

IN DEFENCE OF QUIRKY JAPANESE GAMES

NUHAN B. ABID

With recent controversy with GameFreak's announcement of no National Dex for the newest *Pokémon* games, and some claiming Nintendo's E3 presentation was lacklustre (only further proof of the Switch's weak points as a console), Japanese game developers are being scrutinised like never before.

Japan has a thriving game industry: the third largest behind the US and China. Nintendo's flagship titles (see: *Smash*, *Pokémon*, *Mario* etc.) and the Switch alone command a lot of the gaming market's money and attention. That's without taking into account Sony and the popularity of their Japanese franchises like *Final Fantasy*. Yet despite all this, Japanese games are often criticised or regarded as niche.

JRPGs and visual novels aren't as well regarded in the West as they are back home and derided often for being 'too anime'. Nintendo gets a lot of flak for its family-friendly gaming and tends to get overlooked by more 'serious' gamers. The Switch itself is subject to criticism for not being a powerful console compared to its competitors. It is also judged on its lack of 'quality titles'. Interestingly, when titles considered 'quality' like *Witcher 3* appear, people joke that there's no point playing it because the experience won't be as good as playing it on a PC.

Now it's definitely fair to criticise Japanese developers to a good degree. They definitely don't cater as much to the international market: a lot of decisions are based on what Japan wants. A lot of the current *Pokémon* controversy is still localised to international complaints, but might be taken seriously if it gains more traction in Japanese social media, for example. Often you'll see many games not ported or localised outside of Japan. The PlayStation remains a popular hub for many Japanese games to arrive on, which means localisation is only half the battle for access. Japan's mobile gaming, another lucrative area given that heavyweights like *Fate/Grand Order* and *Granblue Fantasy* originate there, are also heavy on the *gacha* system. *Gachas* work by giving you rarity locked characters in exchange for in-game currency that's easier to get if you pay for it, and combined with abysmal draw rates, it's similar to loot boxes. *Persona 5* and *Breath of the Wild* were two of the biggest hits on release, cementing themselves almost



immediately as killer apps for their respective platforms (PS3/4 and Switch). Keep in mind, their mobile games are wildly popular internationally as well. *Fate/Grand Order*, *Pokémon Go* and other games are often topping revenue lists.

You also don't see a lot of terrible Western gaming practices in Japanese games either. Barebones games that need DLC simply isn't a thing. DLC may be implemented, but often for free or cheap, and even the priciest ones usually still add something without making you feel like you needed it in the game from the start. Atlus' *Persona 5: The Royal* could've easily been an update to the original, but they've made it substantial enough it warranted its own game. Visual novels and JRPGs might be seen as niche and *anime-esque*, but they've gathered their own cult followings. *Fate* (originally a visual novel) never actually got a Western release, but fan translations sparked enough popularity in the genre that other titles are now frequently localised. Not every JRPG can be *Final Fantasy*, but the *Tales* series for example only grew in popularity as updated re-releases got both localisation and accessibility with ports. Indie developers also often take cues from Japanese gaming. *Undertale* is heavily inspired by *MOTHER* and *Stardew*

Valley is a spiritual successor to *Harvest Moon*.

The uniqueness of Japanese games is understated. They're fun, quirky, and never aiming to do the same thing as Western games do. They set out to be their own product and they're not ashamed of that. You'll never see something like *Okami* come out of the West, with its cultural engagement and its breathtaking art. *Dark Souls* set a standard for challenging games and its own genre of challenge. The *Trails* series rivals even BioWare games for RPG lore and depth.

It's safe to say that Japanese games are fairly overlooked and unfairly criticised. Developers are churning out some amazing games, and as the gaming market is more aware of this now, this has translated to more accessibility, which in turn will only serve further to improve the quality of what these games bring to the industry as a whole and to gamers as well. It's time to give Japanese developers the benefit of the doubt.

Nuhan's back after realizing the philosophical significance of that painting with the dogs playing cards, and decided to channel out his existential dread caused by it by writing. Send him mildly morally questionable food choices at nuhanbabid@hotmail.com



আমাদের চারপাশে ছড়িয়ে আছে নানা মত, পথ, জাতি ও ধর্মের মানুষের হাজারো গল্প। তোমার দেখা কিংবা ভাবনায় ধর্মীয় সম্প্রীতি, তারুণ্যের শক্তি এবং সার্বজনীন বাংলাদেশের এমন গল্প লিখে পাঠাও আমাদের কাছে। তোমাদের পাঠানো নির্বাচিত সেরা দশটি গল্প নিয়ে তোমাদের অংশগ্রহণে নির্মিত হবে স্বল্পদৈর্ঘ্য চলচ্চিত্র।

নিয়মাবলী:

- বিচারক প্যানেল কর্তৃক সেরা ১০ টি গল্প নির্বাচিত হবে
- নির্বাচিত সেরা ১০ টি গল্প নিয়ে নির্মিত হবে স্বল্পদৈর্ঘ্য চলচ্চিত্র
- সেরা ১ টি স্বল্পদৈর্ঘ্য চলচ্চিত্র নিয়ে আয়োজিত হবে গ্র্যান্ড প্রিমিয়ার শো, যা পরবর্তীতে টেলিভিশনে সম্প্রচারিত হবে এবং বাকি ৯টি ডিজিটাল মিডিয়ায় প্রচারিত হবে
- প্রথম ধাপে নির্বাচিত ২০০ টি গল্প প্রেরককে সম্মাননা সনদপত্র প্রদান করা হবে এবং সেরা ১০ অংশগ্রহণকারীকে সরাসরি গ্র্যান্ড প্রিমিয়ার শোতে সম্মাননা সনদপত্র প্রদান করা হবে
- অংশগ্রহণকারীদের প্রেরিত প্রত্যেকটি গল্প ও স্বল্পদৈর্ঘ্য চলচ্চিত্রের সর্বস্বত্ব ইউএসএআইডি কর্তৃক সংরক্ষিত হবে
- গল্প পাঠানোর শেষ সময় ৩১ জুলাই, ২০১৯
- ক্যাম্পেইন যেকোন সময় পরিবর্তন, পরিমার্জন ও বন্ধ করার ক্ষমতা কর্তৃপক্ষ সংরক্ষণ করে।

শর্তাবলী:

- অংশগ্রহণকারীকে অবশ্যই বাংলাদেশী নাগরিক এবং বয়স ১৮ থেকে ২৬ বছরের মধ্যে হতে হবে
- গল্প সর্বোচ্চ ৫০০ শব্দের মধ্যে হতে হবে
- গল্পের সাথে অংশগ্রহণকারীকে অবশ্যই তার সম্পূর্ণ নাম, ঠিকানা, বয়স, পেশা, ইমেইল আইডি, মোবাইল নাম্বার সম্পৃক্ত তথ্য দিতে হবে অন্যথায় গল্প গ্রহণযোগ্য হবে না
- গল্প কাল্পনিক ও বাস্তব ঘটনা অবলম্বনে হতে পারে
- অন্য কারো লেখা গল্প নিজের নামে প্রেরণ করা যাবে না
- এই ক্যাম্পেইনে ইউএসএআইডি এবং আউটবক্স লিমিটেড এর সংশ্লিষ্ট কেউ অংশগ্রহণ করতে পারবে না।

গল্প পাঠাতে পারো
sveo@outboxbd.com
অথবা
পিও বক্স নং- ৬০৯০, গুলশান পোস্ট অফিস
গুলশান-১, ঢাকা-১২১২

ডিজিট করতে পারো
fb/SobaiVinnEksatheOnonno

ফোন করতে পারো
01841 688269



Find us on Facebook



fb/SobaiVinnEksatheOnonno