



KREK NORBERT (1994) Budapest

## KREK NORBERT

### Egy szerepjáték-konvergencia felé

A Critical Role kollaboratív projektjei

az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal

#### 1. RENDEZZÜK SORAINKAT, MIELŐTT TOVÁBBNYOMULUNK

A szerepjátszás formái reneszánszukat élik az elmúlt évtizedben. Abszolút közhelynek számít már a szerepjátékokkal foglalkozó akadémiai szakirodalomban, de mégis önmagáért beszél a tény, hogy a Netflix egyik legnépszerűbb televíziós sorozata, a *Stranger Things*<sup>1</sup> a produkciót alapjaiban meghatározó nyolcvanas évek nosztalgiához kötődően, annak szerves részeként vitte színre, és popularizálta tömegek számára az asztali szerepjátékok archetipusát a *Dungeons and Dragons*<sup>2</sup> (továbbiakban: *D&D*). Emellett a *Stranger Things* nem csupán a fősodorbéli popkultúrában hagyományosan erősen stigmatizált geek és nerd szubkultúra elfogadtatásában játszott nagy szerepet, de közvetve a koronavírus-járvány karanténkultúrája egyik meghatározó elemének, az asztali szerepjátszás távoli, a Twitch és a YouTube platformjain közvetített változatainak népszerűsítésében is.<sup>3</sup> Ahhoz hasonló hatást, amelyet a *Stranger Things*nek sikerült elérnie a *D&D* mainstream popkultúrába való beléptetése kapcsán, talán csak egy másik produkció, a *Critical Role* volt képes kifejezni. A *Critical Role* 2015-ben, neves szinkronszínészek egy csoportjából alakult formáció,<sup>4</sup> akik Twitch- és YouTube-csatornájukon közvetítik epizódokként a javarészt a *D&D* ötödik kiadásának keretrendszerében lefolytatott kalandjaikat Matthew Mercer kazamatamester vezényletével.

Az asztali szerepjátszás népszerűsödése mellett a szerepjáték mint műfaj a videojáték médiában is virágzott az elmúlt bő évtizedben. Az akció alapú harcrendszert és látványorientált grafikai megjelenést előnyben részesítő mainstream szerepjátékok, mint például a Bioware *Mass Effect* sorozatának részei, a *Dragon Age* sorozat utóbbi két része, a *The Elder Scrolls: Skyrim* vagy a *The Witcher* második és harmadik része, vagy a *Cyberpunk 2077* egyfelől játékosok tömegeinek elérésére voltak képesek, másrészt pedig a szerepjátékok műfaji hagyományaitól addig függetlenül játékokat, más műfajokat vagy megújulási útjaikat kereső franchise-okat (amilyen például az irányváltás utáni *Assassin's Creed* sorozat is) voltak képesek meghihetni. Emellett pedig a számítógépes szerepjáték mint ernyőfogalom alatt számos alműfaj vagy hibrid műfaj jött létre, élte, éli reneszánszát. Ezek egyike az úgynevezett klasszikus vagy izometrikus szerepjáték alműfaja, amely saját örökségét az ezredforduló Infinity Engine-játékok szöveggözpontú játékdizájnájához köti. Korábbi munkámban amellett érveltem,<sup>5</sup> hogy az izometrikus szerepjátékok műfaj-identitásának egyik meghatározó eleme (az Infinity Engine-játékok dizájnfilozófiájának nosztalgikus megidézése mellett), hogy játékmechanikai elemeik, szöveggözpontú dizájnjuk szorosan kötődik az asztali szerepjátékokban, különösen a *D&D*-ben azonosítható dizájnfilozófiához.

A tanulmány kiinduló hipotézise, Jan Svelch<sup>6</sup> megállapításával összhangban, hogy egy olyan időszak eljövételének jeleit látjuk a kortárs popkultúrában, amelyek a különböző szerepjátékformák konvergenciáját, egyenrangú összefonódását vetítik előre. Ebből kifolyólag a vizsgálódás célja megrajzolni a számítógépes (különösképpen az izometrikus) és az asztali szerepjáték kapcsolódási pontjait, valamint a két médium közti viszonyrendszer mozgásait, interakcióit, különös tekintettel az asztali szerepjátszás egyik mainstream úttörő médiaprodukciója, a *Critical Role* és az olyan videojátékos iparági szereplők, mint az Obsidian Entertainment, valamint a Larian Studios közötti kollaborációra. Az elemzés során előbb négy olyan interakciót igyekszem felvillantani, amelyek érvelésem szerint a jelenlegi szerepjáték-reneszánsz idején megfigyelhető konvergencia felé mutató fokozott mediális interakciók előzményeként szolgálhattak. Ezek után pedig külön alfejezetekben vizsgálom a *Critical Role* – különösképpen Matthew Mercer kalandmester – kollaborációs projektjeit előbb az Obsidian Entertainment, majd a Larian Studios fejlesztőtűdiókkal. Vizsgálatom az ipar-

ági interakciók kontextusba helyezése mellett azokat a médiaprodukciónkat teszi meg elemzése empirikus tárgyává, amelyekben e kollaborációk megvalósulnak, illetve ahol ezeket a nyilvánosság számára közzéteszik, azaz a bejelentéseket tartalmazó Twitter-bejegyzéseket, TikTok-videókat, valamint a Mercer szereplésével közvetített streamek archív anyagait.

## 2. SZEREJÁTSZÁS MÉDIUMOKON ÁT

Az asztali és digitális szerepjátékok összefonódásai egészen azok eredetéig nyúlnak vissza,<sup>7</sup> ugyanakkor azonosíthatók olyan időszakok a két médiaszöveg-típus történetében, amikor interakciójuk és annak mikéntje érzékelhetővé vált. A digitális szerepjátszás korai története leírható egyfajta remediációs kísérletként arra vonatkozólag, hogy az asztali szerepjátszás élményét igyekszik a számítógép platformján egy másik mediális közegbe konvertálni. Érdeemes megjegyezni ugyanakkor, hogy e dolgozat terjedelméből adódóan nem is vállalkozhat egy átfogó áttekintés kínálatára e két médium interakciónak témájában, így három olyan esetet elemez és körvonalaz, amikor a két médium közötti közelítő mozgás, az asztali és a digitális szerepjáték közötti nagymértékű interakciók láthatóvá válnak, ez pedig a dolgozat érvelése szempontjából is kiemelt fontossággal bír. E három eset időrendben az Infinity Engine-játékok megjelenése, a *Dungeons & Dragons* negyedik kiadásának megjelenése és az akörül kialakult diskurzus, valamint az asztali szerepjátékok az elmúlt évtizedben egyre fokozódó mediatizációja.

Mateusz Felczak<sup>8</sup> érvelt amellett a *Charting the Forgotten Realms of Digital Vernacularity: 25 Years of D&D Infinity Engine Modifications* című előadásában, hogy az ezredforduló Infinity Engine-játékai képviselik a *D&D* szabályrendszert a digitális szerepjátékok műfajának kereteibe átültető játékok első nagy reneszánszát a nyolcvanas évek vége, kilencvenes évek eleje után.<sup>9</sup> Miután a licenszt birtokló TSR megállapodott az Interplay Entertainmenttel (a legendás Brian Fargo vezényletével)<sup>10</sup> a *D&D*-játékok exkluzivitásáról, a kiadó égisze alatt működő Bioware fejlesztőstúdió az *Advanced Dungeons and Dragons* szabályrendszert alapul véve készített egy játékmotort,<sup>11</sup> amely az Infinity Engine nevet kapta. A Bioware, illetve az ugyancsak az Interplay Entertainment kiadó alatt a *Fallout* játékokon már dolgozó Black Isle Studios ezt az izometrikus nézetet implementáló Infinity Engine-t használta olyan kultikus, az *AD&D* második kiadásának licensze alapján készült játékok fejlesztésére, mint a *Forgotten Realms* világában játszódó *Baldur's Gate* sorozat és kiegészítői,<sup>12</sup> az *Icewind Dale* sorozat,<sup>13</sup> valamint a Plancescape multiverzumába ágyazott, a *D&D* inherens erőszakközpontúságára a dialógusrendszer szövevényes opcióival textuális alternatívát kínáló *Planescape: Torment*. Ezek az ezredforduló környékén kiadott klasszikus izometrikus szerepjátékok megalapozták a napjainkig – Ireneusz Opacki<sup>14</sup> fogalmával – egyfajta királyi műfajként működő videojátékos szerepjáték alakulási irányát mind a már említett mainstream, látványorientált, mind az izometrikus reneszánszt képviselő játékdizájn-elképzelések tekintetében. Érdeemes ugyanakkor megfigyelni az Infinity Engine-játékok esetében, hogy mivel *D&D*-licenz alapján készültek, annak világában játszódó történeteket visznek színre, illetve annak (a videojáték médiumához módosított) szabályrendszerét adaptálták a játékmotor kínálta keretek közé, így a két médium közti viszony alapjaiban hierarchikus. Ezt támasztja alá az is, hogy ezen játékok fejlesztői és az elkészültükkör ügyködő iparági szereplők, mint például Tim Cain, Chris Avellone vagy az Interplay Entertainment vezetője, Brian Fargo, sok esetben maguk is az asztali szerepjátszás felől érkeztek és ihletődtek. Felczak meglátására visszautalva:<sup>15</sup> az Infinity Engine-játékok a második generációs iterációi a videojátékok asztali szerepjátékokat remediáló kísérletének.

Egészen más irányú mozgásra lehetünk figyelmesek, ha a két médiaszöveg-típus közötti interakciót vizsgáljuk a kétezres évtized végén. A *D&D* 2008-ban megjelenő negyedik kiadása egy, a korábbiaknál jóval taktikusabb harcrendszert implementált a játék szabályrendszerébe, melyben „a karakterek bizonyos harci szerepekhez vannak rendelve, őket pedig miniatúrák reprezentálják egy úgynevezett hálós »csataszőnyegen« (battlemat)”,<sup>16</sup> ez pedig a szerepjátszás összes többi aspektusát háttérbe szorította. E kiadói és dizájnéri döntés mögött pedig érdemes azt látnunk, hogy ebben az időszakban élte virágkorát a tömeges többjátékos módú szerepjáték, az MMORPG (massive multiplayer online role-playing game) műfaja, amelynek legprominensebb képviselője, a *World of Warcraft* játékosok nagy tömegeit volt képes bevonni, sőt ekkorra, 2008-ra már a *Burning Crusade*

és a *Wrath of the Lich King* kiegészítői is megjelentek, ez pedig már 11 millió aktív játékost jelentett.<sup>17</sup> A *D&D* kapcsán megképződő korabeli diskurzus<sup>18</sup> pedig – ugyancsak – kettős veszélyt azonosított, amelyek egyfajta végnarratívába ágyazva az asztali szerepjátékok tulajdonképpeni archetipusának bukását jelentették volna. Egyfelől mind recepció, mind produkció oldalán megjelent az az egyre inkább artikulálódó félelem, miszerint a *D&D* hasonló sorsra jut majd, mint egy másik neves asztaliszerepjáték-márka, a *Vampire: the Masquerade*: azaz mindössze egy licenz marad online játékok, mindenféle merchandizing vagy adaptációk készítésére, meghatározó játékmechanikák (core game ruleset) nélkül.<sup>19, 20</sup> Másfelől pedig ez a veszély-diskurzus egyre inkább riválisként azonosította a játékoszámban rohamléptékben növekedő *World of Warcraft*ot, amely e diskurzus értelmezésében mintegy „elszívja” a *D&D* elől a meglévő és potenciális játékosbázisát, ugyanis míg a szerepjátékos konferenciákon, találkozókra a nyolcvanas években szocializálódott asztali szerepjátékosok (főképp – akkoriban – középkorú, fehér férfiak) jelentek meg, addig a fiatalabb generáció játékosai és az addig a szerepjátékos körökből javarészt kizárt női játékosok „maradtak otthon wowozni”.<sup>21</sup>

E diskurzus felől is magyarázható a *D&D* negyedik kiadásában a taktikai harc felé való hangsúlyeltolódás,<sup>22</sup> a harci szerepek (például a striker, defender, leader, controller felosztásban nem nehéz felismerni az MMO-kból ismerős gyógyító [healer], sebző [damage dealer] vagy tank karakter szerepeket) kiosztása ugyanis a *World of Warcraft* kazamata-járásait idézi, emellett pedig a kiadás vizuális megjelenésében is felfedezhető a fantasy MMO szerepjátékok, különösen a már emlegetett *World of Warcraft* „esztétikájának emulálása”.<sup>23</sup> Ebben a diskurzusban tehát a digitális szerepjáték (specifikusan az MMORPG) egyfajta fenyegető riválisként lép fel az asztali szerepjátékokkal szemben. A *D&D* mint asztali szerepjátékos keretrendszer a negyedik kiadásban manifesztálódó újradefiniálására tett kísérlet során pedig a kiadói döntéshozók és játékdizájnerek éppen hogy egy digitális szerepjátékot vettek mintául. Fontos tehát kiemelni, hogy az Infinity Engine-játékok példájával ellentétben itt a két médium között már egy olyan irányú interakciót látunk, amely során az asztali szerepjáték – és legfőképpen annak egyik legnevesebb képviselője – a videojátékos szerepjátékok felől ihletődik, sőt, a megújulásra tett kísérletek során is a digitális szerepjátékokból merít ötleteket.

Nem a játékdizájn ugyanakkor az egyetlen terület, ahol egyfajta közeledés figyelhető meg digitális és asztali szerepjátékosok között. Chris Avellone, a Black Isle Studios, majd az Obsidian Entertainment kreatív dizájnere és több kultikus videojátékos szerepjáték írója Matt Barton és Shane Stacks monumentális játéktörténeti munkájához írott előszavában így fogalmaz:

As egyik szomszéd barátommal, Michaellel baseballoztunk a hátsó kertünkben, mikor elkezdett beszélni egy játékról, a Dungeons & Dragonsról. Sosem hallottam azelőtt a D&D-ről, szóval elmagyarázta, mi is az. [...] Fantasztikusan hangzott. [...] Összeszedni egy csapatot (egy játékospartit), hogy tudjunk is játszani, na, az viszont kegyetlen nehéznek bizonyult. A D&D egy olyan játék, amely másokkal együtt játszva élvezetes, és ha nincs autód (mikor játszani kezdem vele, még nem tudtam vezetni), vagy nem laksz közel a haverjaidhoz, igen nehéz összehozni a baráti társaságot vagy akár csak keresni egy csapatot.<sup>24</sup>

A 2010-es évek szerepjáték-renchanszának egyik hozadéka az asztali szerepjátékok és a *D&D* mainstream popkultúrába való beszivárgása, illetve az asztaliszerepjáték-rendszerek diverzifikálódása mellett, hogy sok belépő és veterán játékos számára is adott volt immár egy olyan mediális környezet, amely lehetővé teszi az Avellone által megfogalmazott távolságbeli nehézségek leküzdését. Bár a koronavírus-járvány okozta karanténkörnyezet teremtett egy olyan szituációt, amely egyértelműen az online jelenlét felé mozdította el – bizonyos szempontból kényszerűen, ha folytatni akarták ezt a kulturális gyakorlatot – az asztali szerepjátékosokat, a digitális segédeszközök nyújtotta kényelmi funkciók kihasználása, a játékosok digitális platformokra való migrálása már korábban elkezdődött. A *Critical Role* szerepét vizsgálta e mozgásban Jan Svelch, aki kiemeli, hogy az olyan online digitális szerepjátékos rendszerek, mint például a *D&D Beyond* és a *Critical Role* közti együttműködés, szintén nagy hatással volt ezeknek az eszközöknek a tömeges elterjedésére és használatára.<sup>25</sup>

Ezzel szemben ugyanakkor fontos rámutatni arra is, hogy vannak olyan asztali szerepjátékos közösségek, amelyek elutasítják ezeknek a digitális segédsoftvereknek a játékfolyamatba való beemelését, és részint nosztalgia, részint az analóg eszközök a játékkalkalom autentikusságnak megőrzésében játszott szerepébe vetett hite által vezérelve maradnak egy minimalizáltan mediatizált, sokszor mindössze a klasszikusként felfogott toll és papír játékkörnyezetnél.<sup>26</sup> Amellett azonban, hogy létezik egy ellenállás bizonyos asztaliszerepjátékos-közösségek részéről, általánosabb gyakorlattá kezd válni a mindinkább mediatizált játék. Ezek az eszközök, akárcsak a már említett, kifejezetten a *Dungeons and Dragons* ötödik kiadására kidolgozott *D&D Beyond*, de más softverek, mint a *Roll20*, a *Fantasy Ground*, vagy a *Foundry*, egy olyan virtuális környezetet hoznak létre, amelyben nem csupán különböző asztaliszerepjáték-rendszereket és modulok sokaságát képesek kezelni, de a távolság problémáját leküzdve, az analóg gyakorlatokat helyettesítve emulálják a harc és a kockadobás, a karakteralkotás mechanikáit. E digitális softverek használata mellett a jelenleg is zajló, egyelőre forradalminak ígérkező AI-eszközök egyre érzékelhetőbb jelenléte a mindennapi gyakorlatokban jelenthet egy következő lépcsőt az asztali szerepjátékok mediatizációját illetően (kifejezetten erre kidolgozott, AI-vezérelt rendszerek közül egyelőre a *Dungeon Alchemist* emelkedik ki népszerűségben).<sup>27</sup> Az asztali szerepjátszás mint kulturális gyakorlat intenzív mediatizációja és online térbe kerülése szintén jelez egyfajta közelítést az asztali és digitális szerepjátszás viszonyrendszerében, ahol a határok már egyre inkább feloldódnak a számítógépes szerepjáték műfaja és az asztali szerepjátszás online gyakorlata között. A számítógépes szerepjáték műfajok közül az izometrikus szerepjátékok tettek számos olyan gesztust, amely értelmezhető egyfajta interakciós mozgásként a sokáig szeparáltan működő digitális- és asztaliszerepjáték-ipar között, akár iparági szereplők, mint például neves asztali szerepjátékosok szinkronszínészként való alkalmazásában, vagy a játékokban kifejezetten asztaliszerepjáték-élmény reprodukálására szánt játékmódok beépítésében. A tanulmány további részében az izometrikus szerepjátékok műfaja felől járom körbe a szerepjáték-konvergencia kérdéskörét.

### 3. EGY SZINKRONPROJEKT AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGNAK: KOLLABORÁCIÓ A *CRITICAL ROLE* ÉS AZ *OBSIDIAN ENTERTAINMENT* KÖZÖTT

A videojátékos szerepjátékok egyik alműfaja, a saját örökségét az Infinity Engine-játékokban megtaláló és az azzal való folytatatlágosságot hangsúlyozó izometrikus szerepjátékok az asztali szerepjátékokkal párhuzamosan szintén egyfajta reneszánszukat élik az elmúlt évtizedben. Jon Peterson, a *D&D* történetének egyik legnevesebb kutatója emeli ki, hogy a 'déndezés' és ezzel együtt az asztali szerepjátszás mint kulturális gyakorlat két hagyomány elegyéből alakult ki:<sup>28</sup> a német gyökerű hadi játékok (*Kriegsspiel*) és a tolkieni *Gyűrűk Ura* köpönyege alól kibúvó fantasyirodalom bizonyos elemeinek összefonódásából. Egy korábbi, megjelenés alatt álló munkámban<sup>29</sup> érveltem amellett, hogy a műfajreneszánsz idején megjelenő izometrikus szerepjátékok, mint a már említett *Pillars of Eternity* sorozat, a *Divinity: Original Sin* sorozat, a *Tyranny* vagy a *Disco: Elysium*, hogy csak néhányat említek, egyik műfajidentitás-képző eleme, hogy játékdizájnuk meghatározó komponensei éppen a Peterson által azonosított két hagyománnyal állnak szoros összefüggésben. Egyfelől ugyanis ezekben a videojátékokban egy izometrikus perspektívából vagy madártávlatból irányítjuk karakterünket, azaz a legtöbb esetben a térkép egy nagyobb szeletére nyílik rálátásunk. Ez pedig egyúttal azt is jelenti, hogy amennyiben harcra kerül a sor – márpedig fog, hiszen a harcrendszerben kivitelezett erőszak inherens része a műfajnak, talán a *Disco: Elysium* és a *Planescape: Torment* egyedüli kivételével, amelyek éppen ennek dekonstruálására tesznek kísérletet<sup>30</sup> –, úgy a csatatér egészét beláthatjuk, úgy pozicionálva a karakterünkből és a csapattagokból álló partit, hogy az taktikai előnyt biztosítson számunkra, vagy épp egy rajtaütésből kecmeregjünk ki minimális veszteséggel. E felidézés és kitekintés célja az volt csupán, hogy felvillantsa érzésemnek azon részeit, amelyek azt hivatottak alátámasztani, hogy mily módokon kötődik az izometrikus szerepjáték műfaja inhereensen az asztali szerepjátékokhoz.

Az asztali és a digitális szerepjátékok a reneszánsz idején megfigyelhető összefonódásai, a két médium egyre szorosabb interakciója pedig nem csupán az asztali szerepjátszás fokozódó mediatizációjában és a videojátékos szerepjátékok hasonlóan nagy mértékű, az asztali szerepjáté-

koból eredeztethető dizájnelemek előnyben részesítésében érhető tetten, hanem a két médium alkotásainak fejlesztésében feladatot vállaló iparági szereplők fokozódó kollaborációja szintjén is. Ez az együttműködés pedig a már említett, a szerepjátékok reneszánszában igen fontos szerepet játszó *Critical Role* csapatának tagjai és az izometrikus szerepjátékok műfajában aktívan tevékenykedő Obsidian Entertainment és Larian Studios fejlesztőcsapatai között ment és megy végbe. A felsorolt iparági szereplők közti kollaboráció pedig alapvetően két típusba sorolható: a *Critical Role* tagjainak, különösképpen Matthew Mercernek az adott fejlesztő játékaiban szinkronhangként való megjelenése, szerepeltetése, valamint valamilyen új játékmód, letölthető tartalom (downloadable content, röviden: DLC) kiadása az alapjátékhoz, amely akár közvetlenül érinti a *Critical Role* csapatát, akár az azok köré szervezett közvetítések kivitelezésében játszottak fontos szerepet. A dolgozat fennmaradó részének gondolatmenetében e két típusú kollaborációt vizsgálom, különös tekintettel a *Pillars of Eternity II: Deadfire* című izometrikus szerepjátékhoz kiadott *Critical Role Pack* letölthető tartalom és a *Divinity: Original Sin II* kalandmester (game master) játékmódjának bejelentése és bemutatása köré szervezett Twitch-közvetítés elemzésére. Amellett érvelek, hogy ezek a kollaboratív esetek és események mint az iparági szereplők gesztusai hozzájárulnak a digitális és az asztali szerepjátékok egyre konvergensebb egymáshoz való viszonyulásához.

A *Critical Role* formáció első közvetített *D&D* alapú kampánya, az Amazon Prime Videón debütáló *The Legend of Vox Machina*<sup>31</sup> animációs sorozat alapjául szolgáló *Vox Machina* 2015 márciusában indult útjára Matthew Mercer játékmester és egy sor neves anime- és videojáték-szinkronszínész szereplésével. Ugyancsak 2015 márciusában jelent meg az Obsidian Entertainment fejlesztőcsapat munkájaként az a *Pillars of Eternity*, amely egyrészt az izometrikus szerepjátékok reneszánszának egyik elindítója és üttörője is volt, másrészt a *Critical Role* csapatából pedig három tag – Sam Riegel, Taliesin Jaffe és a már többször említett Matthew Mercer – is részt vett szinkronszínészként a játék bizonyos karaktereinek megszólaltatásában [1. táblázat].

A <i>Critical Role</i> formáció szinkronszínészei	<i>Pillars of Eternity</i> és <i>White Marches Part 1</i> és <i>Part 2</i> kiegészítők	<i>Pillars of Eternity II: Deadfire</i>	<i>Pillars of Eternity II: Deadfire Critical Role Pack</i> DLC
Matthew Mercer	Aloth, Eder, Male Protagonist Sinister Voice	Aloth, Eder	Shaun Gilmore
Liam O'Brien		Serafen	Vax'ildan Vessar
Sam Riegel	Heodan	Rekke	Scanlan Shorthalt
Marisha Ray		Maia Rua	Keyleth
Travis Willingham		Tekēhu	Grog Strongjaw
Laura Bailey		Xoti	Vex'ahlia
Taliesin Jaffe	Uldric	Eothas	Percival „Percy” Fredrickstein von Musel Klossowski de Rolo III
Ashley Johnson		Narrator, Ydwin	Pike Trickfoot

**1. táblázat – a *Critical Role* formáció tagjai és szinkronszerepeik a *Pillars of Eternity* és *Pillars of Eternity II: Deadfire* című játékokban. Forrás: Saját szerkesztés.**

Matthew Mercer tehát központi szerepet játszott a *Pillars of Eternity* első részének szinkronmunkálataiban, ugyanis az ő hangja keltette életre mind Aloth, mind Eder karakterét, akik mindketten a játékos avatárja körül csoportosuló parti azon részéhez tartoznak, akikkel a játékos a leghamarabb találkozik a játékban.<sup>32</sup> Így az a nem mindennapi helyzet áll fenn, hogy a *Pillars of Eternity* első (és második) részének játszásakor a játékos partiját két olyan társ is alkothatja, akiket ugyanaz a szinkronszínész keltett életre. Ez pedig nem minden: a karaktergenerálás során ugyanis a játékos avatárjához tíz különböző hangszín rendelhető, Mercer pedig a Twitteren jelentette be a játék megjelenésének napján,<sup>33</sup> hogy a Sinister hangszínt választó játékosok protagonistája ugyancsak az

ő hangján szólal majd meg. Mivel a játék tavernáiban lehetőség van arra, hogy a játékos a kompánia negyedik tagját egy zsoldos, és ne egy előre megírt társ személyében válassza meg, ez a zsoldos pedig az ő szinkronhangját is kaphatja, így előállhat az a szituáció, amikor a *Pillars of Eternity* teljes partiját ugyanazon színész szinkronizálja.<sup>34</sup> A tweetekre és a bejelentésekre érkező kommentek és reakciók számából is jól látszik, hogy ekkoriban az Obsidian Entertainmenttel való kollaborációja során Mercer még elsősorban szinkronszínészként van jelen, és nem azasztali szerepjátékszás egyik meghatározó médiaszemélyiségéeként. Az viszont jól körvonalazódik, hogy a *Pillars of Eternity II: Deadfire* 2018-as megjelenésének idejére az első, Vox Machina kampányával már befutó, a második, The Mighty Nein kalandját pedig már elkezdő *Critical Role* csapata azasztali szerepjátékot körülölelő médianyilvánosság meghatározó szereplőjévé vált. Az Obsidian Entertainment immár nem csupán Riegelt, Jaffe-t és Mercert bízta meg szinkronszínészi feladatokkal, de a *Critical Role* egész csapata részt vett a második rész munkálataiban, sőt, mindannyian társak (mint Laura Bailey, Liam O'Brian, Marisha Ray, Travis Willingham) vagy más központi szereplő (akárcsak Taliesin Jaffe vagy Ashley Johnson) szerepének megformálását kapták feladatul, Matthew Mercer pedig az első részben alakított Aloth és Eder szerepére tért vissza [1. táblázat]. Az ekkor márasztali szerepjátékos körökben rendkívüli népszerűségnek örvendő *Critical Role* csapatának a játékbeli karakterek szinkronizálására való felkérés mindenekelőtt egy profitorientált, marketingvezérelt tett, de emellett szimbolikus jelentőséget is kap: iparági interakciók szintjén is összeköti azasztali szerepjátékok és szűkebben a *Critical Role* rajongóit, valamint a klasszikus izometrikus szerepjátékok játékosait.

Azasztali és az izometrikus szerepjátékok fokozódó összefonódását támogatja továbbá egy sor gesztusértékű médiamegjelenés is. Egyfelől az Obsidian Entertainment alapítói, szerepjátékos diskurzusban rendre az ikonikus fejlesztői/alkotói státuszba kerülő Feargus Urquhart, Chris Avellone,<sup>35</sup> Josh Sawyer és Tim Cain is minduntalan elkötelezettasztaliszerepjáték-rajongói pozícióban mutatkoznak a stúdió promóciós anyagaiban. A *Pillars of Eternity* első részének Kickstarter-kampányának egyik nagyösszegű támogatói jutalma például egy exkluzív szerepjátékos alkalom volt a stúdió főhadiszállásán a fent említett dolgozókkal.<sup>36</sup> Amellett pedig, hogy a *Critical Role* szinkronszínészei központi szerepet kaptak a *Pillars of Eternity II: Deadfire*-ben felvonultatott társak és főbb karakterek hangjainak kölcsönzésében, a fejlesztőstúdió és a *Critical Role* mint produkció között egy hivatalos együttműködés is megszületett, melynek keretében az Obsidian Entertainment a játékhoz egy letölthető tartalomcsomagot adott ki *Critical Role Pack* néven. Akárcsak az első részben – és ahogyan az jellemző a partialapú izometrikus szerepjátékokra –, a játékosnak a *Deadfire*-ben is lehetősége van zsoldosok felbérelésére, akik tulajdonképpen testreszabható társakként vannak jelen, arra az esetre, ha a játék által kínált karakterekből valamilyen okból kifolyólag a játékos nem tudja vagy nem akarja összeállítani saját kalandozó kompániáját. Ennek a zsoldos-mechánának a kereteiben van lehetőség arra, hogy a(z egyébként ingyenes)<sup>37</sup> *Critical Role Pack* letöltésével a játékos olyan társakat hozzon létre, akik megfeleltethetők a Vox Machina kampányban a szinkronszínészek által alakított karaktereknek [1. táblázat]. Ehhez egyedi portrék és a színészek hangjait tartalmazó, kifejezetten a *Deadfire*-höz felvett egyedi hangsvávok állnak rendelkezésre. Így tehát azt látjuk, hogy amennyiben a játékos a *Critical Role* első kampányából ismert karaktereket szeretné társául fogadni, úgy ezek a létrehozott karakterek ráíródnak a játékban fellelhető társak pozícióira, így elvesztve a lehetőségét annak, hogy őket besorozzuk.

E letölthető tartalom megjelenéséhez kötődően Mercer szervezett egy alkalmat, amikor közvetítette,<sup>38</sup> ahogy a *Pillars of Eternity II: Deadfire* karaktergeneráló felületén megalkotja a *Critical Role DLC* biztosította eszközök felhasználásával a *Critical Role* karaktereit a játékban.<sup>39</sup> Az a játék során is nyilvánvalóvá válik, de a visszanezhető videóban Mercer is többször felhívja rá a figyelmet, hogy e megalkotható karakterek végeredményben nem felelnek meg a Vox Machina kampányból ismerős szereplőknek. Ennek oka, hogy ugyan bizonyos jelölők, mint a portré és a különböző interakciók során felismerhető szinkronhangok biztosítanak egyfajta autentikus, a ráeszmélés és a felismerés élményét elősegítő eszközöket, ugyanakkor ez a *Pillars of Eternity II: Deadfire* szoftveres keretrendszerébe van ágyazva, ami nem kompatibilis a Vox Machina-kampány alapját képező *D&D* szabályrendszerrel. A játék saját világát, Eorát a *D&D*-től eltérő fajok alkotják, így, ahogy az a Mercer által közvetített karakteralkotási folyamatból is kiviláglik, e karakterek kettős természetű lényekké válnak. Egyszerre hordoznak olyan jegyeket, amelyek a *Critical Role* szereplőinek felismerhetőségét teszik lehetővé, viszont a játék rendszere biztosította, limitált karakteralkotási lehetőségek látható-

vá teszik azt is, hogy nagyon is egy jól elkülönülő médiumban, egy videojátékban látjuk viszont a szereplőket. E kettősség a játék világában megvalósuló reprezentációja így némileg szimbolikusan meg is testesíti azt a konvergens folyamatot, amit az asztali és a számítógépes szerepjátékok iparági ökoszisztémája között látunk: a karakterek elegyítve reprezentálnak így asztali és izometrikus szerepjátékbeli elemeket.

#### 4. AZ EMULÁLT D20: A CRITICAL ROLE ÉS A LARIAN STUDIOS KOLLABORÁCIÓJA

A Larian Studios 2019-ben jelentette be, hogy a *Baldur's Gate* sorozat két évtizednyi hiátusa<sup>40</sup> után folytatást készítenek az ezredforduló meghatározó izometrikus szerepjátékához, és arra is fény derült, hogy a korábbi játékokban összeállítható kompániánk tagjai közül többen is visszatérnek a harmadik részben (például Jaheira és Minsc személyében). A már az utóbbi időben a *D&D* ötödik kiadásához készült *Baldur's Gate: Descent of Avernus*<sup>41</sup> című modulban is feltűnő, állandó társával, a hörccög Boo-val a rajongói közösségekben nagy népszerűsége szert tevő Minsc karaktere kapcsán pedig 2022 decemberében jelentette be a Larian Studios, hogy szinkronhangja Matthew Mercer lesz. A stúdió a saját TikTok-csatornáján<sup>42</sup> is közzétette a hírt, ahol Mercer megszólal Minsc karakterének szerepében, és saját személyét köti a korábbi *Baldur's Gate* játékokhoz, mint egy olyan szinkronszínész, aki tulajdonképpen rajongói és játékos pozícióból kapta meg ezt a szerepet.

Matthew Mercer és a Larian Studios között ugyanakkor nem ez az első együttműködés. A fejlesztőstúdió a *Baldur's Gate III* előtt ugyanis a *Divinity: Original Sin II* című, ugyancsak izometrikus szerepjátékban dolgozott, amelyhez készített egy úgynevezett kalandmester játékmódot is (game-master mod). E kalandmester játékmód megvalósítása és implementálása a *Divinity: Original Sin II*-be egyrészt kötődik és illeszkedik abba a már korábban tárgyalt közelítő interakciós mozgásba, amelyet az asztali szerepjátékok mind fokozottabb mediatizációja és az izometrikus számítógépes szerepjátékok egyrészt inherens, az asztali szerepjátékokhoz kötődő elemeinek hangsúlya jellemez. A *Divinity: Original Sin II* tehát ezzel a játékmóddal képessé vált arra, hogy a videojáték grafikai megjelenítésével és az ott fellelhető textúracsomagok felhasználásával, valamint a játék motorja által körülhatárolt szabályrendszer figyelembevételével egy olyan keretrendszert biztosítson online szerepjátékszázhoz, amely egyszerre ötvözi a mediatizált asztali szerepjátékok és a többjátékos izometrikus szerepjátékok jegyeit.

E kalandmester mód bemutatására a Larian Studios Matthew Mercert kérte fel egy, a Twitch-en közvetített kaland formájában.<sup>43</sup> Mercer, ekkor már a *Critical Role* nagy sikerű kalandmestereként és az asztali szerepjátékos egyik ismert médiaszemélyiségeként egy csapat, a *Critical Role*-tól független szinkronszínészt vezet végig egy négyórás, általa írt kampányon. Mercer kalandmesterként való felkérése a játékmód bemutatására, a korábbi együttműködésekhez hasonlóan, egyrészt szintén az úgynevezett Mercer-effektus marketingpotenciáljára épít, másrészt ugyanakkor szintén szimbolikus gesztusértékkel bír. A *Divinity: Original Sin II* kalandmester módja ugyanis épp a két médium metszéspontjában helyezkedik el, Mercer kalandmesterré választása a játékmód promóciója szempontjából egyfajta jelzésértékkel bír, amely egyszerre hordoz egyfajta hommage-jelleget a klasszikus izometrikus szerepjátékok asztali szerepjátékos gyökerei felé, másrészt viszont mivel éppen a Mercer neve fémjelzte *Critical Role* mint produkció, a szerepjátékos reneszánsz egyik emblemikus képviselője, így az ő szerepeltetése és már a játékmód megléte is jelzi, hogy a Larian Studios aktív résztvevője és cselekvő ágense az asztali és a digitális, számítógépes szerepjátékok konvergens mozgásirányainak.

E Twitch-közvetítés gesztusértéke mellett érdemes ugyanakkor feltenni a kérdést, hogy a *Divinity: Original Sin II* kalandmester módja, mely nem első a maga nemében,<sup>44</sup> ám kitüntetett helyet foglal el a szerepjátékok reneszánszának időszakában, hogyan viszonyul az asztali szerepjátékok kalandmesteri szerepéhez, amelynek elméleti szakirodalmában erősen problematizálódó funkció-ról van szó, és hogyan viszonyul ez a tanulmány bevezetőjében ismertetett akadémiai diskurzushoz, miszerint a kalandmester és a szerepfelvétel hiánya egyfajta fogalmi problémagóca a videojátékos szerepjátékok ontológiai meghatározásának. Ahogy Jon Peterson is rávilágít, a kalandmester auktor és autoritás, és ez az egymással szoros viszonyban álló kettősség adja problematikuságát magvát. A korai *D&D*-variánsok, mint az első kiadás vagy az *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*,

szabályrendszerükben még igen kiforratlannak számítottak, jól jelzi ezt az is, hogy a kezdeti évtizedekben még nem mint egy egységes játékként működtek, hanem sok kalandmester úgy tekintett rájuk, mint egyfajta játékalkalmak (azaz konkrét játékszenőket magába foglaló kampányívek) megtervezéséhez szükséges kellékekre (design-a-game kit).<sup>45</sup> Éppen emiatt egy-egy játékalkalom megvalósítása nagyban függött a játékmester felkészültségétől, képességeitől arra vonatkozólag, hogy képes volt-e megfelelően ismertetni a szabályokat, konzisztensen alakította-e ki a döntéshelyzeteket, és hogy nem vált-e játékrontóvá azzal, hogy visszaélt a kezében összpontosuló szerzői autoritással. A *D&D* negyedik kiadása viszont éppen hogy megnyirbálta ezt a korábbi burjánzó hatalmi pozíciót azzal, hogy a kiterjedtebb és behatárolóbb szabályrendszer kevesebb jogkört hagyott számára.

A Mercer kalandmesterkedésével megvalósuló játékmód-bemutató Twitch-közvetítése, azzal, hogy Mercert, az ekkor már közismert *Critical Role*-kalandmestert helyezi ebbe a pozícióba, egyfelől már csak imidzse által is élesen elhatárolja a játékosoktól, ugyanakkor le is építi azt azasztali szerepjátékos gondolati trópusot, miszerint a kalandmester kizárólag egy, a játékosoktól elkülönülő, jól lehatárolható pozícióban jelenhet meg. Erre láthatunk példát már a bemutató elején is, amikor Mercer épp a karaktergenerálás után, amikor a játékosok azon morfondíroznak, hogy mivel is szereljék fel karaktereiket, a kereskedő szerepébe helyezkedik, ezt pedig hangnembeli és stiláris váltásokkal érzékelteti. Fontos azonban kiemelni, hogy míg a játékosok elkészített avatárjai grafikai valójukban jelen vannak, és mozgásukkal, a kattintás kiváltotta interakcióval jelzik, éppen melyik kalmárhoz mennek oda (fegyver, páncél vagy egyéb kellékes), addig a Mercer által alakított kereskedők, akik egy egyjátékos videojátékos szerepjátékban az NPC-k (non-playable character – nem-játékos karakter) szerepét töltik be, itt jelen vannak ugyan a karaktert megformáló textúrák képében, de csupán a kalandmester nyelvi megnyilatkozásai útján kerülnek interakcióba a játékosokkal, az árumustra és a tranzakció egy interfész segítségével valósul meg. Ezek a mozgásukban passzív karakterek viszont aktív eljátszást és szerepfelvételt igényelnek, ez a szerepfelvétel pedig struktúrájában nagyban hasonlít ahhoz, ami a játékosok és létrehozott avatárjuk között történik. E két szerepfelvételi aktus között a hasonlóság és a párhuzam ott is megnyilvánul, hogy a játékosok és a kalandmester is egy, a játékmotor által biztosított (és egyben determinált mennyiségű és milyenségű) textúrapakkból válogatva állítják össze karaktereik vizuális megvalósulását, a különbség ott érhető tetten, hogy ezt a kalandmester a játékidő előtt, a kampány tervezési fázisában teszi, a játékosok pedig egy karaktergenerálási rituálé keretein belül már a játékalkalom közegében való sítják meg.

## 5. KONKLÚZIÓ

Az asztali és a számítógépes szerepjátékok 2010-es évekbeli reneszánsza után a két médium fokozódó interakciója a szerepjátékok konvergenciája felé mutat. A tanulmányban történetileg is áttekintettem három olyan esetet, amikor a két médiaszöveg-típus valamilyen formában elegyedett egymással: a 2000-es évek *Infinity Engine*-játékai mentén, a *Dungeons and Dragons* negyedik kiadása és annak az MMORPG-hez való kötődése, valamint az asztali szerepjátékok mind nagyobb mértékű mediatiszációja kapcsán. Emellett pedig a *Critical Role* és olyan klasszikus izometrikus szerepjátékos iparági aktorok, mint az Obsidian Entertainment és a Larian Studios kollaborációit vizsgáltam e konvergencia felé mutató mozgások kontextusában a Matthew Mercer által közvetített Twitch- és YouTube-tartalmak, valamint ezek bejelentésére szolgáló közösségi média (főként Twitter) bejegyzések vizsgálatával. Az asztali szerepjátékok egyre fokozódó mediatiszációja, online térbe kerülése, illetve analóg elemeinek szoftveres szupplementációja vagy egyenesen helyettesítése, valamint az esetleges AI-támogatott eszközök egyre hangsúlyosabb bevonása; az izometrikus szerepjátékok olyan inherens dizájnelemeinek előtérbe kerülése, amelyek az asztali szerepjátékok remediatiszációja felé mutatnak (mint például a textualitás hangsúlya vagy a körökre osztott harcrendszer preferálása), a szerepjátékok konvergenciáját helyezik kilátásba. Ezt támogatja továbbá az olyan videojátékok megjelenése, mint például a *Solasta: Crown of the Magister*, amely egyértelműen igyekszik remediatiszálni az asztali szerepjátékos élményét a videojáték médiumába, vagy akár a már említett *Baldur's Gate III* és a *Zoria: Age of Shattering*.

## JEGYZETEK

<sup>1</sup> DUFFER, Matt – DUFFER, Ross (producerek), *Stranger Things*, 1–4 évad, Netflix, 2016–2022.

<sup>2</sup> A *Dungeons and Dragons* egy több kiadást megélt, a mai napig a legnépszerűbb asztali szerepjátékos keretrendszer. A Gary Gygax és Dave Arneson dizájnerek alkotta játékot 1997-ben veszítette el az eredeti jogtulajdonos TSR, és vásárolta meg a *Magic: The Gathering* márkát tulajdonló Wizards of the Coast, amely jelenleg is birtokolja. A játék jelenleg az ötödik kiadásánál tart.

<sup>3</sup> SCRIVEN, Paul, *From Tabletop to Screen: Playing Dungeons and Dragons during COVID-19*, *Societies* 2021/4, 2.

<sup>4</sup> Lásd a *Critical Role* vonatkozásában bővebben a Kortárs folyóirat jelen lapszámában Molnár Kincső-Bernadett tanulmányát.

<sup>5</sup> Ehhez lásd: KREK, Norbert, *Egy letűnt műfaj? A fantasy izometrikus szerepjátékok eltűnésének lehetséges okai a 2000-es évek elején*, *Információs Társadalom* 2020/3; illetve egy még megjelenés előtt álló tanulmányt: KREK, Norbert, „A Genre in the Making: The Role of Nostalgia in the Genre Awareness of Isometric Role-Playing Games” = VOORHEES, Gerald – CALL, Josh (szerk.), *New Formations in Game Genre*, *Approaches to Game Studies*, Bloomsbury Academic.

<sup>6</sup> ŠVELCH, Jan, *Mediatization of Tabletop Role-Playing: The Intertwined Cases of Critical Role and D&D Beyond*, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 2022/6, 1662–1678.

<sup>7</sup> A számítógépes szerepjátékok történetéhez lásd az alábbi két, némileg holisztikus igényű kötetet: BARTON, Matt – STACKS, Shane, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, második kiadás, CRC Press, New York, 2019; PEPE, Felipe (szerk.), *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*, bővített kiadás, 2022.

<sup>8</sup> Mateusz Felczak a DiGRA2023 konferencián tartott előadásának absztraktja a cikk írásának pillanatában még nem érhető el a [digra.org/library](https://digra.org/library) felületén. FELCZAK, Mateusz, *Charting the Forgotten Realms of Digital Vernacularity: 25 Years of D&D Infinity Engine Modifications*, DiGRA 2023 konferencia, 2023. június 23.

<sup>9</sup> Hagyományosan a számítógépes szerepjátékok első virágkoraként a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóját tartja számon a műfaj történetével foglalkozó akadémiai közeg. Ekkoriban, a nyolcvanas évek végén a *D&D* dizájnere, Gary Gygax által alapított TSR (Tactical Studies Rules) eladta a licenz-jogokat az addig főképp hadijátékokat (wargames) készítő SSI (Strategic Simulations, Inc.) stúdióknak és kiadóknak. Az SSI pedig két kritikailag is sikeres és a digitális szerepjátszás történetében is mérföldkőnek számító videójátékot készített az *AD&D*-licenz alapján, mégpedig előbb 1988-ban a *Pool of Radiance*-t, majd 1991-ben az *Eye of the Beholder*-t, majd több másik, jóval kevésbé sikeres címet is fejlesztettek (például *Curse of the Azure Bonds*, *Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon*). Ehhez viszonyítva képződik meg egy műfaji reneszánsz diskurzusa az Infinity Engine-játékok kapcsán.

<sup>10</sup> GRATH – STÖCKI, *Interplay Entertainment*, Checkpoint podcast 9. évad 5. adás, 2023. május 30. (letöltés helye: <https://open.spotify.com/episode/0feBcOWETShTWT7BPEhS5R?si=41edd84c91604f8e>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>11</sup> A játékmotor egy olyan szoftveres keretrendszer, amely a játékfejlesztéshez szükséges eszközök egy részét biztosítja, például előre megalkotott textúrák vagy fizikai viszonyok formájában. A témában bővebb olvasnivalóért lásd: GREGORY, Jason, *Game Engine Architecture*, harmadik kiadás, Taylor and Francis – CRC Press, Boca Raton, 2018.

<sup>12</sup> A *Baldur's Gate* sorozat eredetileg trilógiaként készült volna el, azonban a *Baldur's Gate III: The Black Hound* munkacímen futó projektet a pénzügyi nehézségekkel küszködő Interplay Entertainment leállította, a fejlesztő Black Isle Stúdiót pedig feloszlatta. Később e stúdió fejlesztőiből alakult meg az Obsidian Entertainment.

<sup>13</sup> Érdemes megjegyezni, hogy az *Icewind Dale II* már nem az *AD&D* második kiadásának, hanem a *D&D* harmadik kiadásának szabályrendszerét vette alapul.

<sup>14</sup> OPAKCI, Ireneusz, „Royal Genres” = DUFF, David (szerk.), *Modern Genre Theory*, Routledge, London–New York, 2014, 118–126.

<sup>15</sup> Felczak, *i. m.*

<sup>16</sup> WHITE, William J. – ARJORANTA, Jonne – HITCHENS, Michael – PETERSON, Jon – TORNER, Eva – WALTON, Jonathan, „Tabletop Role-Playing Games” = ZAGAL, José P. – DETERDING, Sebastian (szerk.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, London–New York, 2018, 63–86.

<sup>17</sup> A *World of Warcraft* játékoszámainak alakulásához lásd: <https://www.esports.net/news/wow/world-of-warcraft-player-count/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.

<sup>18</sup> Az előzőeket és a továbbiakat olvasva talán az a benyomás képződik meg az olvasóban, hogy a játékosok diskurzusaiban és – esetlegesen – kollektív emlékezetében a *D&D* negyedik kiadása egyfajta megváltóként volt és van jelen. A játékosközösség valójában a laudáció és a teljes elutasítás mentén vált megosztottá e kiadás kapcsán. E negyedik kiadást visszautasító fejlesztők egy része hozta létre a *Pathfinder* szerepjátékos rendszerét, valamint indította útjára a *D&D* korábbi kiadásait alapul vevő Old School Renaissance (OSR) mozgalmát. Ehhez lásd: WHITE–ARJORANTA–HITCHENS–PETERSON–TORNER–WALTON *i. m.*, 80.; illetve: GILLESPIE, Greg – CROUSE, Darren, *There and Back Again: Nostalgia, Art, and Ideology in Old-School Dungeons and Dragons*, *Games and Culture*, 2012/6, 441–460.

<sup>19</sup> HARTLAGE, David, *The Threat That Nearly Killed Dungeons & Dragons—Twice*, DMDavid (blog), 2018. május 29. (letöltés helye: <https://dmdavid.com/tag/the-threat-that-nearly-killed-dungeons-dragons-twice/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>20</sup> HARTLAGE, David, *Why Fourth Edition Seemed Like the Savior Dungeons & Dragons Needed*, DMDavid (blog), 2018. június 5. (letöltés helye: <https://dmdavid.com/tag/why-fourth-edition-seemed-like-the-savior-dungeons-dragons-needed/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>21</sup> Uo.

<sup>22</sup> Ezt jelzi az is, hogy a *D&D Forgotten Realms* világában játszódva készült egy, a negyedik kiadás szabályrendszerére épülő MMORPG, amely a *Neverwinter* címet viseli.

<sup>23</sup> WHITE et al, *i. m.*, 80.

<sup>24</sup> Saját fordításomban közlöm az egész szöveget, melynek eredeti szöveghelye: BARTON, Matt – STACKS, Shane, *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, második kiadás, CRC Press, New York, 2019, xxiii–xxiv.

<sup>25</sup> ŠVELCH, *i. m.*

<sup>26</sup> THORÉN, Claes, *Pen, Paper, Dice...screen? Digital Resistance in the Swedish Tabletop Role-Playing Game Community*, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2021/3, 727–745.

<sup>27</sup> Cat Bussel az asztali és számítógépes szerepjátás konvergenciáját éppen az AI-támogatta eszközök ígéretében látja. Bussel, Cat, *From Paper to Data: The Digitisation of Tabletop RPGs*, Superjump Magazine (blog), 2022. április 15. (letöltés helye: <https://www.superjumppmagazine.com/the-digitisation-of-tabletop-rpgs/>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>28</sup> PETERSON, Jon, *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*, The MIT Press, Massachusetts, 2020, 23–37.

<sup>29</sup> KREK, Norbert, „A Genre in the Making: The Role of Nostalgia in the Genre Awareness of Isometric Role-Playing Games” = VOORHEES, Gerald – CALL, Josh (szerk.), *New Formations in Game Genre*, *Approaches to Game Studies*, Bloomsbury Academic.

<sup>30</sup> A *D&D*-ben fellelhető inherens erőszak kapcsán lásd: ALBOM, Sarah, *The Killing Roll: The Prevalence of Violence in Dungeons & Dragons*, *International Journal of Role-Playing*, 2021/1, 6–24.

<sup>31</sup> PRYNSKI, Chris et al., *The Legend of Vox Machina*, Amazon Prime Video, 1–2. évad, 2022–2023.

<sup>32</sup> MERCER, Matthew, Twitter-bejegyzés, 2015. március 26. (letöltés helye: <https://twitter.com/matthewmercer/status/581136312964489216>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>33</sup> MERCER, Matthew, Twitter-bejegyzés, 2015. március 26. (letöltés helye: <https://twitter.com/matthewmercer/status/636647572015222784?lang=hu>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>34</sup> Fontos kiemelni, hogy a *Sinister* hangszínű protagonista és a zsoldos esetében a szinkronmunka nem teljes voiceover-t jelent. A klasszikus izometrikus szerepjátékok hagyományaihoz híven a *Pillars of Eternity* főhőse is néma, és csupán a harc vagy tereptárgyakkal való interakció hatására szólal meg egy-egy sor erejéig.

<sup>35</sup> Chris Avellone csupán a *Pillars of Eternity* sorozat első részének munkálataiban vett részt, ezután távozott az Obsidian Entertainmenttől.

<sup>36</sup> Project Eternity, Kickstarter, 2012–2015 (letöltés helye: <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>37</sup> Ez a tény pedig, hogy a DLC ingyen megszerezhető, hangsúlyozza azt is, hogy iparági szinten nem egy profitorientált kiadásról van szó, amely természetesen magába foglalja a *Critical Role*-l való együttműködés felé tett gesztust is.

<sup>38</sup> Critical Role, *Matt Mercer builds Vox Machina in Deadfire*, YouTube, 2018 (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=6xVaOfQc4io>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>39</sup> Obsidian Entertainment, Twitter-bejegyzés, 2018. július 26. (letöltés helye: <https://twitter.com/Obsidian/status/1022538183404183552>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>40</sup> Ugyanakkor a 2010-es években a Beamdog fejlesztőcsapat egy szisztematikus felújítási projektbe kezdett, és Enhanced Edition formában kiadta új grafikával a *Baldur's Gate* első két részét, valamint kiegészítőiket, emellett pedig egy teljesen új narratív átkötő részt is létrehozott *Siege of Dragonspear* címmel.

<sup>41</sup> PERKINS, Christopher, *Baldur's Gate: Descent of Avernus*, *Dungeons & Dragons* 5. kiadás, 2019.

<sup>42</sup> Larian Studios, TikTok, 2022. december 14. (letöltés helye: <https://www.tiktok.com/@larianstudios/video/7177076877205589291?lang=hu-HU>, 2023. július 9.).

<sup>43</sup> Larian Studios, *Divinity: Original Sin 2 Game Master Mode hosted by Matt Mercer*, YouTube, 2018 (letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=SNxDMZhiGtU>, letöltés dátuma: 2023. július 9.).

<sup>44</sup> Kalandmester móddal ugyanis (a teljesség igénye nélkül) már a *Neverwinter Nights* is rendelkezett, majd néhány évvel később, a 2015-ben a szintén *D&D*-licenz alapján készülő *Sword Coast Legends* című játék is tartalmazott ilyen játékmódot.

<sup>45</sup> PETERSON, *i. m.*