



GENSHIN IMPACT

ÍRTA: VENOM

2019 nyarán jelentették be, hogy a kínai miHoYo stúdió a Honkai Impact 3rd után újabb gatcha játékkal készül a rajongóknak. Már az első trailerekből látszott, hogy ez lesz Kína válasza a ultra sikeres 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild'-ra. 100 milliós költségvetésből készült, és eddig erősen úgy tűnik, hogy sokszorosan fog nekik megtérülni.

Mielőtt belevágnánk a játék boncolgatásába, tisztázzuk le, hogy mi is az a „gatcha”. Nos, nem sokat lehet rajta szépíteni, egyfajta szerencsejáték, pénzért, hasonlóan mint a nyugaton elterjed lootbox rendszer, vagyis, fizetsz azért, hogy random díjakat kapj. Nagyrészt minden a szerencsén múlik, van aki több havi fizetését eltapsolja egy-egy ilyen gatcha játékra, hogy megkapja azt a karaktert/felszerelést/virtuális kosztümöt, amire áhítozik. Hogy ez most jó vagy sem, arról megoszlanak a vélemények, de a Genshin Impact javára kell írni, hogy úgy is végig lehet vinni a játékot, hogy egy fillért sem költünk rá, főleg mert maga az alapjáték is teljesen ingyenes.

De térjünk is rá magára a játékra, a Genshin Impact egy „open world” vagyis nyitott világú szerepjáték, ahol Teyvat földjét járhatjuk be keresztül-kasul. Erdők, barlangok, városok, kastélyok és az elmaradhatatlan „dungeonok” várják a játékost, ezernyi kis feladattal és ellenféllel. A Breath of the Wild hasonlat sem véletlenül jött, ugyanis ahhoz hasonlóan itt is nagyon fontos szerepe van a fizikának és a különféle elementális mágiáknak.

Aki már játszott az említett játékkal vagy bármelyik zelda-klónnal, annak nagyon gyorsan kézre fog állni a Genshin Impact. Például, ha látsz egy növénytlen beömlő ajtót, akkor dobáld meg tüzes támadással, az indák leégnek, és mehetsz tovább. Ha elérhetetlen magasságot kell megmászni, akkor idézz szelet és azzal lebegj fel, vagy ha olyan ellenfél jön, akinek fémből van a páncélja, akkor egy villámcsapás jól jöhet, sőt ha előtte még vízzel leöntöd, akkor extra sebzést is elszenved. Persze ezek csak a legegyszerűbb példák, mert bizony néha elég kacifántos helyzetek adódhatnak, ahol gyorsan kell improvizálnunk. Ezért nem is mindegy, hogy milyen



karaktereket visünk magunkkal egy-egy helyszíntre. Ha már karakterek, térjünk is át a történetre.

Kezdetben egy ikerpár Aether és Lumine utazik világról világra az univerzumban, míg meg nem érkeznek Teyvatra, ahol épp hatalmas háború tombol. Mikor megpróbálnak továbblépni egy másik világba, egy különös istennő útjukat állja és egyiküket elrabolja, a másikat pedig bebörtönzi egy mágikus csapdába. Itt a játékos eldöntheti, hogy a srác vagy a lány karakter legyen a főszereplő, majd itt indul a tényleges játék. A csapdából sok-sok év után kiszabadul a főhős, majd, hogy némi élelmet találjon, horgászni kezd... így fogja ki a vízből Paimont a kis

tündérkét, aki ezután hű társa lesz. Párosuk elindul két hónap után a közeli nagyvárosba, Mondstadtba, hogy megtalálják a hősi elvesztett testvérét. Közben összefutnak egy fiatal lovaghölgygel, Amberrel, aki az első társuk lesz a kalandok során. A várost nem sokkal azután, hogy megérkeznek, megtámadja egy hatalmas sárkány, Stormterror, akit csak némi segítséggel sikerül elkergetni hőseinknek. Amber elkalauzolja a csapatot a Favonius lovagjai házához, ahol némi egyezkedés után csatlakozik hősi, és megkapja feladatnak, hogy segítsen helyreállítani az országban a rendet.





Lényegében ezen a ponton kapjuk a lehetőséget, hogy bejárhassuk a környéket, megtaníttatnak főzni, gyűjtögetni, harcolni, és természetesen a csapat is sorra bővül.

A harcok során egyszerre egy karaktert használhatunk, és további 3 közül bármikor válthatunk. Erre gyakran szükség is lesz, hiszen minden egyes csapattagnak eltérő fegyverzete, mágiái és speckó képességei vannak. Ezeket kombinálva kell megoldani logikai feladatokat, legyőzni az ellenfeleket és átjutni a pályákon, a csapdákon. Lesznek olyanok, akik automatikusan csatlakoznak a történet során, de a legtöbb karaktert bizony a gatcha rendszeren keresztül kell megszerezni. Szintén a gatchán múlik, hogy milyen fegyvereket, fejlesztési lehetőségeket vagy hasonlókat kapunk, de ahogy azt már fentebb is említettem, ezek nélkül is teljesíthető a játék, maximum kicsit lassabban. A csapattagokat külön-külön kell fejleszteni, tapasztalati pontokat gyűjtve lépnek szinteket, a fegyvereiket pedig mindenféle ládából kinyert alkatrészekkel lehet csiszolgatni. Ezeken kívül találhatunk artifactokat, amelyeket az adott karakterhez párosíthatunk, tovább erősítve így a harci értékeit.

„...jelen pillanatban talán ez a legszebb és leglátványosabb anime stílusú játék a piacon. Legalábbis az ingyenes kategóriában biztosan.”

Egy idő után feloldásra kerül egy másik nagyon érdekes része a Genshin Impactnak, ez pedig a multi-player rész. Sajnos itt ne egy klasszikus mmorpg-s dologra gondoljatok (pedig milyen jó is lett volna), hanem bizonyos részekhez behívhatunk ismerősöket vagy random embereket. Az így verbuválódott csapatnak elég limitáltak a lehetőségei, de biztos, hogy nagyon szórakoztató (vagy végtelenül bosszantó) lehet. A PC-s és mobilos tábor közös szerveren játszanak, így ők tudnak közösen csapatokat alkotni, de sajnos a PlayStation 4 játékosok csak más PS4 felhasználókkal közösködhetnek. Kár érte, de szinte biztos a Sony nyomására lett ez a döntés. A multi persze szinten teljesen opcionális, ha valaki nem szereti, akkor teljesen kihagyhatja, nem veszít vele lényegében semmi fontosat.

Amiről viszont nem esett még szó, pedig nagyon fontos eleme a játéknak, az a vizuális része. Azt szerintem bátran kijelenthetem, hogy jelen pillanatban talán ez a legszebb és leglátványosabb anime stílusú játék a piacon. Legalábbis



az ingyenes kategóriában biztosan. A szereplők elképesztően igényesen lettek megalkotva, fantasztikus nézni őket mozgásban, ahogy futnak, másznak, ugranak és harcolnak, mindezt tökéletes megvalósításban. A világ pedig egyenesen gyönyörű, hatalmas a látótávolság, fantasztikus a fény és árnyék megvalósítása. A növényzet dús, és ami a legszebb, a Breath of the Wild-hoz hasonlóan reagál a játékosra. Felgyűjthetjük a fűvet, a vizet megfagyaszthatjuk stb-stb., a készítők nagyon alapos munkát végeztek. A hatalmas pályákat nem csak gyalogosan, de sok helyen repülve is átutazhatjuk, ami iszonyatosan látványos tud lenni.

Ami viszont különösen tetszett, hogy a történethez nagyon szép, a játék motorjával készült átvezető videók készültek, ami simán egyszinten van a felsőkategóriás japán szerepjátékokéval (sőt...). Egyedül talán a szájmozgás esetlen kicsit, de egy idő után megszokható, remélem idővel javítják, és akkor lesz tényleg tökéletes az összehatás.



Természetesen a fantasztikus látványhoz hasonló minőségű audió is társul. Már az pozitívum, hogy választható, hogy a szereplők milyen nyelven beszéljenek, így japán hangsáv is van profi seiyuukkal. Az angol szinkron olyan amilyen, én nem javaslom, de azért nem lett annyira borzalmas, mint általában szokott. A zenék pedig fülbemászóak, önállóan is simán hallgathatók.

Mivel ez egy multiplatform cím, vagyis egyszerre jelent meg mobilokra, Windowsra és PlayStation 4-re, ráadásul mindegyik ingyenes, így mindenki választhat, hogy melyik gépen szeretné kipróbálni. Sőt a PC és a mobil verzió között szabad az átjárás, szóval akár utazás közben is lehet folytatni a kalandozást az otthoni kockulás után. Szinte minden platformon kiváló a játék, de azért akadnak eltérések. A mobil verzió természetesen kicsit egyszerűsítve lett és bizony nem árt egy elég izmos telefon hozzá, viszont az érintőképernyős irányítás nagyon jól lett megoldva. Én ugyan nem tudtam ezt a részt kipróbálni, de a visszajelzések nagyon pozitívak. A Playstation verzió látványban ugyan nagyon szép, viszont csak 30 fps-re van korlátozva, és azt is nehezen tudja időnként tartani, ami eléggé érthetetlen, remélhetőleg ez is javításra kerül. A Pro tulajok talán kicsit szerencsésebbek, bár a 30 fps náluk is ritkán stabil. A PC-s játékosok viszont tényleg nem panaszkodhatnak, a Genshin Impact már egy közepes konfiguráción is álmosszépén fut. Az én tesztgépem egy most már szinte teljesen átlagos, I5-7600K, 16 giga ramos és GTX 1060-nal felszerelt masina, és a játék mi-



nimális akadással ugyan, de 99%-ban stabilan tartotta a 60 fps-t full HD mellett. Szerintem még az ennél gyengébb gépeknek sem okoz nagyon nagy problémát. Ha tehetitek, akkor mindenképpen egy erős PC-n próbáljátok ki, de a többi verzióval sincs semmi komolyabb probléma. Bejelentették a Nintendo Switch verziót is, de a megjelenési dátum még nem fix, gondolom valahol a moblios és a PS verziók között fog teljesíteni.

A Genshin Impact egy fantasztikus játék, ami jóformán 2 hét alatt csak a mobilos játékosok által behozta a fejlesztésére eltapsolt 100 millió dollárt. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy teljesen ingyenes, szóval már most azonnal le is tölthetitek. A gacha és co-op része opcionális, ez se retentsen el senkit. Én csak ajánlani tudom, mert ha nem is jön be, akkor se buktok rajta semmit. És hogy jobb-e, mint a Breath of the Wild? Nos, ezt mindenki döntse el maga...



Cím: Genshin Impact

Kiadó: miHoYo

Fejlesztő: miHoYo

Megjelenés: 2020. szeptember 28.

Műfaj: nyílt világú, akció-szerepjáték

Platform: PlayStation 4, Nintendo Switch, Android, iOS, Windows