kontroller

# SAGA FRONTIER

*Retro klasszikusok felmelegítve 1. rész*

Írta: Venom

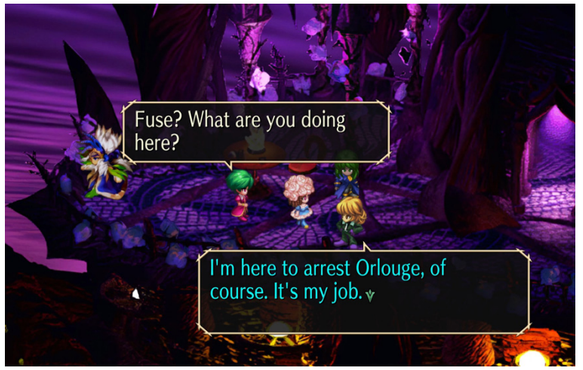
*Az utóbbi pár évben hatalmas divat lett, hogy 10-20-30 éves játékokat újra kiadnak, jobb esetben picit feljavítva (avagy „remaster”) vagy mégjobb esetben alapjaitól építik újra modern grafikával és játékmenettel (ez a „remake”). Persze a legtöbb esetben a kiadók nem szeretnek sok energiát ölni egy-egy ilyen projektbe, hanem igyekeznek meglovagolni a retro lázat, és a lehető legkevesebb munkával akarják a legtöbb pénzt kifacsarni a nosztalgiára vágyó játékosoktól. Most 4 olyan játékot fogok nektek bemutatni, amik a közelmúltban jelentek meg és bár a maguk idejében nagyon szép kritikai sikereket értek el, de csak évek múlva váltak igazán kult-klasszikus közönségkedvencekké. Haladjunk időrendi sorrendben, így kezdjük a SaGa sorozat 7. részével, a SaGa Frontier Remasterrel.*

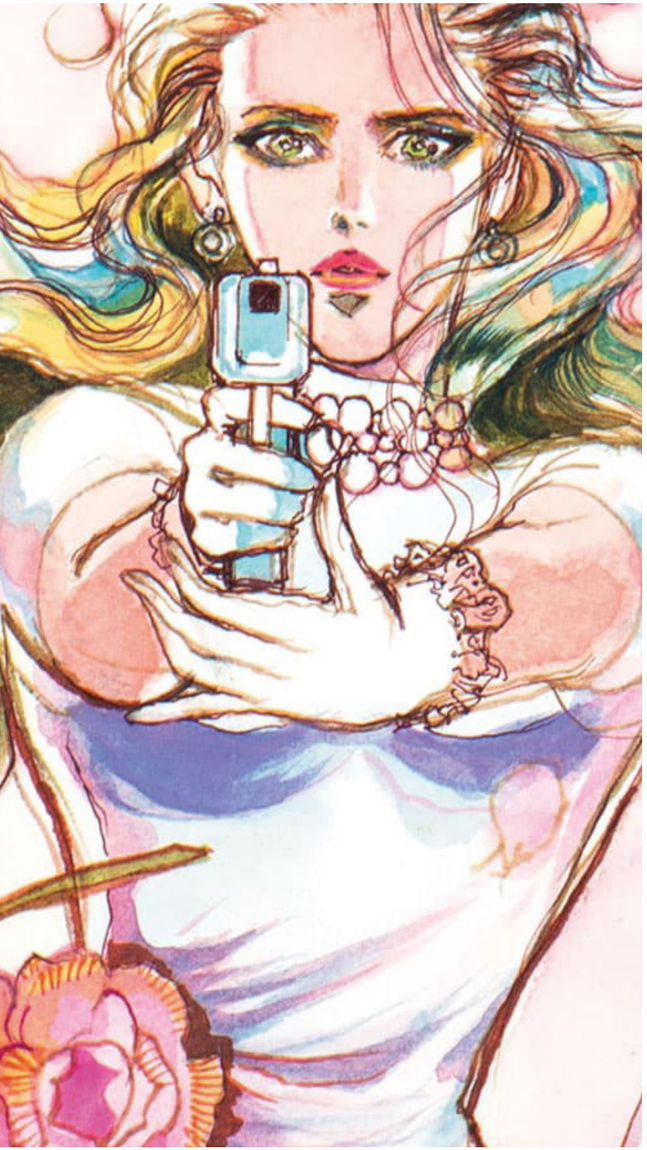
SaGa, idehaza nem biztos, hogy sokan hallottak erről a most már több mint 30 éves Square Enix játéksorozatról. Az első része még ***Final Fantasy Legend*** néven jelent meg nyugaton, méghozzá a kis 8bites Game Boyra, amit szépen sorban követtek a folytatások, a 4. résztől már Romancing SaGa címen, Super Nintendóra. Majd a 90-es évek végén, a korábbi számokban többször is megénekelt Nintendo-Squaresoft összebalhézás után a Playstation konzolokon folytatódott a sorozat.

Gondolom a Final Fantasy címre már felkaptátok a fejeteket, igen, a SaGa játékok az FF sorozatnak amolyan „hardcore” leágazása. Kawazu Akitoshi fejéből pattant ki az ötlet, hogy a megszokott, lineáris szerepjáték formulát eldobják és amolyan kezdetleges, nyílt világú játékokat alkotnak meg, ahol a játékos szabadon felderítheti a világot, és az események sorrendjét vagy alakulását ezáltal befolyásolhatja. Ez kibővült később azzal is, hogy a játék indulásakor választhatunk több hős közül, hogy kinek a kalandját szeretnénk átélni, és bizony ha a teljes képet szeretnénk megtudni a történetről, akkor mindenkivel legalább egyszer végig kell játszani.

Az 1997-ben megjelent SaGa Frontier hatalmas ugrás volt a korábbi epizódokhoz képest, szinte minden téren. A korábbi 2-4 megabyte-os kártyák után a 650 megabyte-os CD formátumnak köszönhetően a készítők végre szabadon engedhették a fantáziájukat és olyan világot alkottak, amit azelőtt még sosem láthattunk. 8 főszereplő közül választhatunk induláskor, akik mind-mind másik bolygóról kezdenek, ahol eltérő kultúrák, mágiák és élőlények biztosítják a lényegében végtelen kalandozást. Eszméletlen mennyiségű tartalom került a CD-re, a történet attól is alakul, hogy bizonyos helyeken a játékos milyen döntéseket hoz, melyik karakterrel kezdi a játékot stb-stb… lényegében aki erre rákap, annak hosszú hónapokra garantáltan lesz elfoglaltsága.

A grafika érdekes volt már akkoriban is, ugyanis a ***Final Fantasy VII***-hez hasonló pre-rendered háttereket alkottak meg, viszont a szereplők apró rajzolt 2D-s figurák.





3D-vel egyedül a harcokban fogunk találkozni, ahol a csatatér polygonos, bár elég kezdetleges. Ha már a harcokat említem, a szörnyekkel való összeütközések körökre osztott rendszerben zajlanak, viszont a karakterek képességei folyamatosan, csata közben is fejlődhetnek. Elsőre mindenkinek nagyon kaotikus lesz, sőt még órák után sem fogja érteni mindenki, de idővel megszokható a rendszer.

A zenéket Ito Kenji szerezte, és természetesen kiválóan aláfestik a játékot, ami a fentebb említett különcködések ellenére is egy klasszikus JRPG, ahol a játékos mindenféle városokban, vadonban, labirintusokban rohangál, szörnyekkel harcol és próbálja valahogy kitalálni, hogyan is lehet továbbjutni. Ugyanis a SaGa játékok nem sok segítséget adnak, ami miatt sokan már 1-2 óra után dobni fogják, mert csak egyhelyben keringenek és nem jutnak tovább. Ez egy lassú játék, megfontolt és kitartó játékosoknak.

Mint észrevehettétek, a történetre magára nem tértem ki, ami nem véletlen, ugyanis annyira kusza és változatos, hogy ha most elkezdeném mesélni, hogy ki kicsoda és mi a küldetése, akkor soha nem jutnánk el a következő játékig…

## Remaster vagy Remake?

Az idén megjelent felújított változat szinte a semmiből érkezett. Tényleg nem gondoltam volna, hogy ez az epizód fog kapni újrakiadást, de sejthettem volna, hiszen a Super Nintendós részek már megkapták a maguk remastereit.

Szinte minden most létező konzolra, PC-re és mobiltelefonra portolták, és azt kell hogy mondjam, remek munkát végeztek. A háttereket szépen felnagyították, a karaktereket újrarajzolták, rengeteg kényelmi funkció került bele, sőt még a korábbi kivágott tartalmakat is visszapakolták. A fordítást modernizálták, a zenéket újrahangszerelték, szóval látszik, hogy dolgoztak vele, ezért én azt mondanám, hogy ez inkább hajlik a remake felé, ami kifejezetten dicséretes.

*Akik szeretik a kissé bizarr világú szerepjátékokat, és rengeteg türelmük van a felfedezéshez, azok bátran vágjanak bele, szerintem garantáltan nem fognak csalódni.*

kontroller

# LEGEND OF MANA

*Retro klasszikusok felmelegítve 2. rész*

Írta: Venom

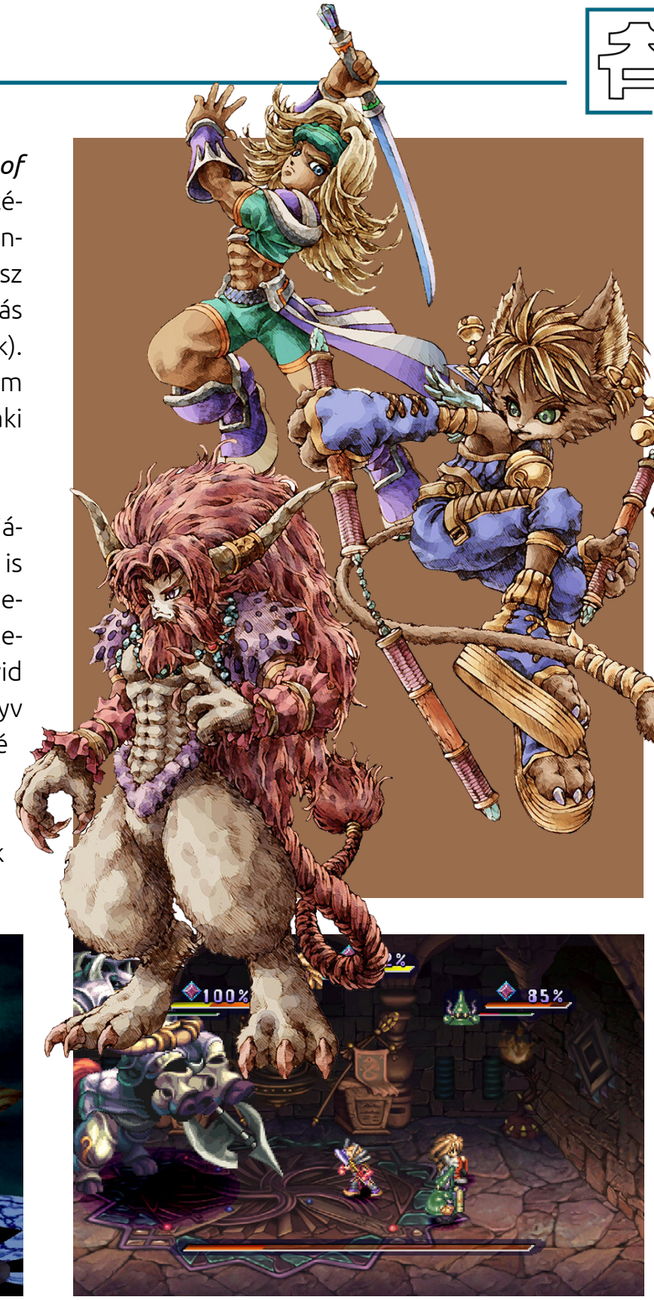
***A Seiken Densetsu, avagy ahogy nyugaton elterjedt, a Mana sorozat első három része már kapott remake-et, nem is rosszakat, a Secret és a Trials of Manáról cikket is írtam a korábbi számokban. Mikor bejelentették, hogy a Legend of Mana is megkapja a ráncfelvarrását, nagyon megörültem… úgy 2 teljes percig, amíg meg nem láttam az első képeket....***

De vissza az alapokhoz, ha valaki a Mana sorozatról szeretne bővebben olvasni, akkor a fent említett két cikkemben rengeteg infóhoz juthat (elérhetőek *ITT* és *ITT*), így most csak nagyvonalakban vegyük át a legfontosabb dolgokat. A ***Seiken Densetsu*** a SaGa játékokhoz hasonlóan a Final Fantasy egyik leágazása (vagyis ismét egy Square Enix sorozatról beszélünk), de míg az utóbbi a „hardcore rpg”-s réteget célozta meg, az SD sokkal inkább a lazább, meseszerűbb és könnyedebb irányt lőtte be magának. A legfontosabb eltérés, hogy a harcok nem körökre osztottak, hanem valós idejű csatákban vehetünk részt, ahol a főhős mellett 1-2 gép vagy másik játékos által irányított karakter segédkezik az aranyos szörnyeket szecskázni.

Az 1999-es, Playstationra megjelent Legend of Mana viszont abban a korban született, ahol az akkori Squaresoft még bátran mert kísérletezgetni, a készítők szabadon próbálhatták ki a legvadabb ötleteiket is, és ez a játék az egyik ékes példája. A rendező Ishii Koichi és a tervező Matsui Akihiko, már a korábbi SaGa Frontier játék fejlesztésében is aktívan részt vettek, így nem csoda, hogy kedvet kaptak ahhoz, hogy a Mana sorozatot is új szintre emeljék. Ami mondjuk úgy, sikerült is, de nem minden lett tökéletes.

A képekről gondolom már látjátok, hogy a játék valami hihetetlenül szép, főleg a maga korában volt szemkápráztató. Mintha egy mesekönyvet lapoznánk, minden helyszín kézzel rajzolt és a legapróbb részletekig kidolgozott. A ***Legend of Mana*** világának lakói hasonlóan furcsa teremtések, hatalmas dagadt nyúltól a viráglányig minden van, az ellenfeleknél meg nem ritka az egész képernyőt betöltő, hatalmas sárkány vagy más rondaság (akik a maguk módján nagyon cukik). A zenéket Shimomura Yoko szerezte, a Kingdom Hearts mellett ez volt talán a legszebb műve, aki egyszer hallja, biztos nem felejti el.

Ami viszont kevésbé sikerült jól, az a játékmenet és a történet. Ezúttal ugyanis nincs is összefüggő sztori, a játékos a világtérképre elhelyezhet tárgyakat, amikből városok, erdők, mezők, hegyek alakulnak ki, mindenhol egy-egy rövid kis történettel. Picit olyan, mintha egy mesekönyv fejezeteit véletlenszerű sorrendben mesélné valaki. Természetesen most is a Mana fa megmentése a cél, de a játék ehhez nem sok segítséget ad. Olyannyira, hogy elsőre biztos lesznek olyan kis történetek, amiket elhagy a játékos.



A főhősöknek ezúttal semmi személyiségük nincs, a játék elején választhatunk, hogy fiú vagy lány karakterrel szeretnénk nekivágni (igen, igen, ez még abban a korban készült, ahol csak két nem volt), adunk a kezébe egy fegyvert, és hajrá. Még csak állandó társaink sem lesznek, hanem a kis fejezetek alatt csapódnak hozzánk rövid időre egyes szereplők.

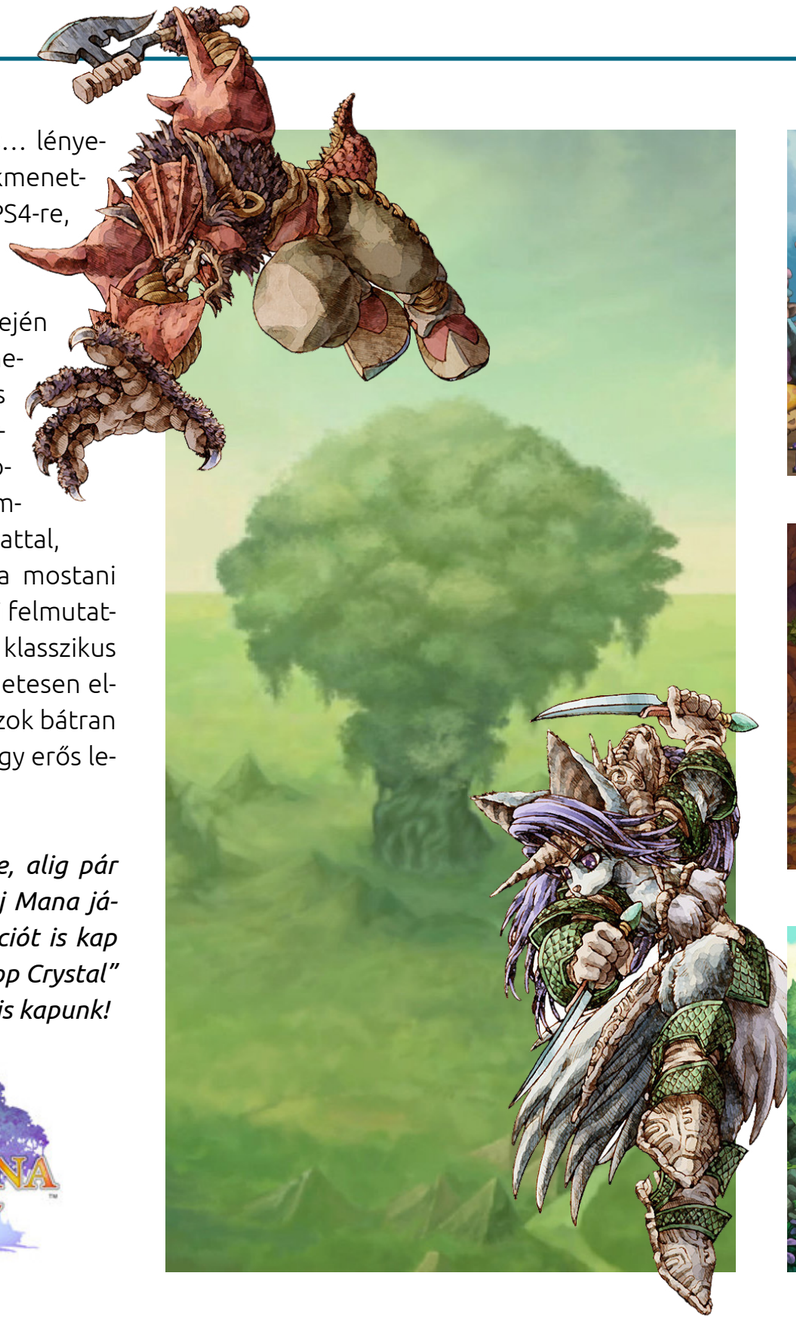
A harcok is egyszerűsödtek, lassabbak is lettek, sőt, valahol sokkal könnyedebbek is, mint korábban. Viszont internetes segítség nélkül szinte biztosan senki nem fog rájönni, hogyan kell gólemet építeni, varázslatokat kifejleszteni, állatokat tenyészteni stb-stb… szerintem sokan úgy fogják végigjátszani, hogy ezekről nem is tudnak. Ezt az akkori kritikusok és játékosok is morogva emlegették, bár a csodálatos grafika és zenék sokaknál ellensúlyozták eme hiányosságokat.

Mindezektől függetlenül a Legend of Mana egy ízig-vérig klasszikus Square játék, ami nagyon könnyedén képes beszippantani a játékost hosszú órákra. A kezdeti döcögős pár óra után nagyon játszatja magát, bár gyakorta fogalmunk sem lesz, hogy hova kell menni és mit kell csinálni… de mint mondtam, ott van az ilyen gondokra az internet.

## Remaster vagy Remake?

Ahogy fentebb említettem a bevezetőben, már az első perctől felemás érzésem volt a felújított változat kapcsán. A régi 4:3-as képarányt modern 16:9-re húzták, a háttereket szépen újrarajzolták, a menüket kicsinosították és… lényegében ennyi. Nem nyúltak sem a játékmenethez sem a történethez. Bár megjelent PS4-re, Switch-re és PC-re is, de egyik hardware-t sem izzasztja meg, ez még mindig az a 20+ éves játék, amit annak idején a kis Playstationra is megkaptunk. Érthetetlenül állok a dolog előtt, mert a Trials of Manát bravúrosan sikerült újraalkotni, a Legend-et pedig csak úgy odadobták a játékosoknak, hogy „nesztek, remaster”. Akik játszottak a PS1-es változattal, azoknak nem igazán tudom ajánlani a mostani kiadást, mert semmi újat nem fog tudni felmutatni, viszont akik szeretnének egy igazán klasszikus hack’n slash-sel játszani, ami bár rettenetesen elavult, de mégis nagyon szórakoztató, azok bátran szerezzék be a remaster változatot… egy erős leárazás idején.

*Viszont egy érdekes hír a végére, alig pár napja jelentették be, hogy nem csak új Mana játékokat fejlesztenek, de anime adaptációt is kap a sorozat „Legend of Mana: The Teardrop Crystal” címen. Remélem hamarosan több infót is kapunk!*



kontroller

# SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE

*Retro klasszikusok felmelegítve 3. rész*

Írta: Venom

***Egy újabb játék, amire szinte senki sem számított. Miközben évek óta várjuk a Shin Megami Tensei 5. részét, az Atlus (szerintem) amolyan időkitöltésnek megjelentette újra a 3. részt, ami bár elég furcsa húzás, de érthető is ugyanakkor.***

Az SMT sorozat is a 80-as évekre nyúlik viszsza, rengeteg mellékággal, mint pl. a mostanában világhíres Personák, de ezekről még majd egy másik cikkben írok sokkal bővebben a jövőben. Amit érdemes tudni, hogy az alapjátékok, vagyis a Shin Megami Tensei epizódok abban térnek el a klaszszikus japán szerepjátékoktól, hogy leginkább a cyberpunk, a poszt-apokaliptikus és a szörny-gyűjtögetős stílusok tengelyén egyensúlyoznak. Mindezeket megfejelve némi horrorral, és erősen merítkezve a világ vallásainak mítoszaiból vagy egyes népek mitológiáiból. Magyarán itt nem aranyos „pikacsukat" fogunk gyűjteni, hogy harcoljanak az életünkért, hanem démonokat, szellemeket, tündéreket vagy mindenféle istenségeket. Bizony itt előfordulhat, hogy Sátánnal és Thorral karöltve rugdossuk fel a bibliai angyalokat, miközben valamelyik hindu istenség gyógyítja a csapatunkat. Elég bizarr? Ez csak a kezdet!

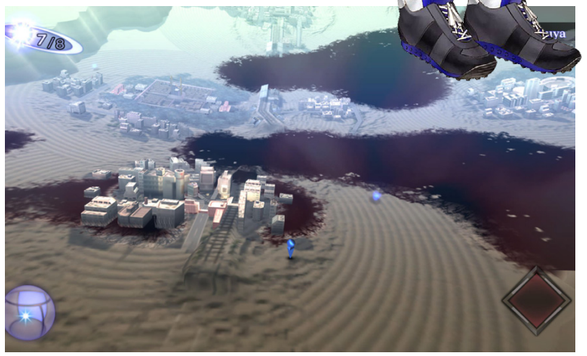
A Nocturne bár a sorozat 3. része, de szerencsére nem igazán kapcsolódik az első két epizódhoz, így azokat nem szükséges végigjátszani hozzá (elég macerás is, tekintve, hogy nem igazán jelentek meg Japánon kívül).

A történet főhőse egy átlagos japán srác, akinek mi adhatunk nevet, Tokióba érkezik, hogy meglátogassa a kórházban két barátját és a tanárnőjét. A városban viszont egy kultista csoport fenyegetőzik azzal, hogy elpusztítanak mindent. Mint kiderül, a tanárnő, Takao maga is érintett a dologban, ő is tagja a kultnak. Majd miután találkozunk pár fura figurával, Takao-sensei a kórház teraszára hívja a srácot, hogy együtt éljék át a világvégét…

Ugyanis pár perc múlva az egész városra valami földöntúli erő csap le, és ezer atombomba erejével semmisíti meg Tokiót. Mindenki meghal… legalábbis látszólag, a világ átalakul, démonok és istenek veszik át a hatalmat az egykori civilizáció romjai felett. Hősünk valahogy megmenekül, pontosabban feltámasztják, egy félig ember, félig démon testbe, azzal a feladattal, hogy fedezze fel az új világot… nem is sejtve, hogy minden lépését figyelik.

Mint látjátok ez sem egy szokásos kezdés. Hősünkkel bejárhatjuk a romos Tokiót, megismerkedünk az új Vortex világ lakóival, előkerülnek a srác korábbi barátai, ismerősei és maga Takao-sensei is, akik mind valahogy túlélték a katasztrófát. Persze ebben lesz csavar, mert itt már semmi sem az aminek látszik.

Bár maga a város felszíne szinte teljesen elpusztult, a föld alatti metróalagutak, épületek és egyéb létesítmények viszonylag egész szépen megmaradtak, leszámítva, hogy hemzsegnek a szörnyektől. Itt jön képbe hősünk speciális készsége, amivel képes maga mellé állítani az ellenfeleit, akik ezután hűen szolgálják a harcokban. Mivel limitált, hogy mennyi szörnyeteget tudunk befogni, kapóra jön, hogy a város bizonyos helyein képesek leszünk fúzionálni őket, így lehet létrehozni még erősebb démonokat.



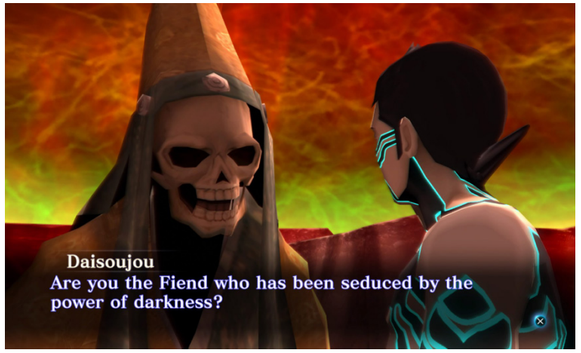
A harcok körökre osztottak, nincsenek igazán túlbonyolítva, viszont mindenki kösse fel a gatyáját, mert ez a játék nem kegyelmez senkinek. Itt bizony gyakran futunk bele túlerőbe, vagy olyan ellenfelekbe, akik szinte azonnal megölik piciny csapatunkat, ha nem vagyunk felkészülve rájuk. Az SMT játékok mindig is híresek voltak a nehézségükről.

A 2003-as megjelenése után a Playstation 2 egyik legjobb szerepjátékának kiáltották ki, és nem véletlenül. Elképesztő hangulata, története és atmoszférája van a Nocturne-nak, amit hírhedt könyörtelen nehézsége és bizarrsága múl csak felül. Az pedig csak a hab volt a tortán, hogy belekerült Dante is a Devil May Cry-ból, mint titkos karakter…

## Remaster vagy Remake?

Sajnos az Atlus sem erőltette meg magát, egy valódi remake helyett kaptunk egy olcsó remastert. A grafika nemhogy szinte semmit sem javult a 18 éves eredetihez képest, de a HD-ba húzott látvány valahogy túl steril lett, hiányzik belőle az a szürkés homályosság, amitől a Nocturne még inkább rémálomszerűbbnek tűnt. A zenék és hangok is maradtak a régiek, sőt még a 30fps limitet sem sikerült feloldaniuk. Cserébe viszont kivették belőle Dantét, de semmi gond, mert fizetős dlc formájában megkaphatjuk. Igen, fizetős dlc-k egy 4 generációval ezelőtti játékhoz. Ez az igazi horror, arcpirítóan sokat kell fizetnünk ahhoz, hogy a teljes élményt megkapjuk, de legalább ingyen kaphatunk egy „very easy” fokozatot, ami gyakorlatilag kiheréli a játékot. Az összes pozitívum az a hozzácsapott szinkron, ami ugyan hangulatos, de ha nem lenne, fel se tűnne a hiánya, mert nagyon kevés párbeszéd van a Nocturne-ban.

*Ajánlom-e a Shin Megami Tensei III: Nocturne-t? Persze, ez egy fantasztikus játék, DE a remaster egy pofátlan lehúzás, amit csak akkor szabad beszerezni, ha nincs meg a PS2-es eredeti, és kap egy 90%-os leárazást. Szégyelld magad, Atlus! Ezek után remélem a SMT5-ben nem kell majd csalódnunk… ha egyszer megjelenik végre.*



kontroller

# NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

*Retro klasszikusok felmelegítve 4. rész*

Írta: Venom

***Igen, jól olvastátok, ez a játék címe. Gratula annak, aki megjegyzi. Az író-rendező Yoko Taro mindig is híres volt a beteg humoráról, ami minden játékában megjelenik. A Nier szó hallatán gondolom sokaknak a pár éve megjelent és iszonyatosan nagy sikert elért Nier:Automata ugorhat be (Ani-Magazin 43.), de azt már kevesebben tudják, hogy nem ez volt az első játék ezzel a címmel.***

Yoko Taro munkássága mindig is megosztó volt, ugyanis kétségtelen, hogy nagyon egyedi történeteket tudott kitalálni, viszont mint játékfejlesztő… nos, nem igazán számított soha a legjobbak közé. A Drakengard sorozattal lett viszonylag híres, bár a kritikusok a sárba taposták mind a 3 részét, viszont lett egy egész szép rajongói bázisa, akik a ronda külső és frusztráló játékmenet mögött meglátták a zsenialitást. Remekül ötvözte a történeteiben a fekete humort, a vulgaritást és a komolyabb témákat, mint a homoszexualitás, családon belüli gyilkosságok, mentális zavarok stb. Folyamatosan feszegetve a határokat, a játékmenetben sem állt meg egyetlen stílusnál, mindig is szerette keverni a klasszikus hack'n slash elemeket a shoot'em up-okkal, platformos ugrálásokkal, és rendszeresen döntötte le azt a bizonyos 4. falat, vagy direktbe kacsintott ki a játékosra.

Persze ez nem mindenkinek jött be, és bizony bármennyire is jól hangzanak az itt felsorolt dolgok, a valóságban ezek nem igazán álltak össze egy egységes szórakoztató egésszé.

A 2008-ban megjelent ***Nier*** a ***Drakengard*** első részének volt amolyan mellékága, de persze csak végtelenül laza szálakkal kötődik a két játék egymáshoz. Viszont már a megjelenése előtt borzolta a kedélyeket, hogy a kiadó nem igazán szerette volna eredeti formájában kiadni nyugaton, ezért a japán verzióban a főhős egy fiatal srác, a nyugati Xbox 360-as és Playstation 3 kiadásban már egy idősebb férfi. Mai napig megosztja a rajongókat, hogy a két főhős közül melyik a jobb.

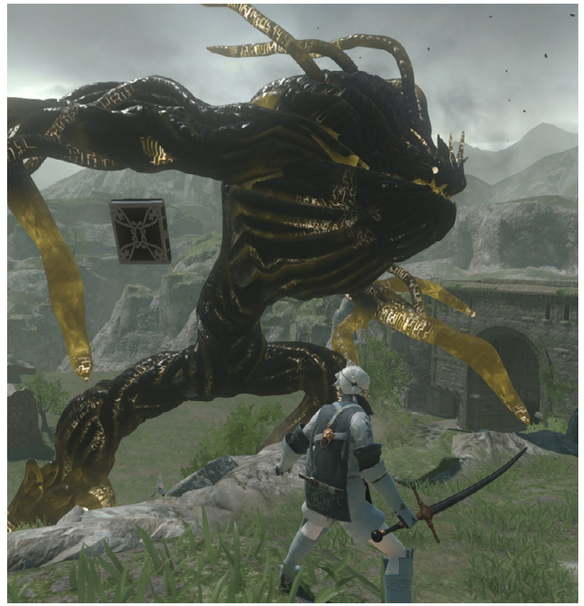
NieR Replicant™ ニーア レプリカント ver.1.22474487139...

A Nier története egy havas, világvége utáni nagyvárosban kezdődik, ahol hősünk, Nier elkeseredetten próbálja megvédeni a húgát/lányát Yonah-t (Japánban és nyugaton eltér) a rájuk támadó füstszerű túlvilági szörnyektől. Majd ugrunk úgy laza 1312 évet az időben, ahol párosunk egy kellemes fantasy faluban tengeti életét. Yonah súlyos beteg, Nier pedig mindent elkövet, hogy megtalálja a gyógyszert a halálos betegségre. Kalandozása során talál egy lebegő, beszélő könyvet, Grimoire Weiss-t, majd később összefut Kainével, a lenge öltözetű és nagyon alpári stílusú harcos hölggyel (bár lesz itt ebben is csavar), illetve a szemkötőt hordó fiatal fiúval, akinek a tekintete bárkit kővé változtat. Aztán beüt a tragédia, egy hatalmas árny elragadja Yonah-t a faluból, hőseink pedig 5 éven át keresik és itt indul be igazán a történet…

A Nier világa lepusztult, a korábbi modern civilizáció romjaira épült és nagyon álomszerű hatást kelt. A karakterek is érdekesek, a történet pedig elképesztően izgalmas, összesen 4 befejezést rejt, amiket az újrajátszásokkal lehet megnyitni… és meg is kell, mert csak így fog összeállni a teljes kép.

Viszont a Nier annak idején csúnyán megbukott, ugyanis szinte minden más téren inkább volt frusztráló, mint szórakoztató. A grafika - mint szinte minden korábbi Yoko Taro játékban - csúnyácska, elavult és szürke. Az irányítás fapados, sőt a harcok kifejezetten frusztrálóak, a küldetések pedig a legbéketűrőbb embert is képesek kihozni a sodrukból. A kritika nem szerette, a játékosok sem szerették, évekre feledésbe is merült, majd ahogy korábban említettem, a kicsi, de kitartó rajongó bázisnak köszönhetően mára bekerült a „méltatlanul elfeledett játékok” sorába.

Majd jött a Nier:Automata, ami egy csapásra berobbantotta a köztudatba Yoko Tarót és munkásságát, ezért nem is volt annyira meglepő, hogy a Square-Enix bejelentette, hogy leporolják a klasszikus Niert is; megkapja a szükséges ráncfelvarrásokat és immáron modern hardware-en újjászülethet…

## Remaster vagy Remake?

…és szerencsére nem is kellett csalódnunk! Szinte minden elemét újradolgozták a játéknak. Feljavították a grafikát, sokkal színesebb, látványosabb lett, a suta harcokat dobták a kukába, és helyette az Automatából megismert pörgős, stílusos játékmenetet vették át. Bekerültek a kivágott tartalmak, hozzácsaptak egy 5. befejezést is, újravették a szinkront, szóval, szinte mindent lecseréltek és kicsinosítottak. Ez lett az a Nier, aminek 13 éve meg kellett volna jelennie, de sebaj, sokat kellett várni rá, de megérte. Aki még nem játszott vele, annak kizárólag a Remake-et ajánlom, mert a klasszikus eredeti ma már nosztalgiázásra is kevés. Elérhető PC-n és konzolokon is, szóval vágjatok bele, mert ugyan elsőre elég zavaros lesz a történet, de higgyétek el nekem, egy idő után tuti nem tudjátok majd lerakni, míg az összes befejezést össze nem szeditek!