Undertale: Hétköznapi morál kérdések egy videójáték keretein belül

Undertale az egyik legérdekesebb és legszívhez szólóbb játék, amivel évek folyamán játszottam. Története és megvalósítása egyedülálló, tele van rejtett Easter Egg-ekkel, és a videojátékok világának legemlékezetesebb és legszeretetreméltóbb karaktereit tartalmazza. Nehezemre esik elhinni, hogy ilyen nagyszerű humorérzékkel kivitelezett játékot bárki is gyűlölhet. Az Undertale azok közé a játékok kategóriájába tartozik, amelyet nagyon nehéz összefoglalni. De ha alapszinten el kellene mondanom, hogy miről szól, azt mondanám, hogy az elvárások felborításáró. A múltban sok média megpróbálta "felforgatni az elvárásokat" nagyon olcsó vagy nem valami jól teljesítő módon, míg az Undertale ezt az elemet használja a történetmesélés nagyszerű hatásainak fokozására. Következő esszémben tehát a játék morális hátteréről fogok beszélni.

Na de mielőtt mélyebben belemennénk, mi is az az Undertale? Undertale egy offline RPG (role-playing game), amit az amerikai indie játék fejlesztő Toby Fox alkotott meg. A játék grafikai világa nagyban különbözik a legtöbb korabeli játéktól, egy egyszerű 2D-s pixel art jellegű dizánja van. Amiben még kitűnik a többi hasonló kategória alá eső játék közül, az a története. Egy olyan szerepjátékról van szó, ahol nem küldetéseket teljesítve haladsz előre, hanem van egy adott történet szál és itt-ott elszórva egy két puzzle, amiket úgy teljesítesz, ahogy jónak látod. A játék során egy gyereket irányítunk, aki lezuhant a szörnyektől hemzsegő Underground azaz Földalatti világba. A célunk a játék során visszajutni a Föld felszínére.

És most tegyünk egy lépést hátra, hogy jobban átlássuk a nagyobb képet. Most gondolj egy akármilyen szabványos RPG-re, amivel valaha játszottál. A történet hőseként kalandozol az adott világban, segítesz azoknak, akik segítséget kérnek tőled és könyörtelenül végzel mindenkivel, aki az utadba áll. Vagy nem áll az utadba, de olyan tárgyat droppol, ami neked szükséges egy küldetéshez, vagy a felszerelésed erősítéséhez. A lényeg, hogy megölöd az ellenfeleid mert tapasztali pontokat és értékes lootot dobhatnak. És a nap végén bűntudat nélkül megyünk el aludni, végül is ezek csak gondolat formálásra nem képes gonosz szörnyek, igaz? Az erkölcs soha nem volt valami nagy kérdés ezekben a játékokban. De az Undertale egy olyan világba visz el minket, ahol azonnal megkérdőjeleződik ez a nézet. Megismerkedsz a szörnyekkel, de más RPG-k agyatlan és szívtelen lényeivel ellentétben ezek intelligens, gondolatokkal és érzésekkel rendelkező lények. Vannak, akik csak azért támadnak rád, mert félnek, mások pedig nem is akarnak ártani neked. Amikor megölsz egy szörnyet, mások szomorkodnak, ha megkímélsz egy szörnyet, az a lény örökké hálás lesz a kedvességedért. Már csak a gondolat, hogy lehetőséged van tudatosan megkímélni az ellenségeidet, méghozzá olyan mértékben, hogy az egész játékot lélekölés nélkül is teljesítheted, lenyűgöző csavar a műfajban. De ami ezt a játékot egy másik szintre emeli az az, hogy a tetteinknek igenis súlya van és azok következményeivel kell tovább játszanunk a játékot.

A harc mechanikája se átlagos. Amikor egy szörny megtámadja a karakterünk felugrik egy kis ablak, ahol nincs más dolgunk, mint kikerülni a támadásokat. A mi körünkben több opció közül választhatunk. Nem csak támadni, de felmérni is tudjuk az ellenséget, sőt lehetőségünk van beszélni vele. Ha rosszul állnak az életerő ponjaink, akkor tudunk a magunknon gyógyítani különféle az út során összesszedett édességgel. Egy kör alatt egy cselekvésre van időnk, a fent felsorolt négy lehetőség egy-egy különböző cselekvésnek számít. Ha az ellenfelünk egy bizonyos életerő pont alá esik, akkor feljön az a lehetőség is, hogy megkegyelmezünk neki. Egyszerre több ellenséggel is harcolhatunk. A harc végén az elsett szörny EXP-t ad, de ez ebben az esetben nem az Experience Points (tapasztalati pont) rövidítése, hanem az Execution Points (kivégzési pont) -é.

Pár sorral feljebb már megemlítettem, hogy egy szörnyeteg halála más szörnyeket gyászolásra késztet. Ezt semmilyen mértékben sem csak metaforának szántam. A világon mindenhol találhatunk passzív NPC-ket, akiket mélyen érint a megölt barátaik/ismerőseik elvesztése. Egyesek értetlenül, mit sem sejtve keresik eltűnt szeretteik, míg mások tisztában vannak a történtekkel és gyászolják a veszteségeiket. Ez egy kemény része a játék történet fonalának. De ami még jobban megüti tudatlan játékost, aki most játszik először az Undertale-el, az az, hogy a játék nem engedi elfelejteni a tetteinket. Nem számít, hányszor próbáljuk meg újraindítani, mindig lesznek olyan lények, akik emlékezni fognak arra, hogy mit tettünk. Mégpedig Flowey és Sans.

Flowey az első szörny akivel összefutunk Underground. Megpróbálja átverni a játékost, hogy minden a legnagyobb rendben van ott lent, majd az arcába vágja, hogy a szeretet ostobaság és ölj vagy téged ölnek meg. Ő az, aki a leghangosabban nyilvánítja ki véleményét, átkozza az idealizmusodat, és gúnyolódik, hogy megpróbálsz visszaállítani valakit, akit már korábban megöltél. Ennek a lelketlen antagonistának te egy megfejthetetlen rejtély vagy. Nincsenek érzelmei ahhoz, hogy megértsék a játékos indítékait elvégre miért tenne bárki bármit is a saját érdekén kívül. Gúnyolódik a játékos bűntudata vagy a jóakarata minden megnyilvánulásán, és dicséri az erőszakos cselekedeteit, amik tükrözik az ő eszméit.

És ott van Sans is. Ahhoz, hogy az ő szerepéről beszélni tudjunk még ki kell térni egy pár szó erejéig a történetre. A párbeszéd opciók és a döntéseink befolyásolják a történet szövődését. Három befejezést különböztetünk meg: a True Pacifist (a játékos LvL 1-en marad végig, tehát nem öl meg semmilyen szörnyet és összebarátkozik a cselekmény szempontjából fontos karakterekkel), a Neutral (a játékos öl szörnyeket és össze is barátkozik pár karakterrel) és a Genocide (ez a játék világának széteséséhez vezet és hogy ezt elérjük minden egyes szörnyet meg kell ölnünk a játékban). Újrajátszásnál felajánljuk a karakter lelkét a világ visszaállításáért és ilyenkor bejön a képbe a Soulless Pacifist és a Soulless Genocide.

Sans karaktere a Genocide, azaz Népírtás történet szálon bontakozik ki igazán. A név szókimondó, akkor csöppensz bele ebbe a történet szálba, amikor elkötelezed magad amellett, hogy megölsz minden egyes szörnyet a Földalatti világban. Ez a történet ág kegyetlen és szinte lehetetlen csak úgy véletlenül belebotlani. Az ellenséges szörnyekről nem mondható el ugyanaz. A legváratlanabb pillanatokban találhatod magad szemben random ellenségekkel, de ezek véletlenszerű találkozások a játék során nem túl gyakoriak. Eltarthat egy darabig amíg a legelszántabb RPG-darálók is rájönnek, hogy vannak jobb módszerek a szintlépésre, mint a lassú szörnyvadászat, főleg a játék első területein. De ezt kell tenned, hogy elérd ezt a végkifejletet. Lassan, de egyre magabiztosabban. Minden véletlenszerű találkozás után már a következőt keresed a térkép minden területén, ahol felbukkanhatnak. Mindenkivel végzel, akivel találkozol, amíg egy pont után már nem maradnak szörnyek. Ha egy ilyen területre később visszajössz már nem fog szörny ugrani rád a sötétből csak egy ablak jelenik meg a baljós "de senki sem jött" szöveget mutatva. Kérdést nem hagy maga után, hogy miért nevezték ki ezt az útvonalat „népirtó futásnak”, mivel pontosan ezt csinálja. Minden egyes szörnyeteg meggyilkolásával juthatsz el csak arra a pontra, hogy szembeszállj vele.

A hangszíneltolódás ez a szál és az alapjáték között drámai, valamint ahogy sorra kitisztítod a játék új területeit a zene fokozatosan sötétebbé és baljósabbá válik. Az első területen túl minden találkozást nem meglepetés, hanem mosoly fogad. Örülök, hogy találtál egy másik lényt, akit meg kell ölni. Lassan a területeket, amelyek egyszer élettel teltek lehettek a korábbi futamok során, üressé és hátborzongatóvá válnak. Mindenki vagy meghalt a kezedtől, vagy menekül a szívtelen mészárlásod elől. Ennek a futásnak a befejezéséhez tényleg el kell pusztítanod mindnekit, és mindnekibe bele tartozik az is, hogy meg kell ölnöd minden Boss kategóriájú karaktert is, akivel találkozol, beleértve Sans testvérét, Papyrust is.

Most tekintsünk el ettől. Visszafordítom a forgatókönyvet a Neutral és Pacifist futásokhoz. Mindkét játékban eljön az a pont, ahovl Sans meghívja a játékost, hogy együtt menjetek el egy étterembe. Ha elfogadod, hogy beszélsz vele egy kicsit, akkor jól figyelj rá, mert amit mond, az valószínűleg a legőszintébb párbeszéd, amit valaha is kaphatsz tőle ezeken az útvonalakon. Némi beszélgetés után közvetlenül beszél Torielről, a barátságos szörnyről, akivel szintén a játék elején találkozunk és befogad minket az otthonába. Megemlíti, hogyan beszélt vele a romok lezárt ajtaján keresztül. Baráti viszonyba kerülnek és végül Toriel megígérteti Sans-el, hogy ha valaha találkozik egy emberrel, vigyázni fog rá és megvédi őt. Barátságuk iránti tiszteletből bár vonakodva, de Sans beleegyezett. Aztán csak úgy közli a játékossal, hogy ha ez az ígéret nem lenne, "halott lennél ott, ahol állsz".

Végül viccnek játssza ki, de ha egyszer megérted a karakterét, könnyen megállapíthatod, hogy abban a pillanatban teljesen őszinte volt. Miért, kérdezheti? Nos, ha megnézed a Pacifist utat, akkor észrevehetted, hogy alapvetően minden fontosabb szereplővel meg kell barátkoznod, hogy teljesítsd. Persze Sans kivételével minden karakter. Ennek oka az, hogy a normál útvonalon egy hajszálat sem érinthet a fején a játékosnak, sőt barátként és társként viselkedik vele. De a szomorú igazság az, hogy Sans soha nem fog minket (vagy tágabb értelemben Frisket) barátnak vagy csak valakinek tekinteni, akiben megbízhat. Mi az oka rá? Látta, mit tettél korábban.

Miután a játékos atrocitást követett el atrocitás után, és valószínűleg több száz lényt bántott meg a sztori kánonja révén a Genocide útján, Sansszal találkozik az ítélőteremben. Bárkit megkímélhettél volna, csak egy szörnyeteget, és ő hajlandó lenne betartani az ígéretét, függetlenül attól, hogy mennyire utálja azt, vagy téged amiért megölted a testvérét. De amikor elkötelezed magad, hogy minden egyes szörnyet megölsz felsóhajt, és bevallja, hogy nem engedheti meg magának, hogy tovább passzív legyen. Pillanatok alatt a játék történelem egyik leghíresebb Boss-harcába keveredsz.

Ennek a harcnak két pontja van. Megbűntetni minden egyes életért, amit elvettés és végül megtörni a lelkedet, hogy feladd ezt az utat, amelyen jártál. Ez a küzdelem nem csak a játékosnak nehéz, hanem magának Sansnak is. A harcról folytatott párbeszéde során hallani lehet arról, hogy az idővonalak állandóan megállnak és újraindulnak. Ez a mentési, betöltési és alaphelyzetbe állítási mechanika megnyilvánulása. Az Undertale világának története erősen foglalkozik az idővonalakkal, és ezek miatt az idővonalak miatt Sans annyira utálja a játékost, hogy az igazi barátság elérhetetlen. Sans milliószor látta ezeket a forgatókönyveket, látta, hogy megmented az összes barátját, és látta azt is, hogy megölöd az összeset, látta ahogy néhány idővonal úgy döntött, hogy segít csak azért, hogy visszaállítsd és megöld azokat az embereket, akikről azt állítottad, hogy törődnek vele. Ez az oka annak, hogy Sans még olyan idővonalon is, ahol nem tettél semmi rosszat, még ha fennáll is az esély arra, hogy ez az idővonal happy enddel maradjon meg, akkor is inkább hidegvérrel lesújt, majd hagyja, hogy az idővonal magától értetődően játsszon. Az egyetlen ok, amiért mégsem teszi, az az, hogy

A. mentési/betöltési képességeddel tudja, hogy ez végső soron értelmetlen lenne.

És,

B. Ígéretet tett, amit lehetőség szerint be is akar tartani.

Sans soha nem fog hátat fordítani neked a Pacifist úton. Nevetni és viccelődni fog veled. Mindent megtesz, hogy boldoggá tegyen téged és a barátait. De soha nem fog tudni igazán megbízni benned, mert látta, mire vagy képes. Egy személy, aki folyamatosan megfosztja mások boldogságát a saját érzelme és élvezete miatt. Kíméletlenül meggyilkol minden élőlényt, akivel találkozik. Néha idegenekkel, máskor olyanokkal kerül szembe, akik egy korábbi idővonalon szerettek és támogattak téged. Túl kiszámíthatatlan vagy és túl veszélyes, az ő szemében nem éri meg a fáradságot. És mégis, Sans minden népirtás során mindig ott van, hogy szembeszálljon a beteg, szadista személlyel, aki vagy. Hiábavaló erőfeszítéssel, hogy megtörje a szeretett elszántságát, és rávegyen, hogy ragaszkodj a happy endhez, vagy legalább elfuss, és soha többé ne bántsd a barátait. Ezen az úton megvetett vagy, és jogosan. Sans szemében kegyetlen és aljas vagy. Folyamatosan ártatlanokat tépve szét a saját vérszomjas és beteges kíváncsiságod kedvéért. Te vagy az elképzelhető legbetegebb dolog, de mégsem vagy szörnyeteg. Ez nem működik, mindet megölted. Te valami rosszabb vagy ennél. Ember vagy.

Ez a kettősség és az emberi pszichológiával kapcsolatos csodálatos üzenet az, ami többek között az Undertale-t olyan nagyszerű és felejthetetlen játékká teszi. Mert minden szörnyűség ellenére, amit mondtam, lehet pacifista lenni. Minden szörnyet intelligens lénynek tekintve megadhatod nekik azt a tiszteletet és szeretetet, amely méltó egy társaságukhoz. Megragadhatod a körülötted lévő lények szívét, törekedhetsz arra, hogy mindenki, még a legrosszabb ellenséged is helyesen cselekedjen. És azzal a tudattal menj el a játéktól, hogy mindent megtettél azért, hogy mindenki boldogg legyen, és a legtöbb esetben ez sikerült is.

Az, ahogy Toby Fox felépítette a játék összes útvonalát és befejezését, tökéletesen reprezentálja az emberi természetet, és megkérdőjelezi az igazságot, amit nem mindig akarunk beismerni magunknak. Mi, emberek a képesek vagyunk elképesztő önzetlen és kedves cselekedetekre, milliárdokat tudunk segíteni és megmozgatni, és ez gyönyörű. De a másik oldalon, és sajnos, amit a történelem általában képvisel, mi, emberek képesek vagyunk az elképzelhető legrosszabb kegyetlenségekre is. Lehetsz a Remény Angyala, aki mindenkit megment és kiszabadít a börtönből. Vagy légy a Halál Angyala, aki megsemmisít mindenkit, aki ott lakik. Az egyenetlen utak, amelyek ezt nem teljesítik, a különféle semleges utak, amelyek szerintem a mindenkit képviselnek. Azok, akik esetleg vétettek, de soha nem tettek semmi aljas vagy kegyetlen dolgot, amellyel kiérdemelték voln a hirhedt jelzőt. Azok, akik jószívűek, de soha senkit nem mozgattunk meg annyira, hogy valódi változást idézzenek elő a világban. Ezek alkotják a legtöbbet, akiket a történelem nem ismer. De a nap végén a végtelen kedvesség és a végtelen kegyetlenség egyaránt a kezünkben van, és még a legjobb szándékkal rendelkezők is elvethetik és kiforgathatják a jó dolgokat a beteges kíváncsiság kedvéért. Innen ered az a szimbolizmus, amely mögött egy Pacifist futás újraindítása csak a Genocide megtapasztalása érdekében történik.

Most nem elítélem a játékosokat, amiért ezt csináljuk, a nap végén ez valóban "csak egy játék", és méghozzá nem is akármilyen. Egy játék, amely megérdemli, hogy minden tulajdonságát és történetét feltárjuk. Tehát mindenképpen játsszd végig a játékot, ahányszor csak akarod, fedezzd fel a témákat és a befejezések közötti különbségeket. Az Undertale egy kiváló módja annak, hogy feltárja a játékba időt fektető emberek pszichológiáját és a történetét. Azok számára, akik nem csak kívülállók vagy csak belenéznek, hanem inkább elmerülnek önmagukban azokban előbb utóbb felmerül, a tetteid nagy súllyal bírnak. A játékos észreveszi a hátrahagyott következményeket, és mérlegeli a „valós világ” hatását ezekre a kitalált karakterekre, akikkel a játék során összefut.

Az erkölcs olyasvalami, amit a játékok gyakran próbálnak felfedezni, és sok közülük nagyon eltalálta vagy hiányzik belőlük. Még a legjobbak között is lehetnek nagyon lineárisak vagy vágottak és szárazak. Az Undertale az egyetlen játék, amelyről magabiztosan állíthatom, hogy tökéletesen megbirkózik az erkölcs témájával. Cselekedeteidnek hatása van, amit tettél, azt nem felejtik el. A végső jó és a végső rossz témái között számos semleges befejezés rejlik, ahol még mindig láthatod, hogy döntéseid hatásai érvényesülnek, és elgondolkodtatsz a döntéseiden.

Sok más tényezőt is figyelembe kell venni, például a gazdag történelem szempontját. Annak ellenére, hogy mélyen vitatkoztam a népirtásról, még csak el sem kezdtem emlegetni "Charát", az első elesett embert, aki az útvonal egyik fő tényezője, és még mindig eléggé elterjedt a pacifista futásban. Egyesek azt mondják, hogy csavaros és gonosz, valamint ő felelős a főszereplő Frisk megrontásáért, mások szerint csak egy félreértett gyerek, akit TE, a játékos rontott meg.

A nap végén legyen szó az egyedi és erőteljes történetmesélés megbontásáról, a felejthetetlen filmzene meghallgatásáról, az univerzumon belüli lenyűgöző történetről és a Easter Eggekről, amelyek ezt a kitalált világot alkotják, vagy akár csak az emlékezetes és szeretett karakterekre emlékezve, sokak szívét elrabolta a játék. Az Undertale egy olyan játék, amelyről nyugodtan mondhatom, hogy minden figyelmet megérdemelt. Ez a játék egyszeri gyöngyszem az életben, büszke vagyok arra, hogy fiatalkoromban megtapasztalhattam. Gyönyörű, összetett, mégis egyszerű, ha kell. És végül ez az egyik legteljesebb játék és történet, amit valaha láttam.

Horváth Emese Viola (JG519I)

jg519i@inf.elte.hu

Szerepjáték és Gamerkultúra – PPK-EKTI:9

Források:

Fox, T. (2015). Undertale. Fox, T.

Krum, R. (2022). 10 Best Secrets and Easter Eggs in Undertale. URL: <https://www.cbr.com/undertale-best-secrets-easter-eggs/>

Sharma, J. (2022). 59 Undertale Facts That All Gamers Will Appreciate!. URL: <https://kidadl.com/facts/undertale-facts-that-all-gamers-will-appreciate>

CartoonEnthusiast. (2018). Fun Facts about the Main Characters (or certain characters). URL: <https://undertale.fandom.com/f/p/3242968878154218480>

Fox, T., Chang, T. (2016) Undertale Art Book. Fangamer, URL: <https://www.fangamer.com/products/undertale-art-book>