

WARCRAFT

Orkazmus a multiplexben

HERPAI GERGELY

MILLIÓK RAJONGTAK ÉRTE ÉS JÁTSZOTTÁK A NETEN, DE MIRE JUTHAT EGY INTERAKTÍV ONLINE VIDEÓJÁTÉK A MULTIPLEXBEN?

Rajongóktól, rajongóknak”: ezzel a szlogennel szokták általában népszerűsíteni a videójátékokat, illetve esetenként a videójátékos adaptációkat is. Duncan Jones, a *Warcraft* rendezője ugyan ezt konkrétan nem mondta ki, de minden interjújában nagyjából erre utalt: ő maga és stábjának nagy része is igazi *Warcraft*-kocka és mi, nézők milyen jól fogunk ezzel jární, amikor a *Warcraft*-filmet megnézzük. Vajon tényleg annyira jól jártunk?

Nem könnyű felfejteni a *Warcraft*-paradoxont: egyrészt minden idők egyik legdrágább filmje, ugyanakkor a klasszikus fantasy és kalandfilmek kategóriájában még a legnagyobb jóindulattal is csak a közepes szintre sorolhatjuk, mégis azonnal kasszasiker aratott (a bemutató első hétvégéjén 20 országból 19-ben a nézettségi lista élén végzett). Az ellentmondás megértéséhez egy kicsit mélyebbre kell ásni a videójátékot gyártó Blizzard múltjában, illetve a *Warcraft* játéktörténetében.

A *Warcraft* fejlesztői sohasem akartak eredetiek lenni, inkább a biztos siker receptjét keresték. Amikor a Blizzard 1994-ben megalkotta a *Warcraft* című valós idejű stratégiai játékát, a fejlesztők célja az volt, hogy egy Tolkien fantasztikus univerzumát szándékosan kópintó, de ahhoz képest rendkívül leegyszerűsített, közérthető fantasy világot mellékeljenek hozzá. A lebutított Tolkien-világhoz a legcsekélyebb lelkiismeret furdalás nélkül utánozták le és társították a *Westwood*, egy rendkívül sikeres valós idejű stratégiai játék elemeit.

A Blizzard eredetileg aligha gondolt további fejlesztésre, birodalom-épí-

tésre, nem akart mást, mint hogy egy könnyen emészthető, szórakoztató fantasy stratégiai játékot dobjon a piacra, és ehhez mellékeljenek egy klasszikus ismerős, bejáratott angolszász fantasy világot, amely Tolkien mellett, kisebb mértékben a *Warhammer* szerepjátékos világból is vett át elemeket. Ennek a célnak az első *Warcraft*-játék tökéletesen megfelelt.

A *Warcraft*-játék hatalmas sikert aratott (talán maguk a fejlesztők sem számítottak ekkorára), úgyhogy jöttek a folytatások, illetve a *World of Warcraft* MMORPG, és az újabb történeti elemek és karakterek révén a kezdetben rendkívül leegyszerűsített fantasy-univerzum fokozatosan sokkal komplexebb világgá terebélyesedett.

Míg a legelső rész a küldetéseket meglehetősen hevenyészetten összekötő története pusztán arról szólt, hogy az orkok egy portálon keresztül Azeroth-ba, az emberek világába jöttek, azóta a folytatásokat – némi túlzással – shakespeare-i tragédiákat idéző fordulatokkal dúsították. A későbbi részekbe váratlan, tényleg meglepő árulások kerültek, hős királyfival, aki torz lelkületű apagyilkossá válik, élőhalott, elátkozott, éjtünde („night elf”) királynővel, és sokféle egyéb érdekes karakterrel, izgalmas, színvonalas történeti elemekkel.

Duncan Jones és csapata valami rejtélyes okból, talán mert jobban bíztak az egyszer már bevált minimalista megoldásban, ahelyett, hogy ebből a későbbi, jóval teljesebb, gazdagabb *Warcraft* világból merítették volna, amely tálcán kínálja ezeket az érdekes, izgalmas hősoket és kalandokat, inkább a legelső – faék egyszerűségű – játék történetét adaptálták.

Akkor mégis miért működik ez a film? Persze, ha az olvasó az interneten ránéz az Metacritic szerény 36 pontjára, akkor a kérdésemet sem érti: már hogyan „működne” egy olyan film, amelyet a kritikusok szinte majdnem egyöntetűen lehúztak, vagy legfeljebb közepesre értékelték?

A rajongókat azonban mindez nem érdekli. Bár a legtöbben azért ők is elismerik, hogy mint filmművészeti alkotás, a *Warcraft* a legnagyobb jóindulattal szólva is erős kihívásokkal küzd, ugyanakkor ők megkapták, amit akartak: a *Warcraft*-világ elképesztően látványosan kelt életre előttük a filmszínen. A rendező *World of Warcraft*-es múltjának és a játékfranchise iránti elkötelezettségének köszönhetően, a film szinte majdnem teljesen tükrözi az eredeti alapanyagot.

Duncan filmje a *World Warcraft* (vagy ahogy a rajongók hívják: a „WoW”), a Blizzard 2004-ben megjelent MMORPG-je révén láthatott egyáltalán napvilágot – holott, ironikus módon, a film történetének nem sok köze van hozzá, hiszen az nem a *WoW*-ot, hanem a legelső, 22 évvel ezelőtti *Warcraft*-et dolgozta fel.

Annak ellenére, hogy *World of Warcraft* lényegesebben kifinomultabb és összetettebb történeti elemeket használt fel, mint a korábbi *Warcraft*-játékok (már csak azért is, mert sokkal méreteresebb, bonyolultabb világot fog át), mégsem egy lineáris, egyetlen történet szála elfűzött számítógépes játék, hanem egy „MMORPG”, egy online közösségi játék, amelyet fénykorában naponta több mint 12 millióan játszottak. Állítólag még ma is 6 millió körül mozog az előfizetői bázis, bár a Blizzard most már nem nagyon teszi ezt publikussá, a számokra csak következtetni lehet.

A *World of Warcraft* sokkal több, mint egy játék: egy rendkívül egyszerű, jól definiált, mégis hatalmas fantasy világban áttelepült emberi közösség, amelyben mindenki a saját virtuális karakterét fejlesztgeti, a maga második életét éli. A játék igazi varázsa talán az, hogy rendkívül sokat kínál és ígér, ugyanakkor mindennap csak egy picit lehet fejlődni benne, sohasem lehet maximalizálni, vagy „végigjátszani” a játékot. A

*World of Warcraft*nak sosincs vége, csak ha te magad kiszállsz. De arról szó sem lehet, hiszen miért is térnél vissza önként egy izgalmas kalandból a szürke valóságba.

Így aztán hamar kiderült, a *Warcraft* korántsem ártalmatlan időtöltés. Sokak számára veszedelmes édennek bizonyult, mert elképesztő mértékű addikciót okozott (jelen sorok írójának is, aki kisebb megszakításokkal négy évig volt a rabja). A „nolifer” gúnyos kifejezése esetenként tényleg passzol: az ember elfelejtkezhet a saját egzisztenciájáról is, elveszítheti állását, kapcsolatai mehetnek tönkre a *World of Warcraft* okozta függőség, illetve a játékban eltöltött tetemes időmennyiség miatt, amikor is a külvilág szinte megszűnik létezni a játékos számára.

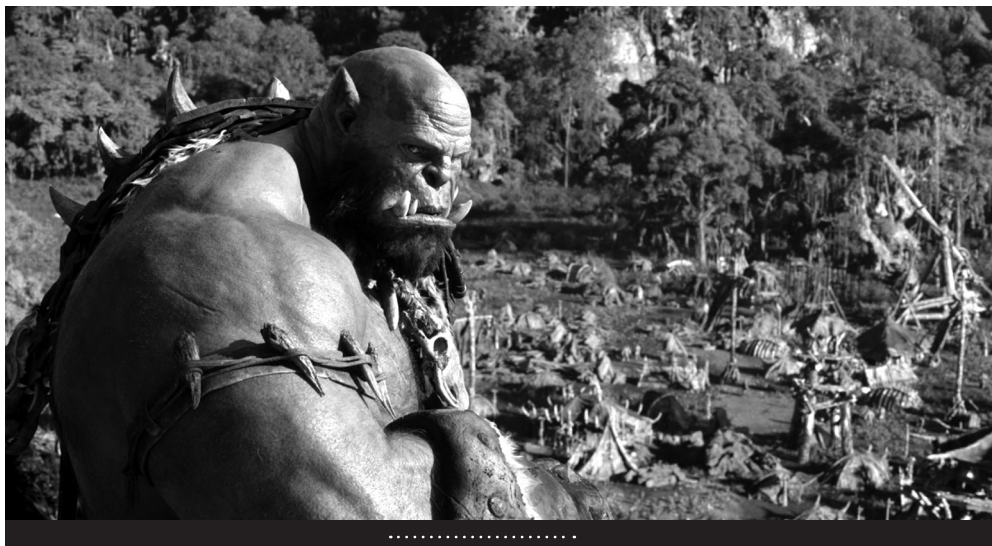
Másrésről viszont olyan kompetenciákat is kifejleszthet – például a kommunikáció, irányítás, tervezés tekintetében – amelyekre felsővezetőknek van szükségük, ezért ajánlották a *WoW* hőskorában az ilyen állásokra pályázóknak, hogy írják bele az önéletrajzukba, ha történetesen egy 100 fős klánt vezettek a játékban.

A *World of Warcraft* hatalmas szubkultúrává nőtte ki magát, és mindez kihatással van napjainkra is, amikor a Facebook már „átvette a hatalmat”, mint monopolhelyzetben lévő kommunikációs csatorna.

Mit hoz át ebből a film?

Igazából a történeti elemek szintjén nem sokat. A sztori és a hősök még a *World of Warcraft* előtti korszakból valók. Azt még a rózsaszín szemüveget viselő *Warcraft*-rajongók is elismerik, hogy a *Warcraft* kalandfilmként nem túl izgalmas, már csak azért sem, mert a játékban megszokott aktív jelenlét a moziban nem reprodukálható. Ezt a hiányt a film művészete épp a jellemek, a viszonyok, és történet komplexitásával képes pótolni. Efféle törekvést azonban a *Warcraft*-moziban nem tapasztalunk.

A színészek sem nagyon erőltették volna magukat, habár hogyan is teheték volna, a gyengécske forgatókönyv erre nem igen adott lehetőséget. Travis Fimmel például mintha három arckifejezéssel megpróbálta volna magát „végigbradpittelni” az egész filmen. A *Vikingek* sorozatban talán jobban megcsillogtatja színészi re-



pertoárját, de itt nem sokat láthattunk képességeiből – igaz, hogy ebből a karakterből és ezekből a párbeszédéből nehéz lett volna többet kihozni. Egyébként – ha már Brad Pittet említettem – különösen kínos volt, hogy az egyik párbajt mintha egy az egyben a *Trójából* olózták volna ki.

Aki nem rajong a *Warcraft*-ért, vagy netán nem is ismeri, és mondjuk a *Trónok harcán*ak komplexitásához szokott, bizonyára el fog szörnyedni, hogy mennyire egysíkú, összezsapott a történet, mennyire sablonosak a karakterek. Itt aztán nem szöszöltek például holmi komplex jellemrajzú uralkodók szerepeltetésével: Llane király (Dominic Cooper) bátor és nemes, csakúgy, mint a királynő, Lady Taria, az ifjú, tejfelesszájú mágustanoncot alakító Ben Schnetzer pedig jobban illett volna az olcsó, B-kategóriás *Dungeons & Dragons* filmbé, mint a *Warcraft* AAA-nek szánt adaptációjába.

Az orkok oldalán sem sokkal jobb a helyzet: van a nemes törzsfőnök és egy gonosz sámán, a júdás barát meg egy elvadult törzsfőnök, akinek csak az emberek legyilkolásán jár az esze. A nemes törzsfőnök meg akarja menteni az orkokat, a sámán pedig elpusztítani. Nagyjából erről szól az egész film.

Ha ritkán is, azért adódnak meglepetések, váratlan drámai események is a *Warcraft*-ben, de sajnos az egysíkú történetet ezek sem tudták meg-

„Veszedelmes édennek bizonyult”

menteni. Pár nevesebb karakter halálán még a tapasztaltabb fantasy/kalandfilmnéző is hátra hőköl, igaz, szinte mindegyikükre rá volt tetoválva, hogy meg fognak halni.

A *World of Warcraft*-ot idéző látványvilág tobzódik a 3D-s CGI elemekben, amelyek tényleg rendkívül pazarnak mondhatók – különösek az orkok. Az egyébként eléggé visszafogott és túlságosan megvágott harc jelenetek viszont furcsa módon – a film címe ellenére – sokkal kevésbé ütnek vizuálisan, mint például olyan filmek esetében, mint a *300*, vagy a *Trója*.

Amitől a film minden hendikepje ellenére mégis működik, az az elképesztő mértékű *fanservice*, amely kívülről-belülről átítatja. Itt minden jelenetről, karakterról, képkockáról szinte sütni, hogy a rendező egy igazi, hatalmas *WoW*-rajongó, és ezt a filmet épp olyanoknak készítette, mint amilyen ő. A kívülállók számára teljességgel érdektelen *Warcraft*-mozi sikerének titka épp ez a kultikus egyesülés, az orkazmus, a játék iránti közös szenvedély közös ünneplése.

WARCRAFT: A KEZDETEK (Warcraft) – amerikai, 2016. Rendezte: **Duncan Jones**. Írta: **Chris Metzen, Charles Leavitt, Duncan Jones**. Kép: **Simon Duggan**. Zene: **Ramin Djawadi**. Szereplők: **Travis Fimmel** (Lothar), **Toby Kebbell** (Durotan), **Robert Kazinsky** (Orgrim), **Paula Patton** (Garona), **Ben Foster** (Medivh). Gyártó: **Blizzard Entertainment / Legendary Pictures / Universal Pictures**. Forgalmazó: **UIP-Duna Film**. Szinkronizált. 123 perc.