**Elkezdték a bizarr játékokat is felújítani – Íme a Night Trap 25. évfordulós kiadása!  
Revolife.hu | szerző: Wastrel**

Az elmúlt években hatalmas lendületet vett a(z elsősorban a 90-es években készült) régi PC-s játékok újrakiadása, néha teljesen felújított formában, XXI. századi grafikával, néha egyszerűen csak némileg felújított köntösben, de legújabb rendszerekre és képernyőfelbontásokra optimalizálva, és Steam-en megjelentetve. Ezek az újrakiadások jobbára valódi klasszikusok ráncfelvarrott változatai, melyeket lelkesen fogad az online játékos közönség. Néhány minőségi újrakiadás, mint az Age of Empires 2 HD vagy a Serious Sam HD igazi klasszikusokká váltak a nosztalgikus hangulatú öreg gamerek és az egy generációval fiatalabb korosztály számára egyaránt.

Ámde mi a helyzet az olyan játékokkal, melyek megjelenését anno csupán langymeleg fogadtatás kísérte, esetleg megosztó kritikákat kapott, vagy a kedvező értékeléseket súlyos anyagi bukás követte? Ezek az NB II-es termékek újabban elkezdtek sajátos módon követőkre lelni, amiben szerintem nem kevés szerepe van az olyan, immáron hosszú évek óta futó Youtube-csatornáknak, mint az Angry Video Game Nerd, a Lazy Game Reviews vagy a hazai Rossz PC Játékok, melyek szinte mind régi játékok többnyire egyedien vicces módon történő bemutatását szolgálták. Ezeknek a csatornáknak köszönhetően az új generációk és a régiek együttesen ismerhetnek meg olyan poénos módon elfuserált vagy kísérletező kedvű játékokat, melyekbe a fiatalok még nem nőttek bele, az idősebbek pedig inkább a saját fiatalságuk idején ikonikusnak számító minőségibb és népszerűbb alkotások kivégzésével voltak elfoglalva.

A hirtelen jött keresletre szépen rácuppantak a másodvonalas fejlesztők. Míg az ilyen örökéletű sorozatok, mint a Command & Conquer, Warcraft, DOOM, Duke Nukem, Tomb Raider stb. gyakran hányattatott utóéletet érnek meg, mert éves szinten dollármilliárdokat forgalmazó kiadóik nem feltétlenül látnak fantáziát a felújításukban, az újrakiadás jogát pedig nem adják ki külsős csapatoknak, addig a kisebb fejlesztők független cégekként akár meg is tarthatták játékaik szerzői és terjesztési jogait.

A titok megvilágításához kissé meg kéne mártóznunk a kiadói biznisz nem éppen sekélyke óceánjaiban, azaz megvilágítani a különbséget egy EA vagy Activision-szintű mamutkiadó és a kisebb – a 90-es években ráadásul jelentősen elszaporodott – független disztribútorokhoz képest. A téma lényegi megértéséhez most legyen elég annyi információ, hogy a multinacionális kiadók a dobozos megjelenések háttérbe szorulásáig szinte az egész világon saját terjesztési hálózatot tartottak fenn, maguk szállították a kész megjelenéseket a boltok polcaira, akár Brazíliában, akár az USA-ban, akár Németországban járunk.

Ugyanakkor a kisebb fejlesztéseket felkaroló kiadóknak nem voltak ilyen privilégiumaik, egy-egy független csapat játékait gyakran akár országonként, de legalábbis kontinensenként mindenképpen több kisebb, adott területet lefedő kiadó képviselte. Ilyen körülmények között nem volna értelme egy kiadónak sem exkluzív szerződéssel lefoglalni játékok kiadási jogát. Így aztán míg a nagy cégek a fejlesztőstúdiókat és az általuk létrehozott márkaneveket – Call of Duty és társai, ismerős? – közvetlenül birtokolják, a kis kiadók csak egy adott területre (pl. országra) vonatkozó terjesztési jogot tudtak magukénak, és a független fejlesztőnek magának kellett megállapodnia több terjesztővel a minél több országban történő megjelenés céljából. Ne ragadjanak most billentyűzetet a kiadók képviselői, hogy a kiadás, disztribúció valamint az IP –és asset-jogok között is különbség van, mert e cikk szempontjából irreleváns, a szakmai kérdéseket pedig akár a végtelenségig lehetne csűrni-csavarni.

A lényeg tehát, hogy a 90-es években a középkategóriát képviselő, nagy kiadót nem felsorakoztató termékek újrakiadási jogait sokkalta könnyebb beszerezni. Akadnak ugyan buktatók – pl. rendkívül ciki, amikor a játék eredeti forráskódja elveszett -, de ezek miatt fájjon a felújítással foglalkozó cégek feje. Bennünket a végtermék érdekel, és annak ténye, hogy a retro játékmenethez való hűség hogyan párosul a modern idők elvárásaival.

A részleges felújításoknál, mint amilyen jelen tesztünk alanya is, rendkívül fontos, hogy a játékmenet maximálisan analóg legyen az eredeti retro termékkel, még akkor is, ha az már a maga technikai színvonalán is vércikinek számított. Lehet, hogy szépen mutatna „A Mesterlövész” full HD-ban, minden vicces bug kijavításával, de a szomorú igazság az, hogy így egy hibái tömkelege által kultikussá vált játék élvezeti értéke és egyben nosztalgiafaktora veszne el végleg.

A Night Trap 1992-ben debütált a Sega első CD-meghajtós konzolján, ami gyakorlatilag az akkor jelentős sikert befutó Sega Mega Drive-hoz (Európában Sega Genesis) csatlakoztatható kiegészítő lejátszóeszköz volt. A játék a rövid dicsfényt megélt interaktív mozi műfajában lépett porondra, ami azt jelenti, hogy valójában olyan mozifilmet kapunk, melynek eseményeit, történéseit a sztori előrehaladtával választásunkkal módosíthatjuk. Tessék elképzelni egy inverz Call of Duty-t: míg ott egy csőlabirintus-szerű játéktéren mozifilm-szerű élményt kapunk számítógépes grafikával, addig az interaktív mozi tic-tac toe összetettségű játékélményt biztosít lebutított, agyontömörített mozi képében.

Félreértés ne essék, az interaktív mozi műfaja is hagyott az utókor számára felejthetetlen klasszikusokat. Elegendő csupán a Wing Commander 3-4-re, valamint a tengeralattjárós háborús filmként forgatott, mára elfeledett, ám megvalósításában annál kolosszálisabb Silent Steel-re gondolnunk, mely egyben a legelső DVD-n is megjelent játékok között volt! Mégis, a műfaj lényegében a játékfejlesztés vakvágányaként vonult be a köztudatba.

Érdekes tény, hogy bár megjelenési idejében nem, de elkészültében a Night Trap volt a világ első konzolos interaktív mozija, forgatása ugyanis már 1987-ben lezajott, és ugyanekkor debütálhatott volna a Hasbro NEMO fedőnevet viselő konzolján, melynek megjelenése végül kútba esett a Hasbro kockázatkerülő magatartása révén. Nem volt szerencséje a készítőknek a Nintendoval sem, melynek Super Nintendo konzoljához a Sony tervezett CD-lejátszós addont, ám végül ez a terv is kútba esett. A Sony később ebből a kudarcból tanulva tervezte meg első saját konzolját, a Playstationt (a többi pedig már történelem). A kedvezőtlen körülményeknek hála a játék végül csak 5 évvel később, 1992-ben nyerhette el végső formáját és debütálhatott a friss, ropogós Sega CD platformon, majd az elkövetkező 2 évben több különböző platformra, többek közt PC-re is portolták.

Lassan nem ártana végre tesztünk alanyáról is beszélni, bár biztosítok mindenkit, hogy az eddigi hozzáfűznivalóim érdekesebbek ennél. Szóval egy félig film, félig játék-egyvelegről van szó. A legfőbb érdekességét az adja, hogy a többi interaktív filmmel ellentétben igyekeztek a linearitásból jócskán visszavenni, és inkább olyan irányba tuningolni a játékmenetet, hogy az előre rögzített, és így kizárólag lejátszható, ámde nem manipulálható jelenetek ellenére is interaktív élményben legyen részünk.

A történet szerint öt tinilány eltűnése végett riasztják a helyi speciális osztagot, akiket legutoljára a Martin család pincészetének területén láttak, és a család meghívására náluk aludtak. A család szerint a lányok biztonságban elhagyták a birtokot. Mivel a sztori több ponton is sántít, a másodosztályú SWAT-osok körbeszaglásznak a birtokon, és felfedezik, hogy egy rendkívül alapos, csapdákkal megtűzdelt megfigyelőrendszer található a birtokon, melyre azt meghackelve rá is csatlakoznak.

Itt kapcsolódunk be a sztoriba: újabb lányok tartanak a birtok felé, egyikük közülük saját beépített ügynökünk, akik testi épségét nekünk kell szavatolnunk a biztonság rendszeren keresztül. A birtok környékét ugyanis elkezdik ellepni a gonosz nindzsavámpírok (?), akik pont az ilyen fiatal husik vérére pályáznak. Feladatunk a házban szétszórt 8 biztonsági kamera videói között kapcsolgatni, majd amelyik helyiségben ellenséges aktivitást észlelünk, megfelelő időpontban beizzítani a csapdákat, ezáltal elegánsan kitessékelvén a betolakodókat.

Küldetésünket megnehezíti, hogy a csapdák csak a megfelelő password bepötyögésével aktiválhatók, és a Martin család paranoiás tagjai szeretik gyakorta változtatni a biztonsági rendszer jelszavát. Ezért a nindzsairtás mellett ügyelnünk kell a família tagjai közti beszélgetések kihallgatására is, hiszen bármikor elhinthetik egymás közt az új jelszót. Idővel természetesen a vendégek is megszimatolják, hogy vadásznak rájuk, innentől válik csak igazán izgalmassá a történet, hiszen ettől kezdve egy amolyan horror-akcióba ágyazott „Reszkessetek, Betörők!” részesévé válhatunk.

A történet, bár abszolút gyermetegnek hangzik, nem egyedülálló eset a 80-as/90-es évek palettáján. Ugyanakkor bugyuta sztorival is lehet rendkívül élvezetes filmet gyártani, gondoljunk csak az azóta kultmozivá lett „They Live” (Elpusztíthatatlanok) című alkotásra. A színészi játék is hasonlóan viccesen gagyi színvonalat képvisel, hiszen a játékfejlesztés hőskorába repülünk vissza, amikor még elsősorban jól összeszokott baráti társaságok garázsban összetákolt stúdiókban legfőképpen a saját szórakoztatás kedvéért, és csak sokadlagos szinten üzleti megfontolásból pakolták össze ezeket a termékeket.

Ennek a felújításnak – ahogy a bevezetőkben az efféle újrakiadások lényegét megpedzegettem – nem volt célja a teljes videóanyagot újra eljátszatni és felvenni, ehelyett az eredeti felvételekkel dolgoztak a programozók. Ennek köszönhetően a videók mai mércével mérve továbbra is alacsony minőségűek, viszont nagy szerencsére sikerült az eredeti kazettákat elraktározni és eme jeles alkalomból újból bedigitalizálni, mert az eredeti Sega CD-s változat videóinak minősége a konzol képességeihez történő igazítási kényszer miatt tényleg vállalhatatlan. Ezáltal egy megfelelően autentikus újrakiadást kapunk. Lényegében a 90-es évek játékiparának minden bugyuta kliséjét magunkba szipkázhatjuk, miközben azért nem ég ki teljesen a szemünk az elénk táruló azonosíthatatlan pixelpacáktól. A restaurált eredeti felvételek mellett nyilván egy HD felbontásban átrajzolt interface is a pakk része.

A felújítást értékelni nem igazán van értelme, hiszen az eredeti „nyersanyag” is leginkább kult státusza, viccesen gagyi mivoltja és az erőszakos jelenetei miatt generált jelentős konfliktusai miatt vonult be a köztudatba. A Night Trap Anniversary nem az a visszautasíthatatlan klasszikus, melynek minden valamit magára adó geek polcán ott a helye. Ennek a terméknek a valódi közönsége az AVGN, LGN és FreddyD hármas által magához édesgetett, alternatív – már-már a gamer szcénából is kilógóan hipster – közönség elvontabb figurái.

Beszúrandó linkek:

Angry Video Game Nerd - Sega CD: <https://www.youtube.com/watch?v=g2eH3vYbdGo>

Night Trap: 25 years later (My Life in Gaming): <https://www.youtube.com/watch?v=df2zptiviBo>

Sega CD: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sega_CD>

Silent Steel DVD végigjátszás: <https://www.youtube.com/watch?v=IyGbQKxeMhI>