**Komoly Témák a Videojátékokban**

Fábián Tímea Nikolett – RDDZXA

[timeanikolett2002@gmail.com](mailto:timeanikolett2002@gmail.com)

Szerepjáték és Gamerkultúra – PPK-EKTI:9

A Life is Strange videojátéksorozat a Sqaure Enix-től, egy sztori játék, ahol a főhős szemszögéből nézve a mindennapokat, döntéseket hozhatunk helyette. A sorozat sikere 2015-től töretlen, évről évre elhozzák a megérdemelt Awardjaikat köztük a Best Game, Best Writing és a Best Storytelling díjak. Ez a sorozat nagyon közel áll a szívemhez, van olyan része, amit már többször is újrajátszottam. Ebben az esszében 3 játékot fogok közelebbről megvizsgálni és kiemelni az azokban előforduló témákat.

Először is pár sorban nézzük meg miért tűnik ki a sorozat a többi sztori játék közül. Az írástól most tekintsünk el. A LiS (= Life is Strange) olyan atmoszférával rendelkezik, ami percek alatt magába szív és lenyűgöz. A 3D elemei részletesek és jól kidolgozottak. A textúrák életre keltik a világot. A zenék mélységet adnak, ennek a világnak. Ha összerakjuk azokat az elemeket, egy olyan kompozíció jön létre, ami meghaladja az egyszerű szorakozást, amit egy játék nyújthat. A játékosok jelentős része ezt egy érzelmi hullámvasútként élte meg. Én is megtanultam, hogy a LiS az a játéksorozat, ahol az érzelmek kikívánkoznak és jó, ha az ember bekészíti maga mellé a zsepit, amikor leül játszani.

Mielőtt még belevágnánk, van egy dolog, amit még felhoznék. Szupererők. Minden LiS játékban a főhősünknek (és egyes mellékszereplőknek) természetfeletti képességei vannak. Ezek a képességek kiegészítik a szereplők személyiségét és segítik elérni a céljaikat. Egy olyan közös pont a szereplőkben, ami egyedivé teszi őket és csak mégjobban fokozza a játék élményt. Legyen a képesség időugrás, visszabeszélés vagy gondolatolvasás.

**Life is Strange**, az első játék, 2015-ben jött ki. Az első évada ingyenesen játszható, a másik négyet fejezetenként meg lehet venni. A játék története 2014-ben, Oregon államban játszódik, azon belül egy fikcionális településen, Arcadia Bay-ben. A főszereplő Max Caulfield, egy 18 éves nő, aki visszaköltözik szülővárosába, hogy ott folytassa tanulmányait fényképészként, a BlackWell Academy-n. Az egyik órán furcsa álmot lát és azt veszi észre, hogy vissza tud ugrani az időben.

Az első téma, amit kiemelnék, az az iskolai zaklatás. Már a legelső fejezetben láthatjuk, ahogy az órán a diákok papír galacsinokkal dobálnak egy lányt, Kate Marsht. Kate egy erősen hívő, konzervatív családból származik. Öltözködése szolid, nem kirívó, mondhatni régimódi. Személyisége nyitott és barátságos. Nem szeret a figyelem középpontjába kerülni, de egy rosszul elsült Vortex klubos buli után ez megváltozik. Azóta a népszerű diákok kedvenc céltáblája lett. Még David Madsen, egykori katona, most iskolai biztonsági őr is rászáll bár segíteni akar, agresszív viselkedés módja nem segít a helyzeten.

A következő téma, amit kiemelnék, az a fegyvertartás. Mivel az Egyesült Államokról van szó, ott a fegyvertartás kicsit máshogy működik, mint itt. Ezért nem annyira meglepő, amikor Nathan Prescott, a népszerű fiú, akinek mindene megvan, előkap egy pisztolyt. Hiába szólunk erről a Wells igazgatónak, nem fog hinni nekünk, mert a Prescott család jelentős adományai miatt működik Arcadia Bay úgy, ahogy. Az sem meglepő, hogy David otthon több lőfegyvert is tart. És az se meglepő, hogy Chloe Price, a lázadó mostohalány „kölcsön vesz” egyet tőle, majd gondtalanul lövöldözik vele a roncstelepen.

A következő téma, amit kiemelnék, az a megfigyelő kamerák. A paranojás David szereti mindenbe is beleütni az orrát. Kérvényt írt Wells igazgatónak, hogy engedélyt kapjon még több kamera kihelyezésére. Mint kiderül a lakásuk is tele van kamerázva. Bár személyisége ellenséges, a LiS nem arról híres, hogy a főgonoszai ennyire egyértelműek legyenek.

A következő téma, amit kiemelnék, az a drogok. Arcadia Bayben akkoriban Frank Bowers volt a drog biznisz középpontjában. Frank egy lakókocsiban lakik, kutyájával Pompidou-val. A város lakói, többnyire diákok köztük Chloe és Nathan is, tőle szerzik az anyagot. A drog beszivárgott abba a bizonyos buliba is, ahol Nathan gondolkodás nélkül bedrogozta Kate-et, majd levideózta a lányt. Mint kiderül nem ez volt az első alkalom, Nathen előszeretettel fotóz bedrogozott tini lányokat, határokat nem ismerve.

A következő téma, amit kiemelnék, az a mentális egészség. Kate depressziós lesz, miután a video felkerül az internetre. A hangulatingadozásai egyre rosszabbak lesznek. A második fejezetben Victoria Chase, a Vortex klub feje, még tesz pár lapáttal Kate rohamosan romló életkedvére azzal, hogy felírja az egyik tükörre ennek a videonak a linkjét. Maxt irányítva ezt letörölhetjük és megpróbálhatunk a lelki támogatást nyújtani neki.

A következő téma, az előzőhöz kapcsolódóan, az öngyilkosság. A második fejezet végén Kate Marsh az iskola épület tetején áll. Rajtunk áll, hogy meg tudjuk-e menteni vagy sem. A tetőn beszélgetve vele meggyőzhetjük, hogy jöjjön le velünk, de ha elbukunk, akkor Kate leugrik.

A következő téma, amit kiemelnék, az a fizikai fogyatékosság. Maxnek sikerül a harmadik fejezet végén annyit visszaugrani az időben, hogy egy adott eseményt megváltoztatva teljesen átírja a jelent. Ennek következménye képpen egy kamionsofőr beleütközik az autóba, amit Chloe vezet és a lány lebénul egy életre. Maxnek fájdalmas így látnia gyerekkori legjobb barátját. Az írók nem kímélve minket döntés elé állítanak minket. Chloe megkéri Maxet, hogy kapcsolja le a gépről.

A következő téma, amit kiemelnék, az a gyilkosság. Mint kiderül a negyedik fejezetben, egy holtest volt végig a roncstelepen, amit Chloe a bázisának tekint. Méghozzá egy olyan személy holteste, aki nagyon is közel állt hozzá. Az is kiderül, hogy Nathan keze van a dologban és a halál oka a túladagolás volt. Valamint a második fejezetben Max kezébe is kerül pisztoly és mi eldönthetjük, hogy rálövünk Frankre vagy sem.

Az utolsó téma, amit kiemelek, az az LMBTQ reprezentáció. Bár a játék alapjáraton nem tartalmaz semmi kirívóan LMBTQ jellegűt, úgy is megjátszhatjuk a játékot, hogy a végén Chloe és Max összejöjjenek és együtt álljanak viharban, miközben Arcadia Bayt elpusztítja a vihar.

**Life is Strange: Before The Storm** 2017-ben jött ki. A játék két részre bontható: elő-elősztori és elősztori. Az elő-elősztori egy fejezetből áll, ami 2008. szeptember 28.-án játszódik, a fejezet neve „Farewell”. Az elősztori három fejezetből áll, amik 2010 májusában játszódnak szintén Arcadia Bayben.

Az első téma, amit kiemelnék, az a családtag halála és a gyász. A „Farewell” fejezetben kiderül, hogy halt meg Chloe apja, William Price. Milyen törékeny a valóság és pillanatok alatt képes darabjaira hullani. Látunk egy jelenetet a temetésről is, ahogy Chloe magára marad és eltaszítja magától anyját, Joyce Price-t. A további fejezetekben látjuk, hogyan próbálja feldolgozni a gyászt. A válasza a lázadás. Úgy érzi mindenki ellene van. Álmokat lát, amiben William-el utaznak az autóban és az apja tanácsokat ad neki.

Forrásjegyzék

Barbet, R., Koch, M. (2015). Life is Strange. Square Enix Europe

Pickersgill, W., Floyd, C. (2017). Life is Strange: Before the Storm. Square Enix Europe

Garriss, Z., Pickersgill, W., Zimmerman, J. (2021). Life is Strange: True Colors. Square Enix Europe