

kontroller

Tales of Arise

Írta: Venom





A Tales-sorozatot szerintem nem sokaknak kell bemutatni, hiszen nemcsak játékok, de mangák és animék is készültek belőle az elmúlt húsz évben. Bár sosem tudtak akkora népszerűséget elérni, mint a Final Fantasy vagy a Dragon Quest, de azért egy masszív rajongói bázist sikerült kiépíteniük az alkotóknak. Eddig szinte egy-két évente kaptunk újabb epizódokat, de most valahogy az előző generációt jóformán átugrotta a sorozat. Majdnem öt évet kellett várunk az Arise-ra, és már csak az a kérdés, hogy megérte-e?

Persze mindjárt meg is cáfolom magam, hiszen PS4-re jelentek meg Tales címek, de ezek a Playstation 3-as játékok átíratái voltak (*Vesperia*, *Zestiria*, *Berseria*), az Arise az első hivatalos „next-gen”, vagyis most már „prev-gen” epizód. Akit nem zavartam ezzel teljesen össze, az vállon veregetheti magát, igazi jrpg rajongó.

De mi az a Tales-sorozat? Nos, ha valaki szeretne róla többet megtudni, akkor javaslom az [AniMagazin 56.](#) számát, ahol bővebben írtam róluk egy 10-es toplista keretein belül. Gyorstalpalóban egy anime stílusú szerepjáték-sorozat, ahol szinte minden egyes rész egy önálló történet és világ. A harcok valós időben zajlanak, és általában színes és aranyos az egész... annak ellenére, hogy szinte mindig valami komoly világvége sztorit mesélnek el.

Dahna világát elfoglalta, lakóit pedig rabszolgasorba taszította egy másik bolygó, Rena szerege. Az egyik bányában tengeti életét egy külö-

nös férfi, akinek nincsenek emlékei, a fejét pedig teljesen eltakarja egy fémmaszk. Mivel a nevét se tudja, így csak „Vasálarcosnak” nevezik a rabszolgatársai. További különlegessége, hogy semmilyen fájdalmat nem érez.

Amikor egy nap a bánya mellett elhaladó vonatot megtámadják, utasa: egy Renanról származó, Shionne nevű gyönyörű nő a föld alatti járatokban kényszerül menekülni. Hőseink természetesen összefutnak, és némi drámai események után kiderül, hogy Shionne és a vasálarcos képes közösen megidézni egy lángoló kardot, melyet egy átlagember még megfogni sem tud a fájdalom miatt. A férfit ez viszont nem érinti, így párosuk hamarosan kijut a bányából, és elindulnak közös kalandjukra, hogy kiderítsék, ki is a Vasálarcos, Shionne pedig visszajusson a saját világába.

Természetesen ez csak a sztori bevezetése, de elég izgalmas felütés, és nekem kimondottan tetszett, hogy kivételesen nem gyerekek a főszereplők. Ugyanakkor emiatt a hangulat is sokkal komorabb, „felnőttebb”, ami miatt néha inkább érződik egy Final Fantasy epizódnak,

mint Tales-nek, de ez semmit sem von le az értékéből.

Az első, ami jelentős fejlődésen ment át, az a grafika. A fejlesztők az Unreal Engine 4-re váltottak, ami miatt a tájak és városok nagyon részletgazdagok lettek, viszont a karakterek modelljei továbbra is tízéves elmaradásban vannak kidolgozottságukat tekintve, de ez valahogy a japán rpg-k sajátossága. Zeneszerzőként ismét Sakuraba Motoi remekel, bár most valahogy nincsenek olyan kiemelkedő szerzeményei, mint korábban, de azért itt sem lehet panaszunk.

A játékmenet ismerős lehet azoknak, akik játszottak a Xillia, Zestiria vagy Berseria részekkel, mert maradt a TPS nézetben való kalandozás, ahol változatos helyszíneket kell bejárni, kincseket és mindenféle egyéb cuccokat gyűjtögetni, majd ha a nyakunkba ugrik valami rondaság, akkor belépünk a harci részbe. A harcok továbbra is nagyon pörgősek, és gyengébb ellenfelek ellen elég csak az egyik gombot nyomkodni ritmikusán, az automatika elvégzi a többit. Erősebb ellenfelek ellen már kicsit bonyolultabb a helyzet, használni kell a kombókat,

és a csapattársak képességeit is jól kell időzíteni, de rutinos játékosoknak nem lesz vele gondjuk.

Az egyetlen komolyabb negatívum, ami valójában nem újdonság, de elég kiábrándító még mindig, hogy bizony „single player” játék ellenére erősen „pay to win” formulát követ. Magyarán lehet venni hozzá jó pénzért DLC-eket, amikkel hatalmas előnyökhöz juthatunk, ezzel kiölve minden kihívást a játékból, így unalmas gombnyomkodásba megy át az egész. Persze itt jön az örök ellenérv, hogy „dehát a DLC-k nem kötelezőek”, de lássuk be, fejétől bűzlik a hal, a Bandai Namco minden pénzt ki akar facsarni a vásárlókból.

Viszont nem mehetünk el amellett sem, hogy ez az első Tales játék, amely megkapta az év szerepjátéka díjat a Game Awards-on, aminek tényleg lehet örülni – még annak ellenére is, hogy messze nem ez a sorozat legjobb darabja. Minden jrpg rajongónak kötelező, bár az igazi ínyenceknek most kivételesen a Blue Reflectiont ajánlanám inkább, de akit inkább a komolyabb játékok érdekelnek, annak a Tales of Arise sem fog csalódást okozni.

