



Wolfenstein: The New Order - Kritika

2014 július 20. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A Wolfenstein: The New Order első ránézésre tulajdonképpen minden rosszat felvonultat, amit a bécsi nézetes lövöldéktől manapság elvárhatunk.

A színpaletta a szokásos barnás-kékes árnyalatokban pompázik, a szövegek folyosók nyílegyenesen, mindenfajta

akadály vagy elágazás nélkül vezetnek végig a pályákon, és hogy minden nagyon modernnek és újszerűnek tűnjön, megszórták az egészet némi retro-futurisztikus nonszensszel is. Ilyen és ehhez hasonló benyomásokat keltett bennem az első óra után az a játék, amelynek elődével oly sok vidám órát töltöttem (még a 2009-es változattal is), és amely a kezdeti lehangoló jellege miatt igen komoly hátrányból indult nálam.

Ugyanakkor örömmel tapasztaltam, hogy mélyebbre ásva mégsem minden olyan kiábrándító, mint elsőre tűnik. Időnként (ritkán) szerencsére találkozunk elágazásokkal és szerteágazó pályaszakaszokkal. A fegyverek közül egy egész arzenál lehet nálunk, ráadásul igazi bivaly módjára lehet segítségünk van egyik-másik fajtából egyszerre kettőt is kézbe vennünk, így hatékonyabban pusztítva a ránk törő ellenséget. A kampány kellemesen hosszú (ráadásul egy korai döntéshelyzetnek hála egyszer újrajátszható), az FPS műfajhoz viszonyítva viszonylag változatosnak nevezhető, és bár semmi esetre sem fog a történet maradandó, mély nyomokat hagyni bennünk, ám a játék keretein belül egész jól szolgálja a feladatát. Az automatikusan regenerálódó életerő bizonyos szintig itt is felbukkan, ugyanakkor az igazi régi vágású belső nézetes lövöldékhez hasonlóan jó hasznát vesszük majd a gyógycsomagoknak és az páncélpakkoknak. Ugyanis az a bizonyos életerőcsík csak egy adott mértékig (20-40-60-80-100) hajlandó visszatölteni, és onnantól csak úgy hajlandó tovább menni, ha egy felszedhető csomaggal rásegítünk kicsit. A páncél pedig létszükséglet a túléléshez, különösen a nehezebb szinteken, ugyanis a W:TNO a megfelelő beállítások mellett egyáltalán nem lesz sétagalopp. Mindezeket túl ráadásul találkozunk egy egész jól összeállított képességrendszerrel, amellyel testre szabhatjuk a nekünk leginkább kedvező játékstílust.

Lényegében tehát többé-kevésbé minden megvan benne, amit egy 2014-ben megjelenő FPS-től elvárhatunk. Kivéve mondjuk a multiplayer lehetőséget, ami teljes egészében kimaradt a játékból, de ez a mai viszonyok között inkább számít üdítő kuriózumnak, mint negatívumnak.

Ugyanakkor sajnálatos módon a különféle alkotóelemek megléte még nem jelenti azt, hogy a rendszer ettől varázsütésre működni is fog. Az alapvető minimum minden kiadói vélekedés ellenére tényleg csak annyira képes, mint amit a neve sugall: a minimumra. És bizony a Wolfenstein legtöbbször megelégszik a kötelező szinttel, a könnyebb úttal, a mások által sokszor bejárt ösvénnyel.

Az egy ideje már csak ködös, megfoghatatlan ígéretnek tűnő új generációs innovációknak ebben a játékban nyomukat sem találjuk. Helyette viszont itt van minden egyes ezerszer látott és unalomig ismert játékmechanizmus, amitől egyaránt érezzük otthon magunkat és csóváljuk a fejünket elégedetlenségünkben. Sokszor jártunk már itt. Sokszor láttuk mindezt. A kérdés csupán az: akarjuk-e újra átélni ugyanazt? Vajon a Wolfenstein név elegendő, hogy a Bethesda eladjon egy terméket, ami megelégszik a kötelező elvárásokkal, ám azokon túl jóformán egyetlen bátoratlan lépést sem mer tenni? Ezekre a kérdésekre talán nincs egyértelmű válasz. De nézzük, mit kínál a játék a hozzám hasonló felhasználóknak!

A W:TNO egy alternatív történelmet mutat be nekünk, amely során a második világháborút a náci németek nyerték, a világ pedig az ő gonosz elnyomásuk alatt csak arra vár, hogy B.J. Blazkowicz ügynök visszatérjen és rendet tegyen az erőviszonyok között. Ugyanis emberünk a tényleges háború alatti sikertelen próbálkozásainak köszönhetően csúnyán kudarcot vallott, így kénytelen volt 14 bánatos esztendő egy elmegyógyintézetben tölteni Wilhelm Strasse tábornok, azaz Deathshead felügyelete alatt. De aggodalomra nincs ok, emberünk észre pofozza magát a szükséges pillanatban, és innentől kezdetét veszi az igazi oldschool FPS élmény a modern katonai lövöldék förtelmes jellemvonásaival nyakon öntve.

Bunkereket, katonai erődöket, hangárokat, futurisztikus helyszíneket kell kipucolnunk az elnyomó diktatúra rettenetes martalócaitól, miközben a maradék ellenállás élére állva visszahozzuk a remény és a győzelem szikráját virtuális pajtásain szívébe. A rendelkezésre álló megannyi fegyver (amelyek annyira túlméretezettek, hogy általában a fél képernyőt eltakarják) között egészen biztosan megtaláljuk a kedvünkre valót, bár számomra úgy tűnt, mintha a csúszlik időnként nem történelmet, hanem ócska műanyag BB golyókat szóránának a támadókra. Igaz, ehhez hozzátartozik az a nevetséges játékmechanizmus, miszerint a nehézségi fok emelésekor jóformán az egyedüli változást az ellenfelek életerejének növekedése jelzi, amit semmi esetre sem nevezhetünk ötletesnek vagy izgalmasnak.

Jó hír, hogy az életünkre törő rosszcsontok mesterséges intelligenciája a saját tapasztalataim szerint elég jól működik. Ha tehetik, megpróbálnak mellénk kerülni. A fedezékben gránátokkal próbálnak kifüstölni bennünket, és amikor úgy alakul, nekik maguk sem restek menedéket keresni a lövéseink elől. Már ha nem jön közbe néhány bug és ragasztja be az ellenfeleket egy láthatatlan falba vagy látszólag teljesen nyitott folyosószakaszba. Mert bizony ilyenek előfordultak szép számmal.

A képességek négy fő kategóriába sorolhatók (Stealth, Tactical, Assault, Demolition), amelyekre a különféle kihívások teljesítésével tehetünk szert. Ezek általában passzív hatást fejtenek ki ránk nézve (nagyobb tárcapacitás, gyorsabb újratöltés, jobb sebzés stb.), így legfeljebb csak könnyítésként tekinthetünk rájuk, nem pedig a játékmenetet befolyásolni képes jellemzőként. A lopakodást elősegítő jártasságok hasznosak lehetnek (pl. késdobálás), ám mivel a Wolfenstein egyáltalán nem viszi túlzásba ennek a módnak a kiszélesítését, így viszonylag ritkán vesszük tényleges hasznát a csendesen osonó taktikának. Bár kétségtelen, hogy a lehetőség megléte már önmagában is megérdemel egy nagy piros pontot.

A karakterek, a követők, a nevesített ellenfelek nem rendelkeznek túl sok említésre méltó jellemvonással, és jóindulattal sem nevezhetők többnek, mint beszélő sztorielemezeknek, amelyek eljuttatnak bennünket a következő pályaszakaszig. Ott vannak, erőlködnek, próbálnak emlékeztetést nyújtani, ám kevés sikerrel. Maga Blazkowicz sem tud ehhez sokat hozzátenni, akit ebben a játékban könnyen be tudnánk helyettesíteni bármelyik akcióhőssel vagy akár névtelen katonával. A szinkronhangok ellenben jók, mindenki passzol, mindenki hozza az elvártakat, és nem kis részben nekik köszönhet, hogy a játék átvezetése egyáltalán érdemes odafigyelnünk. Véres jelenetekből bőségesen jutni fog a szemnek, ám ezekből meglátásom szerint hiányzik a valódi tartalom és az érzelmi töltés, így kicsit talán öncélúnak és erőltetettnek érezhetjük őket.

A történetbe igyekeztek belevinni néhány csavart, amelyektől ugyan nem fogjuk eldobni az agyunkat, de legalább elmondhatjuk, hogy mégsem teljesen együgyű és lineáris sztorival van dolgunk.

A pályák a szokásos Wolfenstein formulának megfelelően tele vannak mindenféle rejtett, eldugott gyűjtögetni valókkal, mint például Enigma kódreszletek, koncepciórajzok, arany dísz tárgyak, hanglemezek, karakterleírások és egyéb szokásos apróságok. A maximalisták ezek összeszedésével egészen biztosan ellesznek egy darabig.

Egy ponton lehetőségünk nyílik kipróbálni az eredeti Wolfenstein 3D játék első pályáját – ami elméletileg a tisztelgésen túl azt a célt szolgálja, hogy rámutasson, mennyit is fejlődött az iparág az évtizedek során. Ám meglátásom szerint ez egy hatalmas öngól volt a fejlesztők részéről, akik valamiért úgy vélik, a modernség egyetlen jellemzője a csillogó grafika, a nagy felbontású textúrák és a látványos effektek. Mindeközben javarészt egyenes, szűk folyosókon vezetnek bennünket keresztül, a szánkba rágják a történetet a gyakori és időnként teljesen fölösleges átvezetésekkel, és nem mellékesen vegyítik a második világháborús hangulatot szeleburdi óriásrobotokkal, lézergyűkkel, genetikailag felturbózott szuperkatonákkal és kiber-kutyusokkal. Ilyen körülmények között pedig nem túl szerencsés felidézni a régi Wolfenstein élményt.

A Wolfenstein: The New Order egész egyszerűen átlagos. Fájdalmasan, nyilvánvalóan, kiábrándítóan átlagos, és hiába igyekszik bizonyos elemekkel a régi vágású fps rajongók kedvében járni, hiába próbálja a modern jellemzőket vegyíteni a máj korábról visszamaradt jellemzőivel, amikor végső soron összességében ez is csak egy középszerű tucatjátékot eredményez, aminek talán a külseje csábító lehet, ám a belseje nem képes személyiséget vagy tartalmat felmutatni. Egy iparosmunka, becsülettel és odafigyeléssel összeállítva, ám hiányzik belőle az, amitől valamit különlegesnek, értékesnek, kiemelkedőnek gondolunk.

Akik a játéktól soha nem vártak többet, mint egy kissé butuska, együgyű belsejű nézetes élményt, ahol egy egyszemélyes hadsereggént kell utat vágnunk magunknak több száz ellenséges katona, robot és egyéb hibrid között, miközben tankokat megszágyenítő szívóssággal álljuk a találatokat, azok tulajdonképpen megkapják, amire vágytak. Ha nem zavar valakit a korszak sci-fi elemekkel való viszonylag szórakoztató összemossa, az nem kevés élvezetet találhat magának a kampány során. Ugyanakkor mindezt egy kicsit mégis kevésnek érzem. Meglehet, a máj valódi, sokáig rejtett korlátaiba ütköztünk, amelyek egy ponton túl nem engedik a belsejű nézetes lövöldék további kibontakozását. Vagy az is lehet, miszerint a fejlesztők valóban inkább a biztonságos utat választották, így alapozva meg a jövőt egy esetleges folytatás előtt.

Az igazán nagy Wolfenstein rajongók nyilván örömmel fogják belevetni magukat ebbe a régi-új köntösbe csomagolt élménybe, és egészen biztosan találnak benne nekik tetsző elemeket. A többiek viszont azt érezhetik, miszerint egyfajta vegyes felvágottal van dolguk, ami maga sem tudja, mivé is kíván válni.

Nem csoda, hogy a Bethesda a megjelenés napjáiig kitolta az embargós tilalmat. Jó okuk volt erre, és bár a W:TNO technikai értelemben nem egy rossz produktum (a hibák, amelyekbe belefutottam valószínűleg pár napon belül javítva lesznek, ráadásul a day-one patch eleve sokat dobott az összhatáson), videojátékos tekintetben mégis nélkülözi a nagyokra jellemző vonásokat. Kár érte!

Összegzés:

Pozitív:

- Visszahozza a régi fps játékok hangulatát
- Újrajátszható kampány
- Egyszemélyes hadsereg élmény

Negatív:

- Túl kevés elágazás, túl sok lineáris pálya
- A történet és a karakterek felejthetőek
- Kevés maradandó élményt hagy maga után

<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