



Murdered: Soul Suspect - Kritika

2014 július 18. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

• [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Elméletben a koncepció jónak t?nhetett. Szellemként visszatérünk, hogy felderítsük a saját halálunk körülményeit, és fülön csípjük a gaz sorozatgyilkost, aki javíthatatlan rosszcsontként garázdálkodik prédára vadászva.

Papíron, a tervez?asztal kényelmében biztosan elégedetten csettintettek a döntnökök a lehet?ség hallatán,

miszerint testetlen kísértetként egy lopakodós, nyomozgató, kicsit horrorisztikus, puzzle feladványokkal teli kalandjátékkal örvendeztessék meg azt a közönséget, akik egyre jobban kezdenek beleunni a lövöldözésbe, a robbanásokba és az akció-hegyekbe.

Igen, egy darabig biztosan volt remény arra, hogy a Murdered: Soul Suspect beváltja a hozzá fűzött reményeket. Ám végső soron ez nem sikerült neki. Méghozzá nagyon nem!

Persze valótlanság lenne azt állítani, hogy túl sokat vártunk tőle. Elvégre az ötlet eléggé újszerűnek és eredetinek számított, így nem lehetett kitűnő ötleteket lopni, lehetetlen volt jól bejáratott játékmechanizmusokkal feldobni az élményt, és mőköd, élvezetes klisékkel sem sikerülhetett terelgetni a felhasználókat a helyes irányba. Igaz, mőfaji elzárnyként megemlíthetjük mondjuk a Heavy Rain vagy az LA Noire játékokat, amelyek szintén hasonló témát feszegetnek, mint a Murdered: Soul Suspect. Ám azokban a főság tagadhatatlanul az élők közé sorolható, így végső soron a fejlesztőknek a nulláról kellett kezdeniük az építkezést.

Így aztán végül összehoztak egy rendkívül buta, egyszerű, könnyedén kijátszható lopakodási rendszert, valamint a felhasználók értelmi szintjére nézve sértő logikai feladványokkal teletzúdelt világot (illetve abból rögtön kettőt is). És hogy teljes legyen a boldogság, mindezt ráadásul megszórták egy közepszerűnek is csak némi jóindulattal nevezhető tárgykeresés-analizálás lehetőséggel, ami egy átlagos, böngészhető futtatható free to play játék esetében elmegy, ám itt rettentő cikinek tűnik. Mondanom sem kell, ennél azért még a visszafogott elvárások tükrében is jóval többre számítottunk a játéktól.

Történetünk főszereplője Ronan O'Connor, a tökös, kemény, kitarító zsarú, aki jellemével és öltözékével mintha a film noir karakterek unott karikatúrájaként jelenne meg előttünk. Ám már rögtön a játék elején szembesülünk vele, hogy itt bizony a közhelyekkel szakítanunk kell, ugyanis a Bell Killer néven ismert gyilkossal való drámai összecsapást követően elhalálozunk, majd visszatérünk megoldani a saját gyilkosságunk körülményeit. O'Connor kísérteties játszótérrel a Massachusetts államban található Salem városa szolgál majd, annak sötét múltjával, boszorkányégetési pereivel, és a természetfelettihez való szokatlan közelségével együtt. És meglepő módon mindezek együtt elég jó, élvezetes alapot nyújtanak, és segítenek abban, hogy minden nyögés és probléma ellenére végigszenvedjük a nem túlzottan hosszú kampányt.

A történet, mint arra elzárnyesen számítani lehetett, igen jelentős hangsúlyt kap, és a mellékszereplők támogatásával gyakorlatilag ez az egyetlen igazán pozitív és kellemes aspektus, amivel a játék során találkozunk.

Ugyanakkor a Murdered: Soul Suspect szinte minden más tekintetben harmatosan teljesít. A lopakodásra azért van szükség, mert a szellemvilágban nem csupán tanácstalan, rémült és segítségre szoruló lelkekkel találkozunk majd, hanem rusnya, fekete lepelbe burkolózó fogas démonokkal is, akik elszívják bátor kísértetünk életerejét. De gond egy szál sem, elvégre a különleges látásunknak hála láthatjuk, hol vannak, sőt, azt is, éppen merre néznek. Így aztán könnyedén mögjük lopakodhatunk, és egy csodálatos QTE multság keretében kiiktathatjuk őket.

Főszereplőnk jó szellemhez méltón képes átjárni a szilárd tárgyakon, mint például az épületek falai vagy a bútorok. Ám ezzel a módszerrel valószínűleg túl gyorsan végeznénk a helyszínek felderítésével, ezért a fejlesztők időről időnként rákényszerítenek bennünket olyan utak választására, amelyeket nekünk jelöltek ki nekünk. Ezt két módon érik el: egyrészt ott vannak a földbe kinyúló kezek, amelyek le akarnak rántani minket az alvilágba, és amelyeknek nem érdemes a közvetlen közelébe mennünk. Másrészt pedig minden kreativitást nélkülözve beleütközünk olyan gátakba, akadályokba és torlaszokba, amelyeken nem tudunk áthaladni, így alternatív lehetőségek és útvonalak után kell kutatnunk. A gond ezekkel csupán az, hogy a megoldás ténylegesen ott van az orrunk előtt, és a gyakorlatban semmiféle kihívást nem jelent áthidalni ezeket az akadályokat. Ennek köszönhetően ezek a nehezítések csupán arra jók, hogy minden egyes alkalommal az arcunkba tolják, miszerint ez csak egy játék, és a pályatervezők nem nézik ki belőlünk azt, hogy képesek lennénk megoldani a nyilvánvalónál komplikáltabb feladatokat. Köszönöm, de azért ennél a szintnél minden magára valamit is adó kaland/puzzle/lopakodós játék rajongó sokkal többre képes!

Szellemként módunk van embereket (és macskákat) megszállni, amely egyrészt az akadályok áthidalásakor lesz fontos, másrészt gondolatolvasásra és bizonyos nyomok begyűjtésére szolgálhat. Ezzel pedig el is értünk a játék egyik legtöbb lehetőséget felvonultató, ám a többi mechanizmushoz hasonlóan gyengén kivitelezett részéhez. Ugyanis mondjuk egy bűncselekmény helyszínén általában át kell fésülnünk mindent apró zugot nyomok után kutatva – amelyek többségét elzékenyen a helyszínelők sárga szalaggal körbekerítették nekünk, nehogy ténylegesen kutakodni kelljen valami után. És miután ezekből a bizonyos nyomokból eleget felfedeztünk, analizálnunk kell őket, ami jelen esetben annyit tesz, hogy a játék különféle kérdéseket szegez nekünk, mi pedig kiválasztjuk a talált tárgyak és jelek alapján azt, amit válaszként megjelölünk. Ám egészen nyugodtan tippelgethetünk is, hiszen ha nem találjuk el a megoldást, legfeljebb csak a feladványra kapott pontszámunk fog csökkenni, egyébként viszont annyit próbálkozhatunk, amennyit csak akarunk. Ezzel a rendszerrel pedig ismét csak azt bizonyítják a fejlesztők, hogy nem bíznak túlzottan az értelmi képességeinkben (amelyeket különben sem kell tornásztatnunk a helyes válaszok megtalálása érdekében), és nem mernek komoly, valódi következményeket beiktatni a játékmenetbe kudarc esetén. Sőt, segítségként még a rossz válaszokat is kilövik a választhatóak közül, ezzel biztosítva be, hogy elbűb-utóbb biztosan megtaláljuk a rejtvény kulcsát. Azaz ha úgy tartja kedvünk, a történetre és az éppen alakuló bűnügyi drámára fittyet hányva lépegethetünk át ezeken a részekeken, csak azért, hogy a világ felderítése közben újfent szembetalálkozzunk a korábban emlegetett, nem túlzottan szórakoztató lopakodós, puzzle rejtvényes játékelemekkel.

És természetesen ebből a felhozatalból nem maradhatnak ki a mindenki által izzó gyölölettel övezett escort küldetések sem, ahol a mellénk szegődött médium lány útjából kell eltakarítanunk minden akadályt, ezzel juttatva el a hölgyet A pontból B-be. A frusztráció és a hajtépés elkerülése érdekében szerencsére a nehézségi fokot itt sem vitték túlzásba, ráadásul az élményen némiképp még javítanak is a szereplők között zajló, kellemes szórakoztató és ötletes párbeszéd.

Arról nem is beszélve, hogy a játékban mintha kizárólag mi lennénk képesek összerakni a különféle rejtélyek és kirakósok legegyszerűbb részleteit, miközben a teljes rendszer igazi agyhalottként asszisztál szellemi sziporkázásunkhoz. Bosszantó, idegesítő mindezt látni, és az egymást követő vérciki jelenetek közben egyáltalán nem penge detektívnek, hanem elkényeztetett, állandó jelleggel vállon veregetett butuska játékosnak érezzük magunkat, akit minden egyes primitív nyom felderítése után meg kell dicsérni, hogy jobban érezze magát.

Nyoma sincs a felfedezés örömeinek. Hiányzik a tényleges felismerés. Hiába képes a történet legtöbbször jó mederben tartani a dolgokat, amikor túlságosan is azt éreztetik velünk, miszerint hiába vagyunk halottak, az élet minden próbálkozásuk ellenére képtelenek egyetlen lépést is tenni nélkülünk.

A Murdered: Soul Suspect talán túlságosan ambiciózus volt, a kelleténél messzebb merészkedett egy ismeretlen területen, és ezért nem sikerültek túl jól a dolgok. Esetleg a Square Enix mondott le id? el?tt a játékról, amire utalhat a marketing és a felhajtás szinte teljes hiánya. Az azonban biztos, hogy ebben a formában mindez bántóan kevés. Akik számára elégséges, hogy egy jó, néha egész élvezetes csavarokkal átsz?tt történetet élnek végig kellemes, bár tagadhatatlanul közhelyes karakterek társaságában, a helyszín pedig egy némiképp nyílt világú Salem, ahol egyáltalán nem rossz dolog kísértetként létezni, azok legalább részben élvezni fogják a kalandot. Ám a játékmechanizmusok sajnos állandóan zavaró tényezőként állnak az utunkba, visszarántanak minket a jó pillanatokból a kiábrándító valóságba, ahol újabb és újabb idegesít? feladványok és nevetséges puzzle elemek megoldásával kell vesztegetnünk az időnket.

Amennyiben az Airtight Games átvette volna mondjuk a Telltale -féle formulát, és egy jórészt a narratívára fókuszáló játékot tett le volna az asztalra, a Murdered: Soul Suspect akár még m?ködhetett is volna. Még úgy is, ha fel kellett volna adnia az a szabadságot, amit jelenleg a város nyitott jellege ad nekünk. Viszont a lineárisabb, egyenesebb történetvezetéssel sokkal jobban fókuszba kerülhettek volna az igazán jó alkotóelemek, míg minden rossz elt?nt volna a szemünk el?l.

De nem így történt. Nagy kár!

Összegzés:

Pozitív:

- Az alapötlet újszerűnek nevezhető
- Kellemesen jó és fordulatos történet
- Szórakoztató karakterek

Negatív:

- Idegesít? játékmechanizmusok
- A lopakodás könnyen kijátszható
- A puzzle rejtvények nevetségesen könny?ek
- A tényleges nyomozásokat nem lehet elrontani

<http://www.magyarfohos.hu> - A Flag Polgári Magazin partnere

Tisztelt olvasók! Legyenek olyan kedvesek és támogassák "lájkkukkal" a **Flag Polgári Magazin** facebook oldalát, a következ? címen: <https://www.facebook.com/flagmagazin>

- Minden "lájk számít, segíti a magazin m?ködését!

Köszönettel és barátsággal!

www.flagmagazin.hu



Ajánló