



THE LEGEND OF HEROES

ÍRTA: VENOM

AVAGY A JAPÁN TRÓNOK HARCA

Ezt az évtizedet valami igazán ütőssel akarom kezdeni és mi más is lehetne a gamer rovatba a legjobb, mint Japán egyik legrégebbi és legnagyobb szerepjátékos sorozata a... nem, nem a Final Fantasy... nem is a Dragon Quest... hanem a The Legend of Heroes, avagy ahogy náluk ismerik, az Eiyuu Densetsu vagy újabban csak a Kiseki sorozat.

A játéksorozat története 1984-ig nyúlik vissza, amikor is a frissen megalapított Nihon Falcom stúdió piacra dobta az akkor még borzasztóan kezdetleges *Dragon Slayer* játékát. Nem volt egy bonyolult darab, de nagyon szépen megalapozta a felülnézetes akció-szerepjátékokat (mint pl. a *Zelda* sorozat) és bizony Japánban elég népszerű is lett. A következő pár évben sorban jöttek ki a folytatásai, míg 1989-ben megjelent a *Dragon Slayer: The Legend of Heroes* epizód (ami nyugaton csak 1992-ben jelent meg TurboGrafx-CD-re), és lényegében ezzel vette kezdetét a ma is ismert *Legend of Heroes* sorozat. Az akciórészeket leváltották a körökre osztott harcok, a felülnézetes hack'n slash stílus az *Ys* sorozatban haladt tovább (amiről már volt szó egy korábbi számban).

És most jöhetne az, hogy világsiker és mi egyebek, de ha nagyon őszinték akarunk lenni, és miért is ne lennének azok, akkor bizony az első 5 fejezete a sorozatnak leginkább csak egy kisebb, de annál lelkesebb rajongói táborot mozgatott meg (ezt maguk a készítők nyilatkozták). Az első igazi áttörésre egészen 2004-ig kellett várni, amikor is

az egész világon dúlt a JRPG örület, minden stúdió egymásra licitálva adta ki a jobbnál jobb címeket és még csak nem is sejtették, hogy ez a gyönyörű korszak pár éven belül teljesen padlóba áll, és alapjaiban változik meg a piac. 2004 egy elég furcsa év volt ilyen téren, mert már a következő generációs gépek közeledtek (Xbox 360, Playstation 3), miközben a Playstation 2 szinte teljesen ledominálta a játékpiacon, főleg Japánban, nagyon furcsa döntés lehetett a Falcom esetén, hogy Windows-ra hozzák ki a következő játékukat. Valószínűleg a döntés mögött anyagi okok is lehettek, hiszen PC-re fejleszteni olcsóbb, mint konzolokra és egyszerűbb is talán, ami egy olyan kis cégnek, mint a Falcom elég fontos érv lehetett annak idején. Egész csendesen, szinte minden nagyobb felhajtás nélkül jelent meg a *Trails in the Sky*, és ez az a pont, ahol a valódi legenda elkezdődött.

A Trails in the Sky trilógia

Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki (2004)

A *Trails in the Sky* trilógia első darabja látszólag egy végtelenül egyszerű kis játék. Teljesen egyértelmű, hogy olyan címek ihlették, mint a *Grandia*, *Chrono Trigger* vagy a korai *Final Fantasy*-k, de pár óra játék után érezni lehet, hogy sokkal többről van itt szó, mint egy n+1-edik tucat JRPG próbálkozásról. A grafika nagyon egyszerű, izometrikus nézetből látjuk a 3D-s helyszíne-

ket, ahol 2D-s sprite-ok mászkálnak (a'la *Grandia* és társai), míg a harcrendszer nem csak körökre osztott, hanem még négyzethálós is, mint a stratégiai szerepjátékokban, így nem lehet minden egyes csatát agyatlan gombnyomkodással letudni (gyors halál lehet annak a vége). A zenék gyönyörűek, a játékmenet pedig elég klasszikus, mindig kapjuk a küldetéseket, amik lehetnek fő- és mellék feladatok, így ha valaki csak gyorsan végig akar rohanni, akkor elég a fontosabb dolgokra koncentrálnia, persze így kimarad neki a játék 70%-a, de erre való az újrajátszás ugyebár. A történet Liberl királyságában kezdődik, amit 10 éve rohant le és foglalt el az északi Erebonia birodalom, amit főleg a jelentős technikai fejlettségüknek köszönhetnek. Liberl lakosai fokozatosan kezdenek megismerkedni az úgynevezett „orbal” technológiával, ami lényegében mágikus köveket jelent, amiket feltudnak használni szinte mindenre, a kávéfőzéstől a ház méretű mechák működtetéséig.



Főhősnők, a 11 éves Estelle Bright egy nap megdöbbenve látja, hogy apja, Cassius egy fiatal aminézás fiút hoz haza, majd közli a lányával, hogy Joshua'nak hívják és örökbe fogják fogadni. A két fiatal persze kezdetben furán méregeti egymást, de aztán az évek alatt a legjobb barátok lesznek, és talán még valami kis románc is kezd kialakulni. Akárcsak az apjuk, ők is belépnek a „Bracer”-ek céhébe, ami egyfajta speciális zsoldost jelent. A bracerok a feletteseiktől kapnak küldetéseket, amik lehetnek rangjuk szerint wc pucolás vagy éppen sárkány vadászat. A sikeres küldetésekkel lehet egyre fentebb jutni, ami nem csak anyagilag előnyös, de a legsikeresebb bracerok igazi „legendás hősök” a emberek szemében. Persze Estelle és Joshua kezdetben a betanuló szintet képviselik, de minden nap szorgalmasan pusztítják a csatorna patkányokat, hogy egyszer ők is olyan népszerűek legyenek, mint az apjuk.



Egyik nap viszont Cassius egy furcsa levelet kap, ami után elbúcsúzik a két gyerektől és lég-hajóra száll egy fontos küldetés miatt... ám valamiért sosem érkeznek meg.

Estelle és Joshua felkerekedik, hogy kiderítse, mi történt az apjuk hajójával, és közben felfedezik a világot, ahol bizony sok-sok kaland vár rájuk, ahogy az lenni szokott. Utazásuk során velük tart a tanítójuk, a gyönyörű Scherazard, és ahogy haladnak városról városra, úgy gyarapszik a csapatuk. Elsőnek Olivier csatlakozik, egy kissé dilis bárd, aki talán nem is olyan lökött, mint az elsőre látszik. Aztán jön a pici kislány, Tita, aki szimplán egy rakétavetővel aprítja a szörnyeket és bármilyen gépet megszerel, de jön még a híres bracer Agate, aki kissé mogorva, de valójában aranyból van a szíve, majd összefutnak Kloéval, aki tisztára olyan, mintha egy hercegnő lenne álruhába, pe-



dig... nos... eh. Szóval változatos csapat áll össze, akik között gyorsan komoly barátság alakul.

A helyzetüket viszont több dolog is bonyolítja, egyrészt az egyre komolyabb birodalmi mozgolódás egy újabb háború eljövételét vetíti elő, másrészt szembetalákoznak egy misztikus társaság tagjaival, az Ouroborossal, akik láthatólag pontosan tudják kicsoda Joshua, akinek a múltja véres titkokat rejt.

Hosszas kalandozás után jöhet a boldog befejezés, Joshua amnéziája elmúlik és az apuka is előkerül, a két fiatal pedig boldogan csókolják meg egymást a holdfényben...

Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki SC (2006)

...a happy end nagyjából 2 percig tart, Joshua ugyanis elkábítja Estelle-t, és búcsúzólag anynit kér tőle, hogy ne kövesse, mert egyedül szeretné lerendezni a teljes Ouroboros bandát, hogy ezzel végleg leszámoljon a múltjával. Estelle másnap, miután kisírta magát, felkapja a fegyverét és felszerelését, majd minden Joshua után indul és ezzel veszi kezdetét a Liberl történetzál legnagyobb kalandja. Az első új szövetségese Kevin Graham lesz, aki elviekben egy pap lenne, de inkább amolyan sármos Indiana Jones-ba öltött inkvizítor, aki mindig jókedvű és vidám, még akkor is, ha ősi démonok kergetik. Természetes összeszedik a régi csapatot is, majd közös erővel próbálják felszámolni az elvarratlan szálakat, megkeresni Joshuát, aki a Capua légikalózokhoz csatlakozott,

és miközben próbálnak nem háborút kirobbantani, még az Ouroboros ügynökeivel is sorban megküzdenek.

Az első játék nagyon sok kérdést hagyott nyitva, így mindenki kíváncsi volt, hogy Estelle és Joshua kalandjai hogyan is fognak folytatódni, de szerintem akkoriban senki sem volt felkészülve, hogy mekkora ugrás lesz a 2. rész szinte minden téren.



A bejárható világ nagyjából kétszer akkora lett, a grafika, hang és zene bár sokat nem fejlődött, de azért láthatóan csiszolgattak rajta, a harcok pörgősebbek, de az igazi döbbenetes előrelépés a történet lett. Már az első játék is hatalmas volt ilyen téren, képzeljétek el, hogy nagyjából 1,5 millió japán karaktert tartalmazott, ami horrorisztikus volt akkor is, de a második részre ez a szám 3 millió fölé ugrott. A fordítók szerint ez kb. 715 000 szót jelent, ami több mint másfélszerese a teljes *Gyűrűk Ura* trilógiának (kb. 440 000 szó).

Elképesztő számok, de erről még lesz szó. 2006-ban megjelent az első fejezet (Sora no Kiseki FC, mint First Chapter címmel) Sony PSP-re, egy évre rá pedig a második rész is. Innentől már kicsit nagyobb közönséghez jutott el, és elkezdtek megjelenni a mangák, regények, artbookok és hasonlók. Japánban nagyon szép sikert aratott a két játék, főleg a második rész, 2011-ben a Kinema Citrus még egy két részes OVA epizódot is kiadott a játék történetéből (pontosabban annak egy fejezetéből), ami szerintem egész látványosra sikeredett, érdemes belenézni, **Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki The Animation** címen keressétek!



Estelle, a közel tökéletes női főhős

Mielőtt rátérnénk a folytatásokra, szeretnék egy picit kitérni Estelle-re, aki mifelénk nem túl ismert, de Japánban bekerült a top50 legjobb videojátékos karakter közé és bizony sokan tartják az egyik, ha nem a legjobb női karakternek. De hogy miért is fontos ez? Nos, főleg a mostani időben egyre inkább téma a nők helyzete a világban, gondolom mindenki szembesült azzal, hogy Hollywood mennyire görcsösen próbálja egyre inkább a nőket állítani a filmjei középpontjába, de kevés kivétellel elég komoly kudarcok jönnek csak össze, aminek az okain az internet népe évek óta veszekszik egymással. Most nem fogok belemenni részletesen, hogy mik a problémák, de legyen annyi elég, hogy elég rossz a megközelítése a témának. Nem is egyszerű. A játékparban ha megnézzük, a női karakterek főszereplésével készült játékok nem túl gyakoriak, és bár vannak olyan címek, amelyek nagyon népszerűek lettek,



mint pl. a *Metroid*, *Beyond Good & Evil*, *Bayonetta*, *Tomb Raider* vagy a *Horizon Zero Dawn*, a kiadók és fejlesztők a legtöbb esetben nem igazán tudnak vagy mernek ezzel próbálkozni. Egyrészt, mert a gamer piac még mindig férfi játékosok által dominált, és félnek attól, hogy nem igazán lesz népszerű, illetve, ami főleg a szerepjátékoknál okoz problémát, az a női karakterek általános motivációjának nehézsége. Egy nő szimplán más-hogy reagál le helyzeteket, mint egy férfi. Ez tény. Egy általános játékban, ha az a feladat, hogy meg kell menteni a hercegnőt a sárkánytól, akkor a férfi játékosok azonnal tudják, mi a dolguk (100 órát farmolnak Exp-t, megcsinálnak kismillió küldetést, majd a sárkány tornya előtti mentő helyen otthagyják a játékot és mennek CS:GO-zni). De mi van a hercegnővel? Számára a játék nem annyira érdekes, hiszen maximum kártyázhat a sárkánnyal, amíg megérkezik a hős lovag.

Emiatt bizony ritkák a női főszereplők, hiszen nehéz őket a lovagok szerepébe belerakni, és bár vannak erre nagyon szép próbálkozások (lásd a fentebb felsoroltakat), de sokszor jön az a helyzet, hogy a női karakter valójában egy férfi női külsővel, de hiányzik belőle a női nézőpontja, érzelmvilága és az árnyaltságuk. A sztereotip női cél az a férj és gyerek, vagyis ha megvan a pasi, vége a játéknak. Ami lássuk be, elég gáz.

És itt térnék vissza Estelle-re, aki valami fantasztikusan képviseli a női nemet egy igazi nagy kalandban.

Megvannak a klasszikus lányos dolgai, a viselkedése, a gondolkodása és elég csajos, de ugyanakkor a készítőik egyáltalán nem akarták szexszimbólumnak beállítani. Nincsenek hatalmas ugráló mellei, nem flörtöl mindenkiel, nincs minden percben kivillanó bugyija és még csak nem is nyávogja folyamatosan, hogy „onii-chan”. Helyette végtelesen bátor, kicsit szétszórt, de mégis remek csapatvezető, képes kimutatni az érzelmeit, és nem áll le folyamatosan önmagát siratni. Története nem is ér véget ott, hogy „megvan a pasi és a gyerek”, hanem lényegében ott indul be igazán, hiszen Estelle mai napig aktívan kalandozik epizódról epizódra, és talán soha nem is fogja szögre akasztani a harci botját.

Ha van igazán szép példája a feminista hősnőnek, akkor Estelle az.

Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki the 3rd (2007)

A trilógia harmadik és ezáltal a záró epizódja elég furcsára sikeredett. Inkább tekinthető a 2. játék nagyon hosszúra nyúlt epilógusának, ugyanis itt a nagy történet a háttérbe szorul, és inkább a számtalan szereplő nyitva hagyott kisebb szálaira koncentrálnak. Ami összefogja az egészet, az Kevin, aki ezúttal a főszereplő, és az ő múltja, illetve a küldetése, ami ősi Istenektől származó relikviák begyűjtését jelenti (lehetőleg még azelőtt, hogy az Ouroboros megkaparintaná őket). Mindenki újra előkerül, sőt, ezúttal harcba is vihető a többség, ami nagyon szórakoztatóra sikeredett. Elég



megosztó lett egyébként, van akik imádják ezt a részt, mások szerint teljesen kihagyható, szerintem pedig egyszer érdemes végigjátszani, mert nagyon szórakoztató.

2010 májusában az Xseed kiadó bejelentette, hogy megkapták a jogokat a nyugati megjelenésre, és lázas munkába kezdtek, de nagyon gyorsan szembesültek a rideg tényekkel, hogy ez a trilógia embertpróbáló feladat lesz lokalizáció szempontjából. Érdemes kicsit utánaolvasni a neten ennek, sok cikk kering a fordítók hihetetlen és kín szenvedés munkájáról, hogy próbálták sorban kiadni a három játékot... nos nem irigylem őket, elvégre itt kb. olyan méretű feladatról beszélünk, mint a teljes *Harry Potter* könyvsorozat lefordítása... mondjuk kétszer egymás után. A teljes projekt egészen 2017-ig tartott, mikor is megjelent végre angolul a harmadik rész is (igen, alig 3 évvel ezelőtt), ezzel a Trails in the Sky trilógia mindenki számára elérhető lett, és nem egy helyen



kiállították ki minden idők egyik legjobb szerepjátékos sorozatának. Lássuk be, teljesen jogosan. Így robbant be nyugatra a Kiseki, de azért mégsem volt mindenki teljesen elégedett, ugyanis az Xseed verzió nem tartalmazta a Playstation Vitára kiadott verziók fejlesztéseit, mint pl. a teljes szinkront és a javított grafikát. Szerencsére a rajongók megoldják az ilyen problémákat, azóta kis keresgéssel, de könnyedén megtalálhatók a rajongói patch-ek, amikkel megkapjuk ezeket, még ha nem is teljesen hivatalosan.

Nyomozás Crossbell városában

Eiyuu Densetsu: Zero no Kiseki (2010) és Ao no Kiseki (2011)

Miközben amerikában bejelentették a lokalizációt, Japánban megjelent a legújabb epizód, a Trails from Zero, majd alig egy évre rá a közvetlen



folymatása, a Trails of Azure. Új helyszín, új karakterek, új történet. Az elsődleges platform ezúttal a Sony PSP-je, ami sajnos nem biztos, hogy a legjobb választás volt, ugyanis nem sok lehetőséget adott a fejlődésre, olyannyira, hogy a 3rd után inkább tűnt visszalépésnek a látvány. A játékmeneten viszont csiszolgattak, de azért még megmaradt a klasszikus harcrendszer és a küldetések menete is.



Crossbell a kontinens egyik legfurcsább és legérdekesebb helye, két birodalom határán helyezkedik el, melyek lényegében kettévágják a várost. A nyugati oldala Erebonia, míg keleti a Calvard köztársaság területe. A város nagyon fejlett, a központja leginkább az 50-es évek amerikájára hasonlít, vonatokkal, automobillal és egy frissen épülő felhőkarcolóval. A nyugati negyedek már inkább kisvárosiak, míg a keleti rész amolyan „kínai negyed”. A nagyon fejlett orbal technológia még lehetővé tette egy kezdetleges internet kialakítását, sőt még a robotika is egész fejlett. A város alatt elterülő hatalmas csatornarendszer, a Geofront mélységei pedig nemcsak szörnyeket, de egész érdekes titkokat rejtnek.

Persze egy nagyváros nem képzelhető el bűnözés nélkül, ami bizony Crossbellből sem hiányozhat, a sötét utcákon gengszterek gengszterkednek, és elég megszokott dolog a bandaháború, ahol kisebb csoportok barátságosan egymást, mert épp valaki nem köszönt elég hangoosan. A rendőrség igyekszik azért rendet tartani, amiben segítségükre vannak a helyi bracek is, de a városnak, ha lehet így fogalmazni, akkor elég sötét múltja van, és a jövője is bizonytalan.

Új főhősünk Lloyd Bannings, aki frissen végezte el a rendőrákadémiát és vonattal érkezik épp a városba, hogy szolgálatra jelentkezzen a helyi rendőrségi központban. Lloyd egész életében rendőr akart lenni, akárcsak a bátyja, aki

történetesen Crossbell egyik legendás nyomozója volt és pár éve nagyon furcsa körülmények között vesztette életét. A fiatal srácot egy frissen alapított új csoportba sorolják be, ami az SSS avagy a 'Special Support Section' nevet kapta és magyarul talán a Speciális Segítő Szolgáltatásnak lehetne fordítani. Itt ismerkedik meg három új társával, a gyönyörű, kedves és nagyon fegyelmezett, mellékesen egy nagyon magas rangú politikus lányával, Elie McDowell-lel, a fiatal és látszólag érzelmektől mentes, de rettenetesen okos Tio Platóval és végül az önjelölt, jóképű nőcsábász Randy Orlándóval. Négyesük elég gyorsan összecsiszódik és megkezdik a városban a „szolgálunk és védünk” küldetésüket. Amik kezdetben kisebb feladatok, elvesztett macskák keresése, tilosban parkoló autók büntetése, tolvajok kergetése, de közben fokozatosan ismerkednek meg a város lakóival és a negyedek egyéni helyzetével. Az igazi bonyodalmak akkor kezdődnek, amikor egy rajtaütés során



egy ládában egy fiatal, zöld hajú kislányt találnak, aki csak a nevét tudja: KeA. Lloydék magukhoz veszik, innentől egyre furcsább alakok kerülnek elő, és nagyon gyorsan egy hatalmas összeesküvés közepén találják magukat. Bérgyilkosok, terroristák, politikusok, gengszterek és természetesen az Ouroboros ügynökei is megjelennek, a szálak pedig hosszas nyomozás után nagyon magasra vezetnek. Mire kiderül, hogy ki vagy mi is pontosan KeA, addigra nyakig lesznek egy ősi istenség visszatérése körüli eseményben, ami nem biztos, hogy happy enddel fog végződni, főleg, hogy az Ereboniai Birodalom is elkezd mozgósítani seregeit a város megszállására...

Azt hiszitek most lelőttem a teljes sztorit? Hát nem! Lényegében ez csak a felvezetés egy közel 200 órás kalandhoz. A Zero és Azura legalább annyira tekinthető egy teljes játéknak, mint a Trails in the Sky trilógia, és méreteit tekintve erősen vetekszik is vele.



Crossbell városa elképesztően ötletes helyszín, a rendőrségi téma pedig egyenesen zseniális. Bár most talán nincs akkora nagy bejárható terület, mint a korábbi részekben, de ezt bőven kárpótolja a brutális mennyiségű tartalom. Olyan elképesztő mennyiségű küldetés, titok és felfedezendő dolog van, hogy első végigjátszásra a felét sem fogod meglátni, hacsak nem haladsz lépésről lépésre valami online segítséggel. Jah, és a történet folyamán régi ismerősökkel is találkozni fogunk, lesz aki csatlakozik is a csapathoz, mint pl. Estelle és Joshua, akik szintén belekeverednek a crossbelli eseményekbe. Kapunk majd egy fejleszhető rendőrautót is meg kisebb minijátékokat, vidámparkot és sok mindent mást, amit felsorolni is nehéz lenne.

A történet sem teljesen lineáris, vannak kihagyható részek és végigjátszásonként változó események, amik extrán fűszerezik az élményt. Itt került bevezetésre a kapcsolati rendszer is, amit

korábban a *Persona 3-4*-ben is láthattunk, bár jócskán leegyszerűsített formában. Lloyd, ha mindenkivel kedves és minden küldetést megold, illetve megfelelő időben jó válaszokat ad kérdésekre, akkor „kapcsolati pontokat” kap adott karakterekhez, és ha ezekből elég sok összejön, akkor a játék befejezése itt-ott megváltozhat számukra.

Ha most megkérdeznék tőlem, hogy melyik volt a 2010-es évek legjobb JRPG-je, akkor talán gondolkodás nélkül mondanám, hogy a *Trails of Azure*. Néha szavakkal leírhatatlan, amit ez a kis játékfejlesztő csapat összehozott. Meg is szórták őket díjakkal, Japánban elvihette az év szerepjátékának járó díjat is többek között. Egyetlen apró, de mégis komoly probléma van velük: sem a Zero, sem az Azure nem jelent meg nyugaton valami érthetetlen okból. Valami jogi gondokról beszéltek, meg túl nagy projekt, ami nem térülne meg, de a lényeg, hogy aki szeretne ezekkel játszani, annak

bizony nem lesz egyszerű dolga, ha nem beszéli a japán nyelvet. Persze a rajongóknak erre is lett megoldásuk, az évek alatt született hozzájuk nem hivatalos fordítás, amivel ugyan játszható, de nem az igazi. Mire ezt olvassátok, addigra viszont talán meg is jelent a Zero végleges és remélhetőleg teljesen 100%-os fordítása, de ennek megkeresését már rátok bízom (kém, kém, keressetek rá arra, hogy „Geofront” és „Fan Translation”).

Pár hete jelentették be azt is, hogy PlayStation 4-re kap a két játék remake-et, ami akár még azt is jelentheti, hogy hivatalosan is megjelenik nyugaton... reménykedjünk!

A Thors Katonai Akadémia VII-es Osztálya

Eiyuu Densetsu: Sen no Kiseki (2013) és Sen no Kiseki II (2014)

A Zero és Azure sikere biztossá tette a folytatást, főleg, hogy utóbbi nagyon sötét módon ért véget, amolyan Birodalom visszavág stílusban (hm, érdekes egyezés). Ám érdekes módon a 2013-as epizód, ami a *Trails of Cold Steel* címet kapta, sokkal inkább egy párhuzamos történet lett, mint egy hagyományos értelemben vett folytatás. A helyszín ezúttal Erebonia birodalom és közvetlenül a *Trails in the Sky* történései után és a crossbelli incidensekkel egyidőben zajlanak az események.

A Birodalom középpontjában létezik egy Thors Katonai Akadémia, ahol fiatal fiúk és lányok kapnak kiképzést. Érdekessége, hogy a nemesi származású gyerekeket külön oktatják, hogy ne keveredjenek a „pórnéppel”. Ez ad egy kis feszültséget az iskolán belül, de a nemesi családok ellentéte a köznéppel az egész birodalomban általános dolog.

Ismét új a főszereplő, ezúttal egy fiatal srác, Rean Schwarzer, aki frissen költözik be éppen az Akadémia kollégiumába, hogy megkezdje katonai kiképzését. Ám legnagyobb meglepetésére az első eligazításnál nem a hagyományos osztályokba sorolják be, hanem néhány vele egyidős tanulóval egy frissen létrehozott VII. osztályba, aminek osztályfőnöke a nagyon laza és borzasztóan erős ex-bracer, Sara Valestein. Sara gyorsan össze is tereli a kicsi csapatát és elmondja, hogy ez az első olyan osztálya az akadémiának, ami „vegyes”, vagyis nemesek és közemberek is vannak közöttük.





Az első perctől kezdve elkezdik egymást méregetni, mert ilyenről még csak hallani sem lehetett előtte, és páran egyáltalán nem repesnek az örömtől, hogy egy légtérben kell lenniük az „ellenséggel”. Sara kijelöli Reant, mint az osztály nemhivatalos csapatvezetőjét és megindul az egy éves kiképzésük, ami során bejárják az egész birodalmat. Az osztály természetesen a kezdeti sűrűlódások után egész szépen összezsugorodik és az első epizód végére már a legjobb barátok lesznek, félretéve az előítéleteiket.

Megismerjük közben az osztály összes tagját, akik a birodalom minden szegletéből érkeztek, és hamar egyértelművé válik, hogy nem a véletlen hozta össze őket, hanem bizony a felsőbb, politikai erők. Minden egyes tanulónak megvan a maga történet, és bizony szinte egyikük családi háttere sem egyszerű. Politikusok, magas rangú katonatisztek, dúsgazdag cégvezetők vagy éppen szektavezetők fiai és lányai, akik fokozatosan ébrednek rá, hogy szüleik valami olyan játékot játszanak, ami akár az egész világot veszélybe sodorhatja. Belekeverednek a Crossbell elleni invázióba és bizony megtanulják, hogy ebben a világban nem biztos, hogy minden csak fekete és fehér. Természetes itt is előkerülnek Ouroboros ügynökei, politikai terroristák, lázadó hadurak, nomád népek és viszont láthatunk sok korábban megismert szereplőt is az előző játékokból.

A történetet és a karaktereket nem részletezném tovább mert a cikk már így is nagyon ter-

jedelmes és még simán lehetne 10-15 oldalt írni csak Rean kalandjairól, de ennek megismerését inkább rátok bízom.

A Trails of Cold Steel I és II már modernebb konzolokra jelentek meg, elsődlegesen Playstation Vitára, majd Playstation 3-ra, ami erősen meglátszik a körítésen. A karakterek végre teljesen 3D-sék, a világ szabadabban bejárható, minden nagyobb, szebb és jobb. A játékmenet további elemeket emelt át nagyon ötletesen a Persona sorozatból, mint pl. a naptár alapú időbeosztást és most már belekerült a „románc” opció is, ugyanis Rean több lánynak is udvarolhat, a végkimenetele a dolognak a játékoson múlik. A harcoknál elhagyták a négyzethálós stratégiai részt, amit felváltott egy sokkal pörgősebb rendszer, ami szerintem nagyon jót tett neki. Minden nagyon szép, minden nagyon jó, mégis azért van egy apróság, ami miatt számomra még sem ez lett a kedvenc: a túlzott



„klisé anime sztori” jellege az egésznek. Persze mondhatnánk azt is, hogy ez a Cold Steel sorozatnak a lényege, hogy olyan, mint egy sulis anime, a klasszikus token karakterekkel (tsundere csaj, csendes csaj, nagy mellű kedves csaj, fiús csajszi, morcos bishi, laza bishi stb.), akiknek ez bejön, az imádni fogja, nekem mindenesetre a Crossbell rendőrségi csapata marad a favorit. Félreértés ne essék, a Cold Steel története és szereplői maximálisan profin lettek kidolgozva, és más játékfejlesztők a lelküket eladnák, ha csak fele ilyen tartalmas és szórakoztató RPG-t tudnának összerakni.



És ami a legjobb, mind a két epizód elérhető angol nyelven az Xseed által, nemcsak konzolokra, de Windows-ra is, még hozzá nagyon szépen feljavítva. Szóval akár már most neki lehet esni, garantáltan jó szórakozás a hideg januári estékre, és alsó hangon is 200 óra feletti játékidőt kínál a két epizód, amiket természetesen most is egyben kell kezelni.

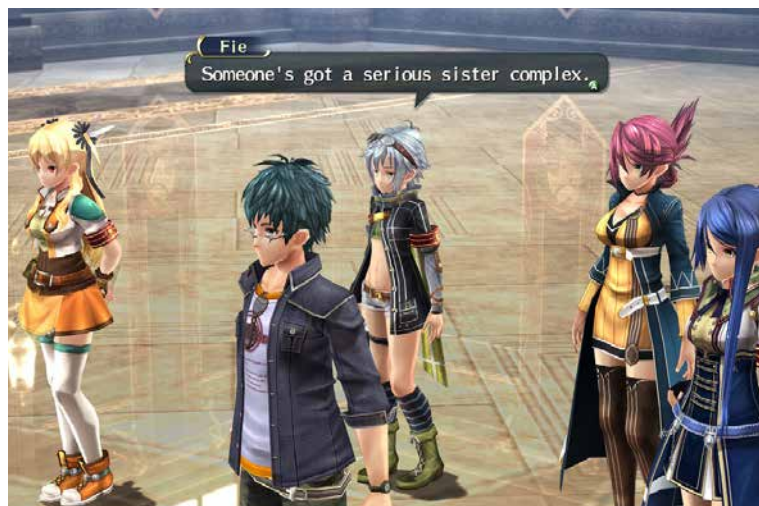
Eiyuu Densetsu: Sen no Kiseki III (2017) és Sen no Kiseki IV (2018) és

Ezzel a két játékkal eljutottunk a jelenhez lényegében. A *Cold Steel III* alig 3 hónapja jelent meg, és őszintén szólva még én is a végigjátáson dolgozom. A *Cold Steel IV* pedig kanyarban sincs nyugaton, ha meg is jelenik, akkor az 2021 előtt aligha lehetséges.

Mind a két epizód Playstation 4-re jelent meg és ismét hatalmas grafikai ugrást tapasztal-

hattunk. Amikor a történet folyamán visszatérhettem Crossbell városába, és megláttam ugyanazokat az utcákat és házakat modern grafikával, hát erősen megdobbant a szívem a gyönyörűségtől. De ez igaz minden másra is, szinte az összes létező korábbi szereplő visszatér, mást nem, egy rövid cameo szerepre, hogy megtudjuk, mi is történt velük az évek alatt. A sztori pedig már-már saját súlya alatt roskadozik, hiszen annyi szálát és eseményt kell kezelnie, hogy nem ritka a 20-30 perces átvezető jelenetek sorozata. Ehhez jön legalább száz karakter és minden más egyéb... hajaj, nem is tudom, mikor fogok a végére érni.

A *Cold Steel IV* viszont a történet lezárása, legalábbis a *Cold Steel* vonalé, ugyanis a Falcom pár hete bejelentette, hogy már dolgoznak a következő *Trails* játékon, ami ismét új helyszíneken és új szereplőgárdával fog rendelkezni... és csak remélni tudom, hogy ezúttal nem kell 5-6 évet várni a nyugati megjelenésre.



És lassan itt a vége a beszámolómnak, remélem sikerült meghozni a kedvetek ehhez a rendkívüli játéksorozathoz. A *Kiseki* sorozat egy nagyon furcsa élmény, mert hihetetlen jó látni, hogy az évek alatt hova fejlődtek nemcsak a játékok, de azok szereplői is. Estelle, Lloyd és Rean három olyan főhős, akikkel maximálisan lehet azonosulni, és nagyon élvezetes látni, ahogy fokozatosan felnőnek a szemünk láttára. Egyetlen elrettentő dolog van a sorozattal kapcsolatban, a mérete, ami elképesztően nagy és részletes, olyannyira, hogy sokszor én is össze tudok zavarodni, mert minden egyes epizódhoz jóformán egy történelemkönyvet is csatolnak, és a történetek megértéséhez bizony rengeteget kell olvasni.

És csak említés szintjén jegyezném meg, hogy bizony ezeken kívül is vannak még a sorozatnak mellékágai, mint pl. a csak Japánban megjelent (és természetesen rajongók által lefordított) *Nayuta no Kiseki*, ami egy teljesen különálló történetet mesél el, de szintén Japánban létezik egy Online RPG verzió is, *Akatsuki no Kiseki* címmel.

Ennyi lett volna tehát a The Legend of Heroes ismertető, vágjatok bele a kalandba bátran, akár a Cold Steel-lel, akár a Trails in the Sky-jal kezdve, előbb vagy utóbb úgyis minden részt végig fogtok játszani, mert ennek a történetnek talán sosem lesz vége... szerencsére.

