

TÁGULÓ UNIVERZUM

A SKYWALKER-MOZISZÉRIA UGYAN VÉGET ÉRT, DE A VIDEO- ÉS GYEREKJÁTÉKOKBÓL, RAJZFILMEKBŐL ÁLLÓ STAR WARS-MERCHANDISE MEGÁLLÍTHATATLANUL HÓDÍT TOVÁBB.

A *Star Wars*-univerzum már régóta nem a mozifilmekből, hanem az ahhoz kapcsolódó merchandise-ből szerzi jövedelmének zömét. Különböző játékgúrák, videójátékok, regények, képregények, rajzfilmsorozatok és most legutóbb egy tévésorozat: a *The Mandalorian* biztosítja a franchise túlélését a filmekén is túl. Maga George Lucas mondta egyszer Harrison Fordnak – félig viccesen, félig komolyan – hogy Han Solo azért nem halhat hősi halált *A Jedi visszatér*-ben, mert halott Han Solo babát nem lehet eladni és ez a szemlélet most, a Disney-érára is teljesen igaz.

Persze, ahogy a Jedi, vagy Sith mesztéretet mindig felülmúlják tanítványaik, gyakran úgy hagyják le belső értékeik tekintetében e kiterjesztett univerzumot alkotó médiumok az egészestés filmeket, melyek az eredeti, hivatalos szériába tartoznak. Nem feltétlenül arról van szó, hogy maga a történet színvonalasabb lenne, hiszen azért J.J. Abrams, vagy Rian Johnson veterán forgatókönyvírók és rendezők képességeit nehéz egy videójátékban, vagy egy félórás epizódokat felsorakoztató tévésorozatban túlszárnyalni, hanem inkább arról, hogy a saját műfajukon belül olyan élményt nyújthatnak a „kánonnak” számító alapfilmekhez képest, amelyek bizonyos aspektusokban színvonalasabbak, vagy töményebben adják, amit a *Star Wars*-univerzumból elvárunk.

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

„Egyszer, régen, egy távoli videójátékos érában” a *Star Wars* külső nézetes akciójátékok igencsak népszerűek voltak, 1999-ben a *Baljós árnyakból* készült játék a korabeli konzolokra és PC-re, aztán 2002-ben érkezett a *Jedi Knight II: Jedi Outcast*,

2003-ban a *Star Wars Academy*, majd 2008-ban belekóstolhattunk az Erő Sötét Oldalába is a *Force Unleashed* 2008-as, és a *Force Unleashed* 2010-es megjelenésével.

Az Electronic Arts (EA) 2013-ban megszerezte a Lucasfilm videójátékok jogait, ami sokáig nem tett jót a franchise-nak, hiszen a cég törölte a „1313” kódnevű játékprojektet, amelyben az eredeti mandalore-i fejvadász: Boba Fett kalandjaiban vehetünk volna részt, illetve beszántotta azt a cím nélküli open world akciókalandot, amelynek először Amy Hennig, majd az *Assassin's Creed* játékokról elhíresült Jade Raymond volt a vezetőfejlesztője. Ezek helyett a közösségi, többjátékos módra kihegyezett *Star Wars: Battlefront* első és második részét jelentette meg az amerikai cég és bár az utóbbinak volt egy hagyományos, egyjátékos játékmódja, de az rövid és felejthető alkotás volt a főjátékon belül.

Az Electronic Arts által most kiadott *Star Wars Jedi: Fallen Order* viszont a videójátékipar igazi nagy „visszatérése”, ugyanis a hangsúlyosan történetorientált, és nem a többjátékos módra kihegyezett akció-kalandjáték manapság már ritka, mint a fehér holló.

A játék főszereplője: Cal Kestis, a *Star Wars* franchise buktatóihoz is hasonlóan, túlélte Palpatine legendás Order 66 parancsát. Ifjú hősnünk azóta folyton bujkál, mint szerelőmunkás, „melós srác” a Bracca nevű bolygón. Nem csak a Császárság inkvizítorai elől rejtőzködik, hanem saját démonjai elől is, de hiába is szeretné, nem tud megszabadulni sem múltjától, sem az emlékeitől. Aztán mégis eljön számára az „ébredés” és a nagy kaland, ahogy a hagyományos, egyjátékos *Star Wars* külsőnézetes akciókalandjáték szá-

mára is itt lehet a megújulás kulcsa, hiszen a *Fallen Order* tényleg jó játék.

A játék sztorijáról általában véve elmondható, hogy bár hagyományos elemeket használ, mégis van annyira színvonalas, mint a J.J. Abrams filmek története (sőt, sokak szerint jobbnak is tekinthető – attól függően, hogy ki mennyire van kibékülve az utolsó filmtrilógia minőségével.)

Mint videójáték, a hozzáértők számára túl sok újdonságot a *Fallen Order* nem tudott felmutatni: többnyire más hasonló alkotásokból merített ihletet. Akár a műfajteremtő fantasy akció *Dark Souls*-ban itt is rendkívül nehéz a játék, továbbá kemény védekezésen alapul minden összecsapás, illetve a Jedi-meditáció után „felélednek” a már megölt ellenfelek. Cirkuszi akrobaták módjára ugrálunk és mászunk fel mindenféle felfelületre, hasonlóan a PlayStation konzolokon legendának számító *Uncharted*-részekhez, illetve a harmadik nagy klasszikus: a *Prince of Persia* jól ismert oldalazó falon futását is viszontláthatjuk a *Fallen Order*-ben. Nem találta fel tehát a spanyolviaszt a Respawn akció-kalandja sem, de az egyszerű *Star Wars*-rajongó és gamer legalább örülhet, hogy annyi év mellőzés után egy összességében jól kidolgozott, korrekt játékot kaphat a *Star Wars Jedi: Fallen Order* tekintetében.

PÁR CREDITÉRT TÖBBÉRT

A kiterjesztett *Star Wars*-univerzum másik új jövevénye, a Jan Favreau rendezte *The Mandalorian* tévésorozat első évadja, amely egy Boba Fett-ről mintázott, tetőtől talpig úrpáncélba öltözött fejvadász kalandjait meséli el. Míg a *Star Wars* mozsizéria a mesék, az űroperák és a klasszikus fantasy-k stílusát követte, a *Zsivány Egyes* pedig részben a Bioware szerepjátékokra, részben a *Pizskos tizenkettőre* is emlékeztető, komplexebb történet volt, addig a *The Mandalorian* sok része elég egyértelműen olyan klasszikus spagetti westernekre emlékeztet, mint Sergio Leone dollártrilógiája.

A főszereplő egy kiismerhetetlen, sztoikus fejvadász figura, aki kocsmákban és lebujokban verkedve, vagy a vadnyugati kisvárosokhoz hasonló helyszíneken pisztolyát előrántva játszi könnyedséggel és eleganciával intézi el ellenségeit. Ismerős ez a figura? Nem csoda: Pedro Pascal névte-

len fejevadásza ugyanis Clint Eastwood western karakterét idézi: a „Név nélküli emberre” („The Man With No Name”) emlékeztet. A *Mandalorian* Névtelenje emellett épp oly szarkasztikus és „zsákmányaival” is ugyanolyan kegyetlen, mint Eastwood westernhőse, illetve a legrázósabb célpontokat is bevállalja – persze csak jó pénzért. Mindjárt az első rész elején is *A Jó, a Rossz és a Csúf* vagy a *Pár dollárral többért* című westernekre emlékeztető módon kapja el célpontjait és intéz el mindenkit, aki az útjába áll és ez a motívum többször is visszatér majd az évad nyolc részében. Sergio Leone filmes stílusjegyei más téren is tetten érhetők a *Mandalorian*-ban. A dialógusokat ugyanaz az egyszerű megfogalmazás és nagyszerűen eltalált, száraz humor jellemzi, mint az egykori olasz rendező filmjeiben.

Mivel a sorozat részei negyven percnél ritkán hosszabbak, ezért ebbe az időintervallumba kell belesűríteni a történéseket, így a fontosabb események és az akció egy pillanatra sem lankadnak. Az első évad zömében nincs is idő hosszabb dialógusokra, vagy a karakterek jellemét, fontosabb tulajdonságait és viszonyulását a sorozat univerzumához nagyon részletesen bemutatni. Nagyritkán láthatunk olyan jeleneteket, amely a főhős múltjába enged bepillantást, viszont a sisak-

ját szinte végig viselő „Mando” azért morálisan sokkal inkább összetettebb és ennek köszönhetően szerethetőbb karakter is, mint Boba Fett, akit egyébként George Lucas saját bevallása szerint Clint Eastwood hézagosan felskiccelt fejevadász klónjának szánta még a *Birodalom visszavág* forgatókönyvéhez. A főhős története a *Mandalorian* első évadjának legutolsó részében teljesedik ki, amikor a sorozat készítői végre olyan információkról lebbentik fel a fátylat múltjával, származásával kapcsolatban, amelyről korábban csak utalásokat, egészen rövid, szándékosan zavaros jeleneteket láthattunk.

A *Mandalorian* ugyanakkor szinte az egész évad során nagyon egyszerű történeteket mesél el, kritikusabb elemzések szerint a videójátékok leegyszerűsített sémájára felhúzza: csupán egy küldetést és pár főküldetést kell végrehajtani, mielőtt Mando az éppen aktuális sorozatrész végén elrepülne űrhajóján az állandóan vele lévő, rendkívül „cuki” „Baby Yodával”, akiből mára a közösségi média igazi memét gyártott.

Ahogy maga Mando (Boba Fett mintájára) a Clint Eastwood-féle westernhős esszenciája, úgy „Baby Yoda” külsejét, mozgását, gesztusait és mimikáját is úgy alakították ki, hogy alapvetően rezonáljon a „cukiskodásra” fogékony nézőben, miközben előhívja

a többé-kevésbé rejtett szülői ösztönöket – különösen a női nézőknél. Ez a sorozatnál egyébként az Erő hatásos trükkjeként hat, hiszen míg a macho westernfilmek férfisztereotípiáit, a sztoikus, cinikus, állandóan sisakot viselő hős karaktere leginkább a férfiközönségnek szól, addig az aranyos kis Yoda a nők anyai ösztöneire apellál és teszi vonzóvá számukra is a sorozatot.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Miközben a Skywalker-család története hivatalosan lezárult a *Skywalker korával* és újabb trilógiára, vagy a *Zsivány Egyeshez* és a *Solo: Egy Star Wars történethez* hasonló spin-offra a közeljövőben nem számíthatunk, addig természetesen a kiterjesztett univerzum más médiumokon egyáltalán nem fog eltűnni.

Videójátékos fronton egyelőre még biztos információk nincsenek, pusztán annyit lehet tudni, hogy a *Fallen Order* fejlesztői már álláshirdetéseket adtak fel „a Star Wars univerzum iránt rajongó” fejlesztőknek, így elég valószínűnek tűnik, hogy az első rész nagy sikere után készül már a folytatás.

Az Electronic Arts korábban szerencsétlen üzleti és játékmechanikai döntéseket hozott a két *Battlefront* közösségi játékkal kapcsolatban, melyekkel oly mértékben lejáratotta a franchise-t, hogy meg nem erősített pletykák szerint a Disney már fontolgatta, hogy másik kiadóval köt megállapodást a *Star Wars*-univerzum videójátékos adaptációjának kizárólagos jogáról. A *Star Wars Jedi: Fallen Order* azért is fontos mérföldkő az EA szempontjából, mert ezáltal megszilárdította pozícióját a Disney-nél.

A filmsorozatok terén a *Mandalorian* sikere minden bizonnyal „megágyazott” a Disney Plus további sorozatainak, sőt, már biztosan lehet tudni, hogy készül az Obi-Wan tévésorozat is: ezt a Disney elnöknő Kathleen Kennedy nagy nyilvánosság előtt is megerősítette Ewan McGregornak. Emellett már az is közzismert, hogy a *Zsivány Egyesből* ismert Cassian Andor kalandjaiból sorozat készül Diego Luna főszereplésével.

Az Erő tehát továbbra is a *Star Wars* univerzummal marad: a George Lucas által a hetvenes években kiagyalt sci-fi, fantasy mesevilág változatlanul él és virul a 2020-as években is. •

„Nem tud szabadulni a múltjától”

(Jon Favreau – Bryce Dallas Howard: *The Mandalorian: Sanctuary*)

