiost pedig 2003-ban zárta be végleg az Interplay Entertainment, hogy fejlesztőinek nagy része megalapítsa a máig sikeres Obsidian Entertainment fejlesztőstúdiót (Bailey 2017). Ez a játéktörténeti aspektus, a fantasy izometrikus szerepjátékokat fejlesztő két fő stúdió és kiadó tulajdonképpeni szétszéledése szintén jelentősen befolyásolta az ebben az almfajban születő játékok további megjelenését, illetve megújulási lehetőségeit.

Végigtekintve bár a vizsgált alműfaj „eltűnéséhez vezető” fentebb tárgyalt történeti és játékmechanikai okokon, az *Icwind Dale II* 2002-es megjelenése után mégsem beszélhetünk a fantasy témájú izometrikus szerepjátékok egyértelmű megszűnéséről, műfaji hagyományuk 2012-ig tartó megszakadásáról. Egyrészt maga a *D&D* mint narratív setting nem tűnik el, a Bioware az Infogrameshez való átkerülése után közvetlenül elkészítette a *Neverwinter Nights* első részét, amely viszont már nem az Infinity Engine-re épült, hanem annak egy módosított változatára, az Aurora Engine-re (Shield 2002). Itt viszont már érzékelhető a cinematizáció egy korai hatása: a *Neverwinter Nights* ugyanis már nem nevezhető pusztán izometrikus szerepjátéknak, mivel a fejlesztett játékmotor nem csupán realiztikusabb és magasabb minőségű látványt ígért, immár teljesen 3D grafikával, de alapvetően egy váll feletti, harmadik személyű perspektívát és az izometrikus nézetet kombináló, dinamikus kamerabeállítást kínál, ahol a különféle nézetek között ráközelítés vagy távolítás segítségével lehetséges a váltás. Könnyen belátható tehát, hogy a műfajtörténeti szakadék hipotézise már a felállított időbeli kereten belül (2002-ben) megdőlt, hiszen a *Neverwinter Nights* mind tematikájában, mind játékméleti megoldásaiban követi az izometrikus szerepjátékok hagyományait, ugyanakkor az akkori játékipari trendek, konkrétan a cinematizáció hatására már egy fejlettebb játékmotorral operál, amely más perspektívát, dinamikusabb kamerakezelést nyújt, így alapvetően inkább arról van szó, hogy a videojátékos szerepjátékok műfajában a textualitás központi szerepe felől történik egyfajta elmozdulás egy látványorientált paradigma felé. Hasonló elmozdulásnak, hangsúlyeltolódásnak lehetünk tanúi, ha a 2000-es évekbeli egyjátékos módot alkalmazó, fantasy szerepjátékok implementált harcrendszerén tekintünk végig. A *The Elder Scrolls*-sorozat *Morrowind* és *Oblivion* című alkotásai ugyan egyedülálló módon belső nézetet alkalmaztak, így a küzdelem is alapvetően az FPS játékok bizonyos játékméleti elemeit ötvözte a szerepjátékokéval, viszont a Bioware és az Obsidian Entertainment alkotásai által dominált 2000-es évek második felét inkább az izometrikus szerepjátékokra jellemző *D&D* videojátékos környezetbe implementált harcrendszere, valamint a cinematizáció hatását mutató látványorientált, akciószekvenciákra épülő küzdelmi mechanikáinak hibridizációja jellemezte. Kitűnő példája ennek az évtized végén a Bioware által fejlesztett *Dragon Age: Origins*, amely viszont már az Eclipse Engine-t, az Aurora Engine egy fejlettebb verzióját használta, így hasonlóan dinamikus kamerabeállítással operált, szabadon váltogatva az izometrikus és a váll feletti nézet között, valamint a harcrendszer körökre osztott jellegét, taktikusságát vegyítve a vizuális demonstrációra képes animációkkal, látványeffektekkal (például vér kiontása, varázslás animációi). Mindezek alapján jól látható, hogy az a hipotézis, miszerint a fantasy témájú izometrikus szerepjáték az *Icwind Dale II* 2002-es megjelenésével nagyjából egy évtizedre eltűnt a videojáték médiumának történetéből, cáfolható. Nem csupán bizonyos játékméleti elemek öröklődtek tovább ugyanis a 2000-es évek egyjátékos fókuszú fantasy szerepjátékaiba, sokkal inkább arról van

szó, hogy egy játéktörténeti tendencia, konkrétan a cinematizáció hatására az izometrikus szerepjáték alműfajának történetében történt egyfajta elmozdulás, hangsúlyeltolódás a szöveggözpontúság felől a látványdemonstráció számára előnyösebb játékmechanikai elemek és a játékdizájn felé.

IV. Konklúzió

Kutatásom tehát abból a megfigyelésből indult ki, miszerint a 2010-es évek végére a fantasy témájú izometrikus szerepjáték képes volt legalább részlegesen visszanyerni a korábban, a 2000-es évek elején birtokolt mainstream pozícióját. E megfigyelés kapcsán a kutatás a következő kérdésre kereste a választ: mi okozta az ezredfordulón a fantasy témájú izometrikus szerepjáték eltűnését? E kérdést a játékkutatás (game studies) több évtizedes hagyományú módszertani belátásainak, fogalmainak segítségével vizsgáltam, mégpedig a dolgozatban részletesen ismertetett kritériumok alapján kiválasztott videojátékok (Baldur's Gate-sorozat, Icewind Dale-sorozat, *Planescape: Torment*) elemzésén keresztül. Eszerint három olyan alapvető strukturális elem határozható meg, amely ennek az alműfajnak az eltűnéséhez, pontosabban fogalmazva a műfaji átlényegüléséhez vezetett: a textualitás központi szerepe, a látványdemonstrációra képtelen harcrendszer és izometrikus nézet, valamint a *D&D* szabályrendszeréből videojátékos környezetbe implementált karakteralkotás. Ezen okok feltárása és elemzése után amellet érveltem, miért nem értelmezhető mégsem műfaj történeti megszakadásként az izometrikus szerepjátékok „eltűnése”, hiszen sokkal inkább arról van szó, hogy egyfajta elmozdulás, hangsúlyeltolódás történt a videojáték médiumában játszott szerepjátékok műfajában a szöveggözpontúság felől a látványdemonstráció számára előnyösebb játékmechanikai elemek és a játékdizájn felé.

Irodalom

- Bailey, Kat. „The Last Days of Black Isle Studios”. Usgamer, 2017. <https://www.usgamer.net/articles/the-last-days-of-black-isle-studios>
- Baird, Scott. „Everything We Know About the Cancelled Baldur's Gate 3”. 22. August 2020. <https://www.thegamer.com/baldurs-gate-3-cancelled-original-lost/>
- Barton, Matt and Shane Stacks. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role Playing Games*. 2nd Edition, New York: CRC Press, 2019.
- Deterding, Sebastian and José P. Zagal. „Definitions of „Role-Playing Games”. In Deterding, Sebastian and José P. Zagal (eds). *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018, 19–51.

-
- Harviainen, Tuomas J. „A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis”. *International Journal of Role Playing*, Vol 1., Issue 1., 2008, 66–78.
- Kiss Gábor Zoltán. *Efemer galériák*. Budapest: Gondolat, 2013.
- Majek, Dee. „The Cinematisation of Computer and Console Games. Aesthetic and Commercial Convergence in the Film and Game Industries”. Bachelor’s thesis, Stockholms Uninvestitet, 2011. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:756308/FULLTEXT01.pdf>
- Moore, Michael E. *Basics of Game Design*. New York: CRC Press, 2011.
- Peterson, Jon. „Precursors”. In Deterding, Sebastian and José P. Zagal (eds). *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018, 53–62.
- Shields, Jo. „International Journal of Role Playing [PC]”. Hexus, 2002. <https://www.hexus.net/gaming/reviews/pc/411-neverwinter-night-pc/>
- White, William J., Jonne Arjoranta, Michael Hitchens, Jon Peterson, Evan Torner, and Jonathan Walton. „Tabletop Role-Playing Games”. In Deterding, Sebastian and José P. Zagal (eds). *Role Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018, 63–86.
- Whitehead, Dan. „The History of Bioware”. Eurogamer, 2007. <https://www.eurogamer.net/articles/the-history-of-bioware-article>