

Imoen

2011 január 15. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása Még nincs értékelve

Mérték

Ciki vagy sem, szegénységi bizonyítvány vagy sem, szánalmas vagy sem, amióta csak ismerem, olthatatlan, kisfiús rajongást érzek Imoen iránt.

Több, mint tíz éve tart ez a plátói románc, a reménytelen szerelem minden örömével és keser?ségével együtt.

A fenséges, isteni asszony számomra elérhetetlen, s nekem, az egyszer? halandónak csupán annyi adatik meg, hogy messzir?l figyelhetem fels?bbrend? lényének minden apró rezdülését. Kalandos életútja példaként szolgálhat mindenki el?tt, dics? tetteit megénekli az utókor, szobrokat állítanak neki olyan városokban, ahová azért érkezik, hogy elhozza a békét, az igazságot és a szabadságot.

? az a személy, aki követend? minta lehet id?s és fiatal, férfi és n? számára, ugyanakkor az élet kegyetlen megpróbáltatásai és a számos veszély után is ugyanaz marad, aki mindig is volt: egy bájos, vidám ifjú hölgy, aki örökké figyelmes és megért? a társai felé, aki nem hagy cserben senkit, dacoljanak bármekkora veszedelemmel. Mert bizony veszedelemb?l b?ségesen kijutott Imoennek, fiatal kora ellenére. De hát milyen sorsa is legyen egy halott istenség leányának...?!

Na jó, elég a mellébeszélésb?l, Imoen az egyik kedvenc játékom, a *Baldur's Gate trilógia* egyik f?szerepl?je, pontosabban fogalmazva a f?szerepl? - akit természetesen mi alakítunk - húga. És igen, nem túloztam, amikor azt állítottam, totálisan belehabarodtam abba a néhány pixelbe, amivel megjelenítették, ott, a képerny?n. Persze nem annyira súlyos a helyzet, mint amilyennek látszik, ha egyszer valamikor zárt osztályra kerülök, az biztosan nem ezért fog bekövetkezni. Ugyanakkor a jelenség valóban érdekes, amennyiben lehet?ségünk nyílik kívülállóként tanulmányozni a folyamatokat.

Hogyan lehetséges az, hogy megszeretünk a valóságban nem létez? személyeket? Most inkább felejtsük el a filmeket és a sorozatokat, hiszen ott valódi emberek alakítanak kitalált figurákat. Viszont egy videojáték esetében a legtöbbször még az sem adatik meg, ami az el?bbi példáknál természetes: hogy köt?dni tudunk a színészhez, akit kés?bb újra meg újra megcsodálhatunk más és más karakter b?rébe bújva. Elérhetetlenek, de mégsem teljesen azok, mert a valóságban ugyanolyanok, mint mi: emberek.

A képerny?n, a mozivásznon, és ezeken túl a bulvárlapokban végigkísérhetjük az életútjukat, tudomást szerzünk a magánéleti problémáikról, az örömeikr?l, a gyászukról, sok esetben minden apró rezdülésükr?l. Egy teljes iparág épült aköré, hogy a felmerül? igényeket kielégítse. Viszont a játékok szerepl?i esetében err?l szó sem lehet.

?k azok, akiket kizárólag a monitoron keresztül ismerhetünk meg. Hogy visszatérjek a saját példámra, Imoen a Baldur's Gate f?szerepl?jének a féltestvére, aki az els? részben még egyszer? chaotic good tolvaj, a másodikban pedig felveszi még a varázsló kasztot is.

Ugyanazt a szenvedéssel és gyötrelemmel teli utat kell végigjárnia, amit a saját karakterünknek úgy, hogy a játékok szüneteiben nem hallhatunk szaftos pletykákat a magánéletér?l, nem jelennek meg róla kompromittáló fotók a neten, nem nézhetünk riportokat vele a lyutúbon, és nem harangozzák be hatalmas csinnadrattával a következ? produkciót, amiben f?szerepet játszik majd. Na ez az, amit én elérhetetlen és megközelíthetetlen csajszinak hívok; a filmsztárocskák ennek az állapotnak még a közelébe sem érnek, vegyék bár körül magukat száz test?rrel.

És mégis... mégis... ugyanúgy vannak rajongói, ugyanúgy szeretik, mintha hús-vér személy volna, holott err?l szó sincs. És természetesen nem csak róla van szó, hanem a videojátékok rettent? széles palettájának ezernyi más figurájáról is, akik, bár egy jól behatárolható réteghez jutnak csak el, de ett?l függetlenül sikert aratnak. Ha a fejleszt?k, a történet írói szánnak id?t és energiát a játékos által irányított szerepl?n túli figurák kidolgozására, azzal gyakorlatilag megalapozzák, el?revetítik a sikerüket és népszer?ségüket.

Életre kelnek, él?, lélegz? személyekké válnak, épp csak egy kicsit más közegben, mint a filmsztárok. Mert hányszor, de hányszor találkozik az ember azzal a jelenséggel, hogy az emberek egymás között úgy beszélnek egyes sorozatok h?seir?l, mintha azok nem kitalált figurák, hanem valóban létez? alakok lennének.

Nos, kedves olvasóim, ne kétkedjenek abban, hogy akik napi szinten kapcsolatban vannak játékokkal, ugyanígy vélekednek az ott található szerepl?kr?l. Mindkett? természetes folyamat. Mindebb?l pedig arra lehet következtetni, hogy nem kell hatalmas felhajtás, médiadömping, sztárolás ahhoz, hogy valakit megkedveltessünk a tisztelt fogyasztókkal. Megy az anélkül is, a maga útján, a maga módján, izzadtságszag, er?lködés, nyomulás nélkül is - ha az illet? erre alkalmas.

No, és végezetül, egy huszáros vágással térjünk vissza bejegyzésünk címadójához, Imoenhez. A karakter, legyünk ?szinték, aligha aratott volna nálam ekkora sikert Melissa Disney zseniális szinkronja nélkül. Ezúton köszönöm meg neki is a hugicát. Alaposan átalakult a két epizód között, szó se róla. De neki köszönhet?en alapvet? rajongás

alakult ki bennem a lila és a rózsaszín hajú leányzók iránt. Persze a festett haj ebben az esetben kizárva, csak a természetes jöhet szóba!

Sztakó Balázs
Szerz? a Flag Polgári M?hely tagja



Ajánló