



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

ÍRTA: VENOM

IGARASHI NAGY VISSZATÉRÉSE?

Metrovania, egy játéktípus, amiről talán mindenki hallott, aki picit is benne van a videojátékok világában. De talán kevesebben tudják, hogy honnan is származik ez a furcsa kifejezés. Igarashi Koji, a zsáner egyik ősatyja, most megpróbál élelet lehelni az elmúlt 10 évben szinte kizárólag az indie piacra száműzött stílusba, méghozzá nem is akárhogy.

Metroid és Castlevania, két olyan játéksorozat, ami majdnem egyidős a játékiparral. Mind a kettő a 80-as években kezdte, de az igazi nagy áttörést a 90-es években hozták. Az 1994-ben Super Nintendóra megjelent Super Metroid, majd az 1997-es playstationös Castlevania: Symphony of the Night egy teljesen új játéktípust hozott be a köztudatba, és ez a „metroidvania”. Könnyen kitálálható innentől, hogy honnan is ez a furcsa kifejezés, de mit is takar pontosan?



Igarashi Koji

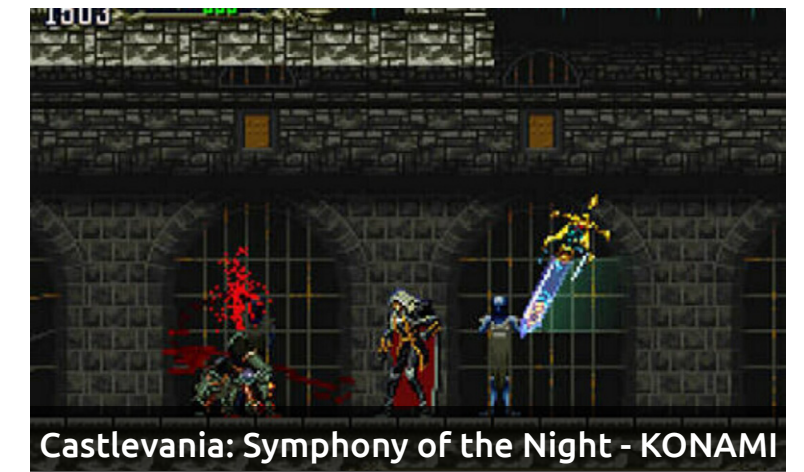
A metroidvania játékok alapja a felfedezés és a nem lineáris előrehaladási metódus. Adott egy nagy, 2D-s és oldalnézetes labirintus, aminek bizonyos részei lezártak kezdetben. Hogy a játékos ezeket feloldja, meg kell keresnie az eldugott tárgyakat, amik ajtókat vagy egyéb útvonalakat nyitnak meg, ezzel egyre bővítve a játékteret. Mivel az egyes területek összeköttetésben vannak egymással, így gyakorta kell korábbi helyszínekre visszajárni, hogy a megszerzett tárgyakkal, fegyverekkel, vagy képességekkel, újabb és újabb rejtett dolgokat fedezzünk fel. Persze nem maradhat el a harc sem, míg a Metroidban a főhősnő, Samus a karjára szerelt lézerrágyúval tizedelte a szörnyeket, a Castlevania hősei inkább kardokkal, ostorokkal vagy egyéb szűrő és vágó eszközökkel aprították az ellenfeleiket. Időnként a felfedezést egy-egy nagyobb „boss harc” szakítja meg, ahol keményen próbára teszik a játékos ügyességét

(és az idegeit), de gyakran előfordulnak puzzle elemek is, amik megoldásával lehet csak tovább jutni.

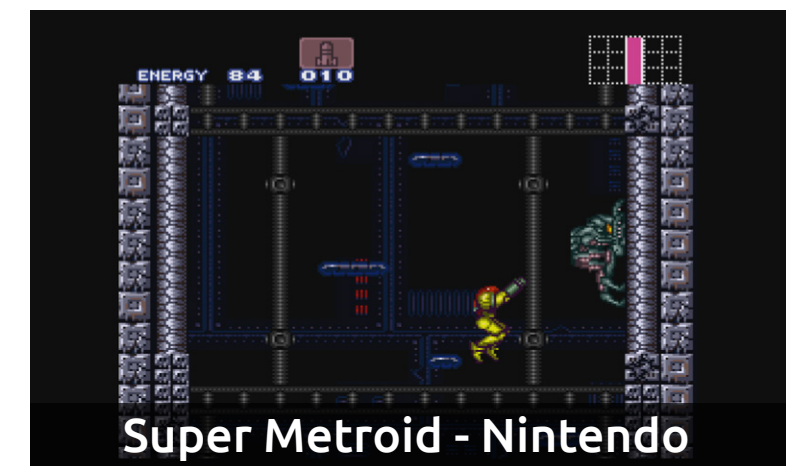
Bár ezt a formulát kezdetben főleg a Metroid sorozat alkalmazta, míg a Castlevania eleinte egy szimpla lineáris akciójáték volt, de a Konaminál dolgozó Igarashi Koji elhatározta, hogy feldobja a kissé ellaposodó koncepciót. Behozva a sorozatba a Metroid stílusát, létrehozott

valamit, amit azóta is rengetegen próbálnak másolni több, de inkább kevesebb sikerrel. Bár a Metroid sorozat csak a 2000-es években éledt újjá, Igarashi sorban hozta ki a Symphony of the Night folytatásait. Gameboy Advance és Nintendo DS-re a szokásos 2D-s formátumban, míg az asztali konzolokra már 3D-s variációkkal próbálkozott, moderált sikerrel. Aztán 2010-ben a Konami elvette Igarashitól a sorozatot és egy másik

stábnak adta oda (mely felett a szintén legendás Kojima is bábáskodott). Így ezek után még évekig házalt a cégen belül, hogy szeretné folytatni a metroidvaniát, de sorozatosan elutasították. 2014-ben ki is lépett a Konamitól, hogy saját lábára álljon, majd 2015-ben bejelentette, hogy Kicksarter kampányt indít, hogy feltámassza a hamvaiból a klasszikus Symphony of the Nightot. Persze a Castlevania nevet a Konamitól nem hozhatta el, így Bloodstained névre keresztelte el az új projektet.



Castlevania: Symphony of the Night - KONAMI



Super Metroid - Nintendo

Persze a rajongók azonnal ráharaptak a dologra és a Kickstarter történetének egyik legsikeresebb kampánya lett a projekt. Bár a fejlesztés jóval hosszabb időt vett igénybe, mint azt korábban tervezték, mert időközben sok változtatás került a tervekbe, és kiadókra is találtak, akik szintén beleszóltak a fejlesztésbe.

Ugyan a 2018-as megjelentést el kellett halasztani, de cserébe kiadtak egy meglepetés játékot *Bloodstained: Curse of the Moon* címmel, ami az igazi 1980-as 8bit-es Castlevaniákat idézte meg. Nagyon hangulatos, de pizok nehéz kis játék volt, viszont kiváló múltidézés is egyben.

A *Ritual of the Night* kapott egy játszható demót és pár trailert is, de sokan (köztük én is) eléggé ráncolták a homlokukat, mert közel sem volt igazán minőségi darab. Leginkább a csúnyácska grafika szúrt szemet mindenkinek, ami inkább valami korai PS2 címre emlékeztetett. A korábban bejelentett WiiU és PS Vita verziók is törlésre ke-

rültek ez idő alatt, ami valahol érthető is, de azért adott morgásra okot.

Igarashi viszont nagyon jó érzékkel kiállt az emberek elé és a maga kissé különc stílusában elismerte, hogy valóban ez így nem profi munka, ezért további halasztást rendelt el, hogy csiszolhassanak még rajta.

2019. június 25-én végre megjelent a játék PC-re, PS4-re, Xboxra és Switchre és azonnal rávettem magam, mert SotN talán az egyik kedvenc játékom volt az elmúlt 20 évben. A kérdés már csak az, hogy sikerült-e beváltani az ígéreteket? Nos, főleg igen, de azért vannak picit repedések a terméken.

A történet valahol egy fikatív 19. századi európai országban játszódik, a főhős pedig ezúttal egy Miriam nevű fiatal hölgy, akin gonosz alkimisták még gyerekkorában embertelen kísérleteket végeztek, ami által képes lett magába szívni a démonok erejét. És bizony erre a képességére ha-

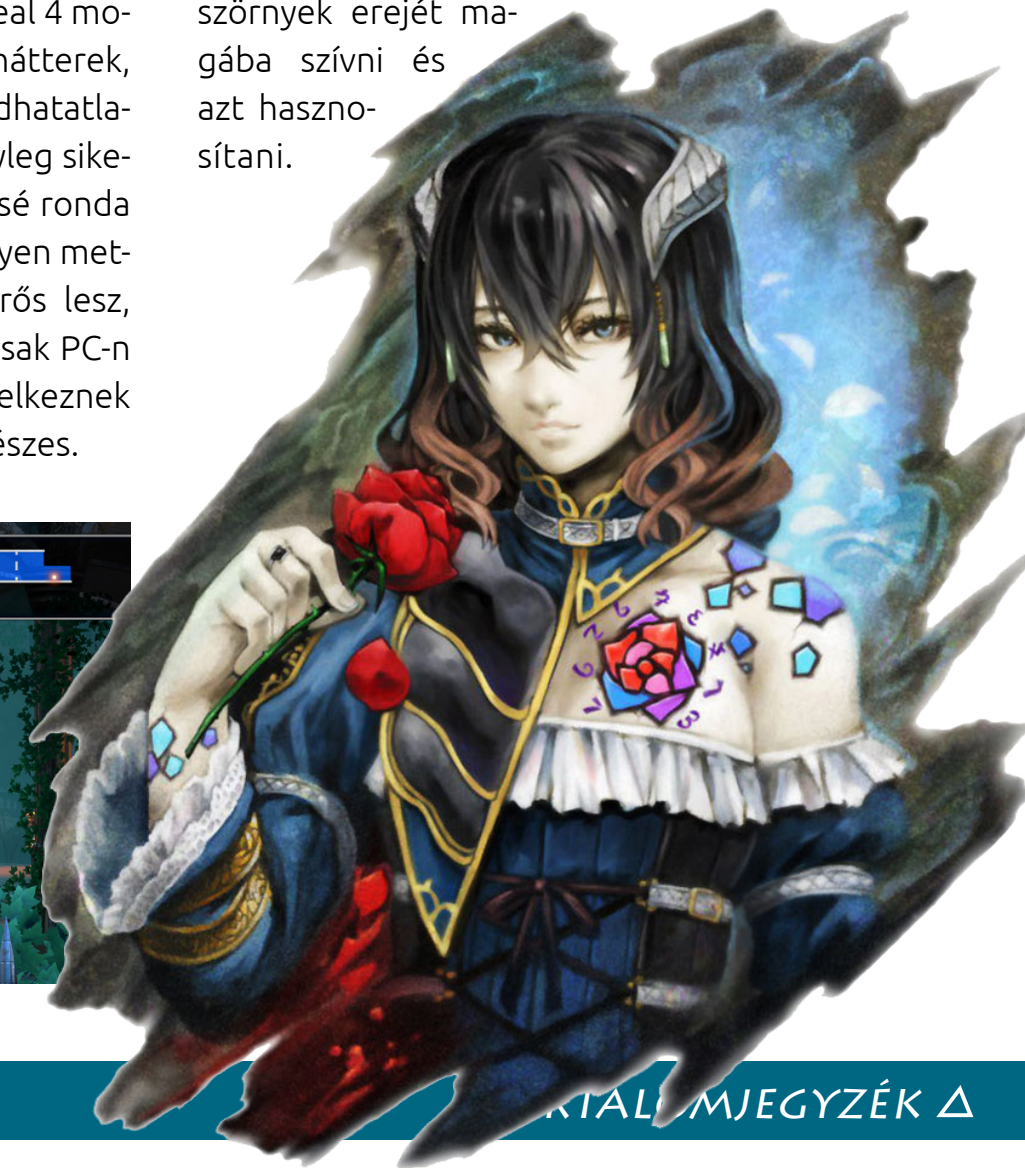
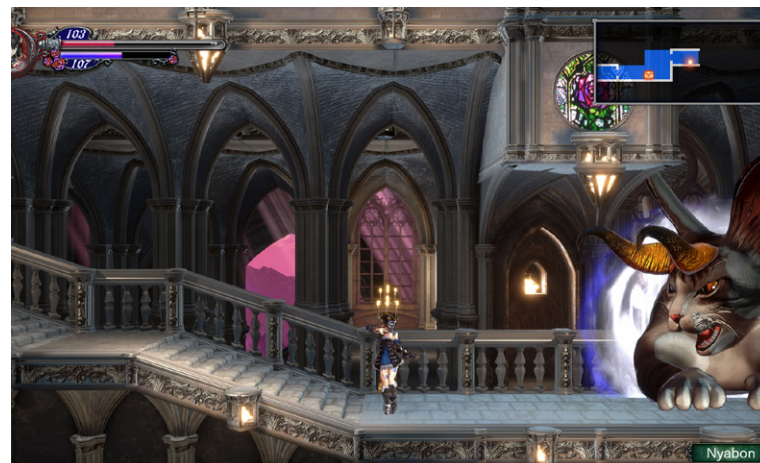
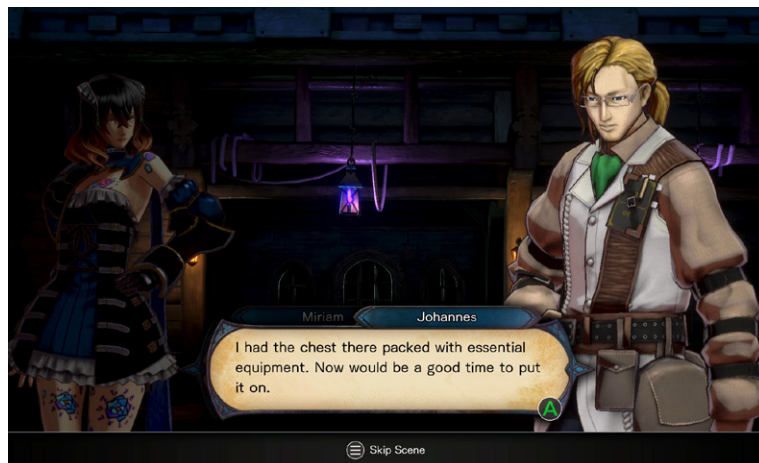
marosan szüksége is lesz, mert a gonosz erők elszabadulnak és Miriamnak kell megállítania őket.

A történet persze ennél komplikáltabb, de őszintén szólva elég unalmasan lett prezentálva, így egy idő után el is vesztettem a fonalat, hogy most miért is küzdünk pontosan. De az az igazság, hogy a történet annyira másodlagos ennél a játéknál, hogy nyugodtan át is lehet ugrni, hiszen a lényeg egészen máshol van.

A *Bloodstained* bár megtartotta az elődei 2D-s stílusát, de ezúttal már minden Unreal 4 motorral meghajtott 3D-ben pompázik. A hátterek, karakterek és szörnyek is szinte letagadhatatlanul a Castlevania sorozatot idézik és tényleg sikerült lényegesen javítani a látványon a kissé ronda demo verzió óta. Aki már játszott valamilyen metroidvaniával annak szinte minden ismerős lesz, az irányítás tökéletesen kézre áll, talán csak PC-n lehet gondja azoknak, akik nem rendelkeznek gamepaddal, de talán úgy sem annyira vészes.

A játékmenet szinte tökéletesen másolja a korábbi Castlevaniákat, de pont ez volt a cél, haladunk előre a labirintusokban, gyűjtögetjük a fegyvereket és páncélokat, keresünk titkos helyeket további kincsekért, egyes npc-knél lehet alapanyagokból is tárgyakat barkácsolni, és természetesen a harcok után tapasztalati pontokat kapunk, amivel szinteket léphetünk, szóval lesz bőven dolgunk.

A későbbi Castlevaniákhoz hasonlóan (mint pl. az *Aria of Sorrow*) Miriam itt is képes a leölt szörnyek erejét magába szívni és azt hasznosítani.



Ez lényegében annyit jelent, hogy minden elpusztított ellenfél után kb. van 1-2% esélyünk arra, hogy megkapjuk annak a képességét. Például ha látunk egy csontvázat, ami köveket dobál és elég sokat megölünk belőle, akkor mi is megkapjuk a kődobálást. Ezeket a képességeket fejleszteni is lehet, vannak aktív és passzív hatások, sőt még be is idézhetünk magunknak szörnyeket, akik segítenek a harcokban (és hozzánk hasonlóan szintet is lépnek). Zeneszerzőnek sikerült megnyerni Yamane Michirut, aki



már a korábbi Castlevániák ikonikus melódiáit is megalkotta és most sem kell benne csalódnia. A zenék nagyon hangulatosak, tényleg élmény hallgatni őket. A szinkron is pazar, választhatunk is, hogy angol vagy japán nyelvet szeretnénk, szóval ezzel is maximálisan elégedettek lehetünk.

Akárcsak a szavatossággal, amire aztán végképp nem lehet panasz, még nekem sem sikerült teljesen a végére jutnom, elég hatalmas a játéktér, rengeteg felfedeznivalóval, így akár 20-30 órát is bele lehet tolni, sőt még egy extra játszható karaktert is ki lehet oldani, így az újrajátszás sem lesz unalmas.

Szóval, minden nagyon szép, minden nagyon jó, mégsem vagyok teljesen megelégedve. Ugyanis a Bloodstained azért néhány sebből vérzik. Elsőnek mindjárt a grafika, ami ugyan nem mondható csúnyának... amíg meglátjuk az első átvezetőt, ami szinte kínosan primitívre sikerült. Láthatólag nem volt rá idő, hogy ezeket rendesen összehozzák, így néha a fogunkat fogjuk szívni pár animáció láttán. És aztán ott vannak a bugok is. Bár a pc-s verzió viszonylag stabil, de azért fogunk találkozni pár érdekes anomáliával, viszont a Switch verzió közelít a játszhatatlan kategóriához. Persze Iga és csapata már bejelentette, hogy orvosolni fogják a hibákat és már neki is láttak, ami a Playstation 4 verziót különösen kellemetlenül érintette, mert még több bugot

sikerült generálni, de azért nézzük a pozitív oldalát, legalább dolgoznak rajta. A játék nehézsége is változó, néha unalmasan könnyű, majd kapunk egy olyan boss harcot, hogy pislogni sincs időnk, olyan gyorsan megöl. És gondok vannak a bizonyos „flow-élménnyel” is, amikor egy adott termék szimplán játszhatja magát és te csak sodródsz vele, ez a metroidvaniák egyik alapja, hogy sosem szabad megakadnia a játékosnak, mindig kell, hogy adjon valami újat, a Bloodstain viszont rendszeresen kidobott ebből az élményből, mert valahogy olyan gyakran elakadtam, vagy céltalanul bolyongtam, hogy nemes egyszerűséggel rövid idő után eluntam. Persze amikor rájöttem hogyan kell tovább jutni az nagy heuréka élmény, de sajnos nem egyszer ez inkább a pusztta véletlenen múlt.

Jó játék-e a Bloodstained? Igen, egy határozott igen. De nem kiváló, mert a Symphony of the Night vagy a Super Metroid, hiába több mint 20 évesek, még mindig kortalan mestermunkák, amiket lehet soha nem is lehet felülmúlni. Talán nem is baj, a Bloodstained mindentől függetlenül egy kötelező darab azoknak, akik szeretik a metroidvaniát, de azoknak is, akik csak egy izgalmas akciójátékot szeretnének. Remélem Igarashi már a folytatásra készül, mert az irány nagyon jó, most már csak finomítani kell a formulán. PC-re, PS4-re és Xbox-ra kötelező vétel, de a Switch tulajok még várjanak vele egy picit. Remélhetőleg mire ezeket a sorokat olvassátok, már orvosolták is a hibákat.



Cím:
Bloodstained: Ritual of the Night
Év: 2019
Fejlesztő: ArtPlay
Kiadó: 505 Games
Műfaj: metroidvania
Platform: PS4, XBOX One, Switch, PC