

kontroller

EGY ÉVES A GENSHIN IMPACT

Kalandozások a viharos Inazumában

Írta: Venom





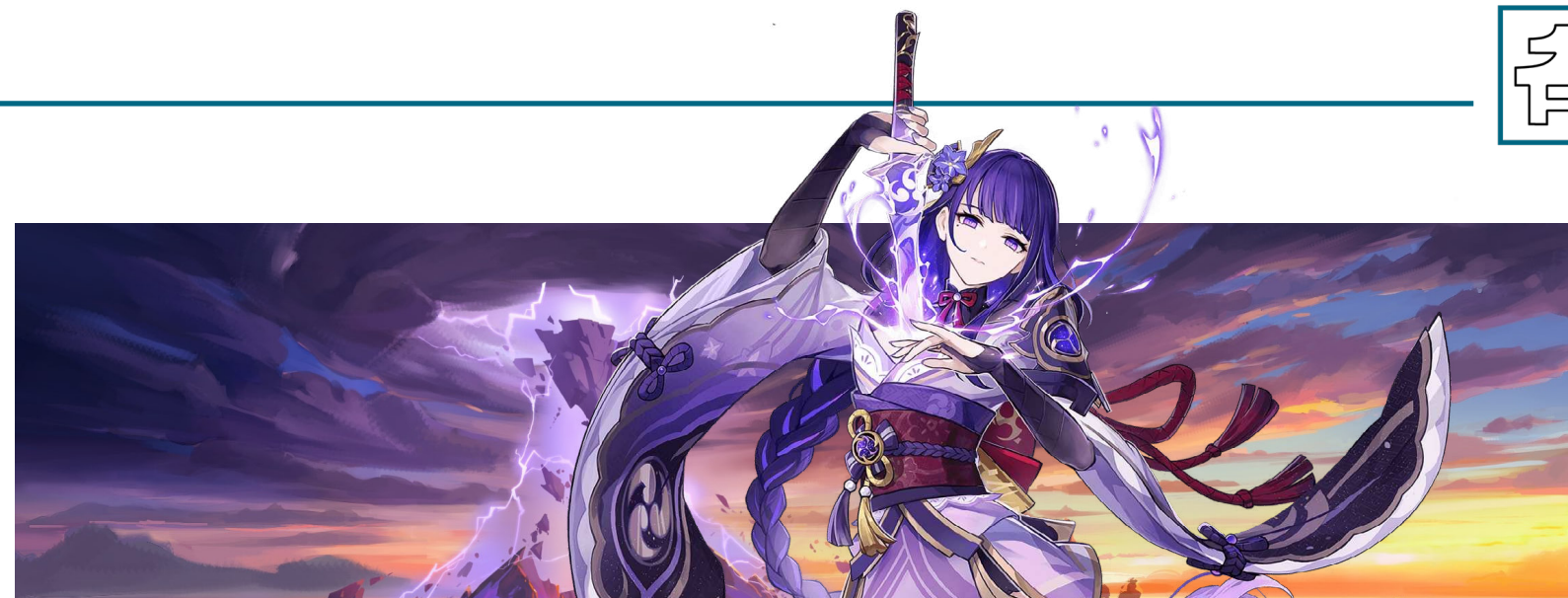
Kereken egy éve startolt el a Genshin Impact, és ahogy sejteni lehetett az egész világon átsöpört, olyanokat is behúzva, akik addig hírből sem hallottak a gacha játékokról. Tavaly novemberben ugyan már írtam róla egy ajánlót, de akkor még csak alig 2 hetet tudtam eltölteni vele, így lényegében a játék nagyrészeről csak felületes tapasztalataim voltak. Most, egy év után, több hónapnyi primogem gyűjtés után úgy gondoltam, hogy érdemes futni még egy kört vele, hogy mik is a tapasztalatok.

Mivel nem szeretném szóról szóra leírni azt, amit korábban már megírtam, így akit érdekel, milyen is volt a Genshin közvetlenül az indulása után, az csapja fel a 2020-as novemberi számot ([AniMagazin 58.](#)), de azért lássunk egy rövid összefoglalót az alapokról. A Genshin Impact egy nyitott világú, anime stílusú, ingyenes szerepjáték. Az anime stílust gondolom nem kell magyarázni, elég csak rápislantani a képekre, és máris látszik, hogy elképesztően stílusos dizájnt kapott, amit csak dicsérni lehet. A nyitott világ viszont már nem biztos, hogy mindenkinek egyértelmű, nos, akkor képzeljétek el a Skyrim hatalmas világát, nemcsak európai, de kínai és most már japán tájakkal kiegészítve. Mindez a híres Breath of the Wild stílusában, vagyis futva, mászva, úszva, de leginkább repülve bebarangolható, miközben a már klasszikus hack'n slash módon aprítjuk a többnyire nagyon cuki ellenfeleket. Jah, és aztán ott vannak a híres puzzle elemek is, vagyis min-

denféle ötletes kis minijátékok, amiket megoldva ládákat kapunk, amiben pénzt és egyéb cuccokat lehet találni. Ezek a puzzle-ök a „heh, túl könnyű!” és a „mi a fenét kell itt csinálni??” szintek között ingáznak, van, amihez elég pár másodperc és van, amihez kell azért jó 10-15 perc szenvedés, mire belátod, hogy meg kell nyitni a Youtube-ot segítségért. Természetesen nem hiányozhat a megszkott fegyver fejlesztés, craftolgtatás, főzőcskézés és hasonló, amik szerencsére nagyon könnyen átláthatóak, és fárasztják a játékost mindenféle felesleges és erőltetett bonyolítással (kém, mint pl. a Final Fantasy 14-ben, ahol kínszenvedés minden hasonló tevékenység, de az majd egy másik cikk lesz).

Bár nagyrészt egyedül fogunk kalandozni, de ha szeretnénk, akár három ismerősünket is meghívhatjuk magunkhoz, hogy közösen csapjunk le szörnyeket... nagyon jópofa tud lenni, bár egy kissé kiaknázatlan.

A cikk elején már utaltam rá, hogy a játék „gacha” rendszert használ, vagyis bár ingyen tudsz vele játszani, de hogyha lassúnak érzed a fejlődést vagy szeretnél sok-sok karaktert, akkor bizony jó mélyen a pénztárcába kell nyúlni, és még akkor sem tuti, hogy azt kapod, amit szeretnél. Ezt lehet szeretni, meg többnyire nem szeretni, de ha valaki nem szeretne rá költeni, akkor úgy is tökéletesen játszható... max. egy kicsit kevesebb karakter közül válogathat. Apropos, karakterek, merthogy róluk nem sok szó esett a korábbi cikkben, tömören: iszonyatosan szerethetőek.





Biztosan mindenki megtalálja a maga kedvencét, van itt piromániás kislány, jeges cicalány, szexi varázsló hölgyek, jóképű harcos srácok, mini zombi, idol papnő, samurájok, nindzsák... minden, ami szem-szájnak ingere, igazi „waifu/husbando” paradicsom. A kezdés óta közel a duplájára nőtt a karakterek száma, nagyjából átlagban havonta 1-2 új szereplő kerül be a játékba, akiket természetesen némi szerencsével (vagy sok-sok pénzzel) a csapatunkba rakhatunk. Minden egyes karakternek saját játéktípusa van, ami főleg a harcokban lesz lényeges, plusz egymással kombinálva őket szinte végtelen számú lehetőséget kapunk a kísérletezésre, hogy melyik formáció esik leginkább kézre. Itt mindenki másra esküszik, de ha rám hallgattok, akkor elsőnek próbáljátok Ti magatok kitalálni, hogy mi a legjobb párosítás számotokra, mielőtt az internet bölcs népéhez fordultok segítségért. Persze, aki maximalizálni akarja a számokat, annak ezer és egy segítség van a neten, de egy dolog tuti: nem lesz olcsó mulatság, ha felakartok vágni a partitokkal TikTok-on.

Nem csak a karakterek száma bővül folyamatosan, hanem a világ és a játékosok lehetőségei is. A nyitó helyszín, Mondstadt után megnyílik Liyue, a valós kínai tájakra mintázott elképesztően szép és hatalmas vidék, illetve egy havas hegység, ahol percek alatt megfagy a szerencsétlen játékos, ha nincs felkészülve a hidegre. Miután a Liyue sztorit befejeztük, a világ ismét bővül, még hozzá egy teáskannában lévő zsebdimenzióval,

ahol szabadon építkezhetünk, akár egy kisebb falut is felépítve a saját szájízünk szerint.

Érdemes vele foglalkozni, mert a játék bőségesen megjutalmazza a fáradozásainkat.

Az igazi nagy újdonság viszont maga Inazuma, a feudális Japánra emlékeztető új szigetvilág. Aki szereti az olyan animéket, mint pl. az Inuyasha, az imádni fogja Inazumát, mert szinte minden megtalálható itt, amit a japán mondákból ismerhetünk: kitsunék, tanukik, samurájok, szellemek, misztikus szentélyek, beszélő állatok, hatalmas



óceán és hasonlók. Egyetlen gond, hogy a szigeteken finoman szólva is cudar időjárás van, viharok, esők és bizony villámok, amik gyakorta a gyánuatlan játékosot szemelik ki egy fájdalmas villanás idejére. A sziget zsarnok uralkodója a Raiden Shogun, aki elrendelte, hogy minden olyan személyt, akinek „vision”-je van (ezek kis ékszerek nagy hatalommal), meg kell fosztani tőle. Természetesen ez nem mindenkinek tetszik, és bizony hőseink hamarosan az ellenállók kicsiny táborában találják magukat, plusz egy jókora polgárháború közepében. Többet nem is mondanék a sztoriról, mert



egyrészt mindenki élje át maga, másrészt pedig... elég rövidre sikerült. Valahogy Inazumában sokkal nagyobb figyelmet kaptak a világban elhelyezett puzzle feladatok, mint a történet, ami sokaknak lehet nem fog annyira tetszeni, főleg ha inkább az izgalmas sztori miatt játszanak. Félreértés ne essék, most is kapunk több gyönyörű videót, csatákkal és minden mással, de az is tény, hogy egy laza hétvége alatt letudható a főszála a cselekménynek.

Viszont, hogy valaki a teljes Inazumát felfedezze, az összes elrejtett kincset, küldetést és miegymást megtalálja, ahhoz hetek, sőt akár hónapok is kellenek. Feltéve persze, ha nem napi 24 órában játszik az illető... Ti ne tegyétek, egészségtelen!

Fontos megjegyezni még, hogy az új kontinens sokkal nehezebb, mint az eddigiek. Akiknek Liyue séta volt a parkban, azok kössék fel a gatyát, mert a naív utazót könnyen megkergetheti egy csapat megvadult samuráj, akik akkorát sebeznek, hogy könnyedén akár 1-2 ütéssel végezhetnek a gyengébb karakterekkel. Érdemes lassan felderíteni a szigeteket, megkeresni a küldetéseket, amikkel a viharokat lecsendesíthetitek, sokkal könnyebb lesz utána az élet. Új elemként bejött a horgászat is, ami jelenleg még nem sok jutalmat jelent, de talán idővel bővítik, mindenesetre érdemes rászánni az időt.



Jöjjön viszont a fekete leves, avagy bár imádom a Genshin Impactot, de azért van pár apróság, ami mellett nem lehet elmenni szó nélkül. Az egyik ilyen az a számtalan „glitch” és „bug”, amik bár nem túl vészesek és open-world játékoknak megszokottak, de mégis nagyon bosszantóak tudnak lenni. Főleg co-opban tudnak előjönni, néha vicces, máskor dühítő szituációkat okozva. Ha már co-op, itt sincs sok előrelépés, lényegében alig vannak közösen teljesíthető feladatok, néhány elég erős bosszon vagy hasonlón kívül. Teljesen hiányoznak a klasszikus raidek és csoportos küldetések, bőven van itt még kiaknázatlan lehetőség a fejlesztők számára.

A harmadik nagy problémám, az a tartalom. Bár nem lehet elvitatni a Genshintől, hogy több hónapnyi játékot kínál, de azoknak a játékosoknak, akik kezdetek óta játszanak, az új tartalmak csigalassúsággal jönnek. Persze jó munkához idő kell, de a Mihoyo már nem egy kis garázscég, hanem egy milliárdokkal játszó vállalat, akiktől ennél már többet várnánk el. Ami viszont inkább érthetetlen, hogy egyes történetek, zónák és küldetések az új játékosok számára nem elérhetőek, ami miatt több karakter sztorija is (pl. Fischl vagy Albedo) már csak a Youtube archívumból érhető el. Biztosan van rá magyarázat, de attól még hülyeségnek tartom.

Érdeemes-e belevágni így egy év után a Genshin Impactba annak, akinek eddig kimaradt vagy sok hónapja elfeledkezett róla? Hogy-

ne! Nagyon is! Minden hibája ellenére a Genshin egy fantasztikus játék, amit még sok évig fogunk emlegetni. A látvány, a hangulat, a zene (nem is említettem, hogy a Tokiói Filharmonikusok muzsikálnak a háttérben), a történet és a karakterek egyszerűen imádnivalóak. A seiyuuk fantasztikus munkát végeztek, hogy életre keltsék a szereplőket, különösen nagy dicséret jár Koga Aoinak, aki Paimont alakítja valami elképesztő átéléssel, de az anime rajongók rengeteg ismerős hangot fognak hallani (csupa A-listás seiyuu, a Mihoyo nem spórolt rajtuk). De ami a legfontosabb: ingyenes és nem tolakodik az arcodba, hogy „vásárolj, vásárolj, vásárolj”, a fizetős rész csendben elbújik egy menüben és soha nem fog felugorni egy üzenet, hogy „vedd meg ezt az akciós vackot, hogy még több akciós vackot tudjunk eladni”. Ilyen téren példaértékű a Genshin, és maximális tisztelet a készítőknek, hogy nem a könnyű utat választották a játékosok pénztárcájának megcsapolásához. Persze, persze, aki mindent szeretne megszerezni, az röhögve el tudja költeni rá a havi fizetését, a nyugdíjra félretett tartalékot a teljes diákhittel együtt, hogy aztán büszkén mutogathassa az interneten a 100 ezretet sebző husbandóját, de ez teljesen opcionális, és épeszű ember ilyet úgysem tenne... ugye?

Lényeg a lényeg, a Genshin Impact egy nagyon profin összerakott játék, ami PC-n, PS4/5-ön és mobilon is elérhető, bár sajna a Switch verzió továbbra is csúszik, de állítólag az is érkezik ha-

marosan. Egész nagy és folyamatosan bővülő magyar rajongói közeg is kialakult, nem is beszélve a rengeteg cosplayeréről! Meglátjuk, 2022-ben hova fejlődik a Genshin láz, én azért remélem, hogy még sok évig kitart.

