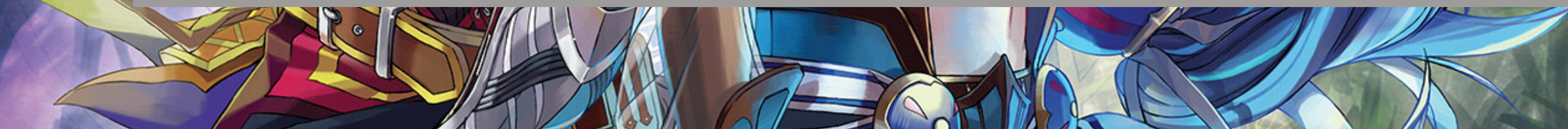




Ys VIII

LACRIMOSA OF DANA

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)



A Nihon Falcom Ys sorozata tavaly lett 30 éves. Bár nincs akkora rajongói bázisa, mint egy Final Fantasynak vagy Personának, de az Ys a hosszú évek alatt azért lassan, de biztosan kult státuszba emelte magát. Idén megjelent nálunk is a 8. epizódja, mely a sorozat szempontjából igazi mérföldkőnek számít.

Na de mi is ez az Ys (ejtsd: „Ísz” vagy japánosan „Íszu”): még 1987-ben a Nihon Falcom nevű kis japán játékfejlesztő cég kiadott egy igencsak kezdetleges hack'n slash játékot, az Ys I: Ancient Ys Vanished – Omen-t. A kacifántos cím egy végtelenül egyszerű, de nagyszerű fantasy játékot takart, ahol a vörös hajú főhős, Adol Chirstin első kalandjait élhettük át. Mivel az akkori technológia nem igazán tette lehetővé a nagyon komplex játékokat, így a játékmenet mai szemmel nézve nagyon primitívnek mondható. Felülnézetből láthattuk a játékot, ahol a pár pixeles hőssünkkel kellett nekirohanni a különféle apró szörnyeknek

és bebarangolni az adott pályákat és labirintusokat. Természetesen hamarosan jöttek nem csak a folytatások, de a remake-ek is, ugyanis ahogy érkeztek az újabb konzolok, a Falcom sorban adta ki az Ys sorozatot az újabb masinákra, mindig picit feljavítva.

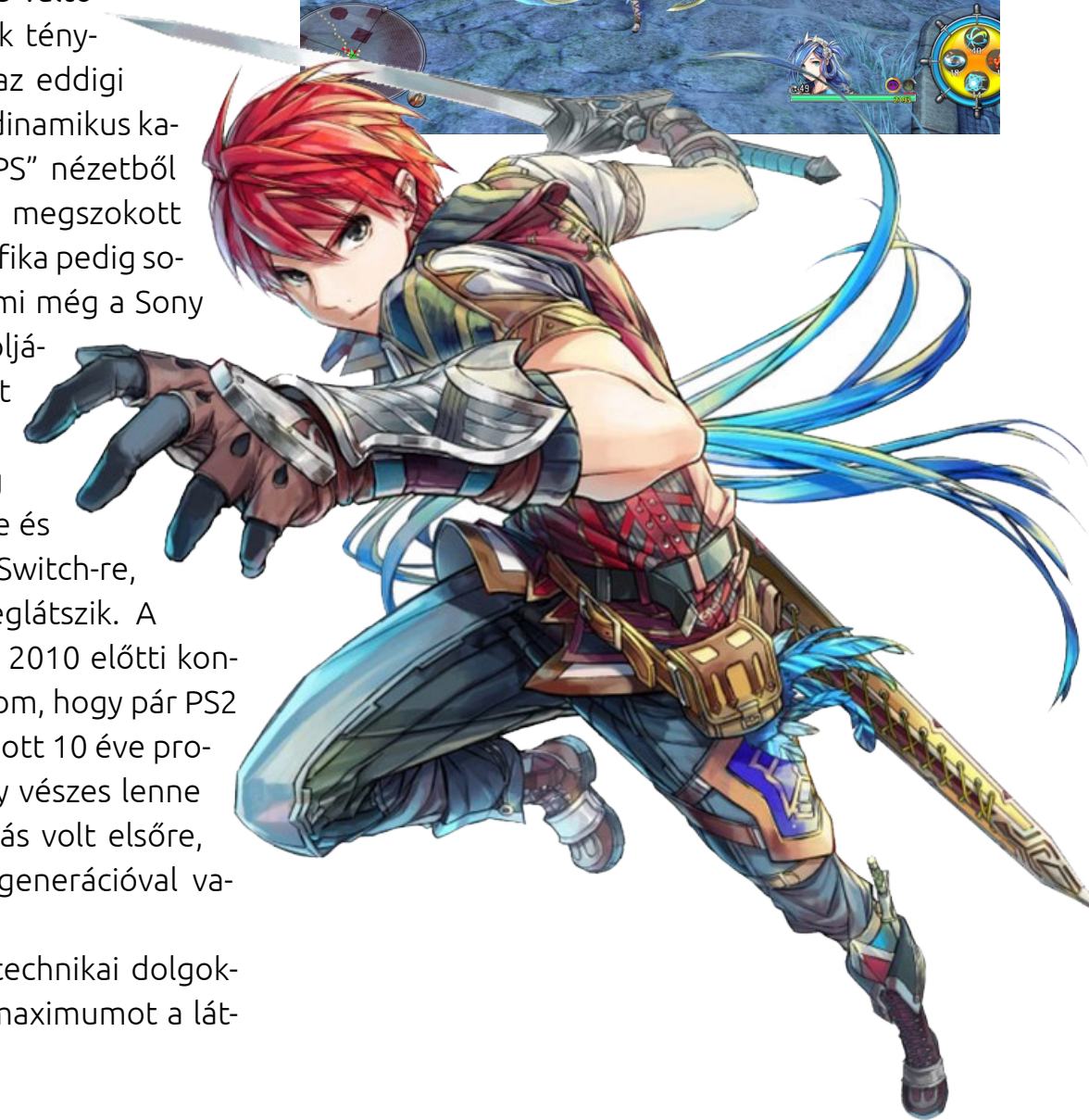
Adol kalandjai 30 éve tartanak és szinte teljesen bejárta a világot, egyik bajból a másikba csöppelve. A kezdeti sikerek után két anime OVA sorozat is készült belőle, bár ezek sajnos szinte teljesen feledésbe merültek, nem igazán lettek kiemelkedőek. A sorozat persze sokat fejlődött az évek alatt, a 2D-s pixelparádét felváltotta a 3D a 2000-es években, de a játékmenet alapja nem sokat változott. Madártávlatból nézve, rögzített kamera mellett kellett bejárni a helyszíneket és ezerszámra pusztítani a szörnyeket, majd az értük kapott pontokból fejlődni, hogy újabb és erősebb ellenfelekkel köthessük össze a bajszunkat. Adol néha segítőköt is kapott, akikkel vagy csapatosan, vagy felváltva lehetett játszani. Visszatérő baj-

társ például Dogi, a nagydarab és joviális harcos, de szinte minden részben előkerül valami csinos hölgy is, hogy segítse a srácot a kalandjaiban.

Mint említettem a sorozat az elmúlt 30 évben leginkább csak apróságokban fejlődött, de az alapok nagyjából maradtak. A mostani 8. epizóddal viszont az Ys alapjaiban változott meg.

Az első és leglátványosabb változás, hogy immáron végre a játék tényleg 3 dimenziót kapott, vagyis az eddigi oldal/felül nézetet felváltotta a dinamikus kamera, amely az úgynevezett „TPS” nézetből követi hőseinket (lényegében a megszokott hát mögötti kameranézet). A grafika pedig sokat javult a 7. részhez képest, ami még a Sony Playstation Portable kézikonzoljára jelent meg... 9 éve. Sajnos itt máris előjön az első kellemetlenség, ugyanis a Ys VIII eredetileg Playstation VITA-ra lett fejlesztve és onnan került át Playstation 4-re, Switch-re, illetve PC-re, és ez nagyon meglátszik. A grafika sajnos alig szebb, mint a 2010 előtti konzolos játékok, sőt megkockáztatom, hogy pár PS2 vagy Wii játék szebb látványt tudott 10 éve produkálni. Nem azt mondom, hogy vészes lenne a dolog, de nekem kicsit csalódás volt elsőre, hogy 2018-ban még mindig 2 generációval vagyunk elmaradva.

Viszont ha eltekintünk a technikai dolgoktól, akkor az Ys talán kihozta a maximumot a látványból.



Nagyon szépek tudnak lenni a tájképek és a hatalmas kreatúrák. A karakterek pedig nagyon animések és szépen animáltak. Természetesen a szinkronokkal és a zenékkal sincsen probléma, a Falcom legendás ezek kapcsán és most sem fogunk csalódní. Különösen a háttérzenék lettek fantasztikusak, nagyon sokat tesznek hozzá a hangulathoz, csak dicsérni lehet.

A történet egy hajóúttal kezdődik, ahol Adol épp utasként tengeti a napjait, de egyik este egy hatalmas krakenszerű lény felbukkan és elsüllyeszti a hajót. Adol (életében nem először és nem utoljára) egy sziget partján tér magához, mint friss hajótörött. Gyorsan összeszedi magát, majd némi kutakodás után egy másik túlélőre talál, egy fiatal, de roppant harcias hölgyre, Laxia von Roswellre, majd egy újabbra, a nagydarab és kissé buggyant halászra, Sahad Nautilusra. Hamarosan kiokoskodják, hogy Seire szigetén értek partot, mely a legendák szerint el van átkozva. Miután Adol régi barátját, Dogit is összeszedik, úgy döntenek, hogy

rendezik a helyzetüket, táborot létesítenek, megkeresik a többi túlélőt és igyekeznek kitalálni hogyan is lehetne minél gyorsabban eltűnni a szigetről, ami a legnagyobb jóindulattal sem tűnik sem barátságosnak, sem veszélytelennek. Innentől a játékoson múlnak a dolgok, aki előtt a következő feladatok állnak majd:

1. A sziget felderítése. Ami nem is olyan kis feladat, ugyanis ezúttal szó szerint a teljes szigetet bejárhatjuk keresztül-kasul, a játék közepétől lényegében teljesen szabadon. A hatalmas területet sajnos a PS VITA memória limitációja miatt kisebb zónákra kellett felosztani, így nincs akkora „open world” élményünk kezdetben, de még így is nagyon tisztességes méretű a térkép, melyet nagyon is érdemes bejárni, mert mindenhol eldugott kincsek, nyersanyagok vagy további hajótöröttek találhatóak. A haladásunkhoz idővel találunk egyre több eszközt is, amivel az addig elérhetetlen szakaszokat felderíthetjük. Ez ad egy kis „metroidvania” érzést a játéknak, hiszen minden zónába érdemes lesz újra és újra visszatérni, hogy megnyissunk újabb átjárókat vagy barlangokat. Ami az egészben a legszebb, hogy teljesen vállalható méretű a sziget, vagyis a készítők zseniálisan ráéreztek arra, hogy mennyi az, ami pont elég. Sosem fogjuk azt érezni, hogy üres és semmitmondó területeken mászkálunk, mint



mondjuk a Final Fantasy XV esetén. Itt mindennek helye és értelme van, nem húzza feleslegesen a játékos idejét.

2. Hajótöröttek és nyersanyagok keresése. Ahogy haladunk előre a sziget belsejébe, úgy találjuk meg egyre több társunkat, akik a táborba visszakísérve hasznos szolgálatára vállnak a közösségnek. A kovács nyit egy műhelyt, a kereskedő gondoskodik az ellátmányról, az orvos gyógyító italokat kever nekünk stb. Minden egyes tagja a tábornak egy önálló személyiség, akihez egy kisebb történet tartozik, külön kis küldetésekkel, melyeket ha teljesítünk, nem csak Adol fejlődik, hanem a tábor és egyben a lehetőségeink tárháza is. Gyűjtögetni kell a szigeten fellelhető élelmet és mindenféle egyebet, hogy azokból felszerelést, eszközöket, épületeket és hasonló hasznos dolgokat rakhassunk össze. A játék vége felé a kis táborunkat egész komolyan kiépíthetjük, öröm lesz nézni, ahogy folyamatosan fejlődik és bővül.

3. Küzdelem a sziget élővilágával. Ugyanis hemzseg a szörnyektől. Kezdetben csak kisebb, agresszívabb állatok lesznek az ellenfeleink, de később bejönnek a hatalmas és nagyon erős primordialok, amik amolyan mutáns dinoszaurusz szörnyek.

Ezeket csak elég komoly küzdelem árán lehet legyőzni, kezdetben pedig jobb inkább elfutni előlük.



A felderítő csapatunkban összesen három karakterünk lehet, de őket bármikor cserélhetjük a tartalékban lévőkre. Erre szükségünk is lesz, ugyanis gyógyulni csak a táborban lehet, illetve nagyon véges számú gyógyitalokkal, így bizony a leamortizált csapattagokat célszerű visszaküldeni pihenni. A harcok ezúttal már bizony kihasználják a 3D-t, aki játszott már Kingdom Hearts-cal vagy Devil May Cry-jal és ahhoz hasonló hack'n slash játékokkal, azok bizony gyorsan rá fognak érezni. Ugyanis itt nem elég az, hogy rommá verjük a kontrollerünk X gombját, azzal csak azt érzük el, hogy nagyon gyorsan Game Over-t kapunk. Itt bizony nagyon be kell gyakorolni a kitérés és védekezés művészetét, amihez nagyon komoly reflexek kelljenek. Ha valaki lassú, akkor bizony a szörnyek bedarálják az egész csapatot. Természetesen minden karakterünket, akiből összesen hatot vihetünk harcokba, külön-külön lehet fejleszteni, nem túl bonyolult, de kellően szórakoztató.

Lesznek olyan helyzetek is, amikor a táborot támadják meg hordányi szörnycsapatok, ilyenkor



amolyan „tower defend” játékot kell játszaniuk, kiépíteni a védelmet, megszervezni a barikádokat és visszaverni a hullámokban érkező ellenfeleket. Vagy épp ennek az ellenkezője, mikor nekünk kell megtámadni egész zónákat és kiírtani a szörnyfészkeket. Nem fogtok egy percre sem unatkozni azt garantálom.

És végül a 4. a sziget történetének megfejtése. Adol már az első napon különös álmot lát, egy fiatal papnő, Dana, egy ősi, rég elfeledett városban próbál megállítani valami hatalmas katasztrófát. Ezek az álmok egyre intenzívebbek lesznek idővel, Dana és Adol között pedig valami furcsa, idők közti kapocs alakul ki. Bizonyos helyeken találunk furcsa, fénylő relikviákat, melyeket megérintve felidézhetjük a múltat. Ilyenkor Dana irányítását vehetjük át, aki bár egyedül van, de nagyon komoly harcos. Vele bejárhatjuk az ősi birodalmat, őt is külön lehet fejleszteni, majd miután Adollal rájönnek a kapcsolatukra, Dana elkezdti őket is segíteni, pl. ha a srác csapata elakad valahol a jövőben, akkor Dana a múltban megpróbálhatja megoldani a továbbjutásukat, mondjuk egy fa elültetésével vagy egy kulcs elrejtésével, amit megtalálva kinyithatunk zárat. Ez hihetetlenül szórakoztató pluszt ad a játékhoz, és akkor még nem is beszéltem arról, hogy Dana később csatlakozik a csapathoz és... na de ezt már rátok bízom!

Huh, az Ys VIII egy hatalmas és nagyon összetett, mégis elképesztően szórakoztató játék.

Borzasztóan játszatja magát, én alig tudtam letenni. Sajnos a megjelenése nem volt botránymentes, mind a PC, mind a konzolos verziók sajnos nagyon félkészben kerültek a nyugati piacra, melyet a kiadó, a NIS America sűrű bocsánatkérések között próbál mai napig javíttatni. De ez senki kedvét ne vegye el tőle, mert a Lacrimosa of DANA nagyon is megéri a pénzét és még azoknak is ajánlható, akik ódzkodnak a nagy open world játékoktól. A történet nagyon izgalmas, a hangulata lebilincselő, a karakterek bár nem túl eredetiek, de szórakoztatóak, a zene is nagyon profi és a látványa is, a technikai limitációkat leszámítva, kifejezetten ütős. Dana pedig nem csak az egyik legszexibb női főhős, hanem az egyik legkomplexebb és legszerethetőbb is. Nagyon megható a története és jó látni, hogy végre kapunk olyan női karaktereket is, akik képesek megállni a lábukon és nem kell erőltetett románcot rájuk erőszakolni, hogy szerepük legyen a történetben. Csak így tovább Falcom! Várjuk nagyon a Ys IX-t és reméljük, hogy azért nem lesz megint újabb 8 év a fejlesztés!



Cím: Ys VIII: Lacrimosa of DANA

Fejlesztő: Nihon Falcom

Kiadó: Nihon Falcom, NA: NIS America

Év: 2016

Franchise: Ys

Műfaj: akció, RPG

Platform: PS Vita, PS4, Windows, Nintendo Switch