

The Walking Dead - A játék

2013 január 19. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása

Még nincs értékelve

Mérték

Furcsa, id?nként milyen lassan ?rölnek a popkultúra kerekei. Itt van például ez a zombi apokalipszis mizéria, ami a tengerentúlon hosszú évek óta az egyik legnépszer?bb téma, és nem csupán a túlél?horror m?fajának rajongói körében.

Filmek, játékok, sorozatok dömpingje a legjobb bizonyíték erre, nem is beszélve az internetez?k millióiról, akik nap nap után készítik az újabb és újabb mémeket, osztják meg az elméleteiket a túlélés fortélyairól, vagy csak egyszer?en beszélnek róla, mint az unatkozó háziasszony az X-Faktorról.
Nálunk azonban valamiért csupán az utóbbi hónapokban kezdett beépülni a közös tudatba, mint lehetséges világvége-forgatókönyv és mint potenciális menekülési útvonal a monoton és unalmas hétköznapok el?l. Persze, a hazai viszonyok abban is különböznek mondjuk az amerikaitól, hogy itthon a jobb sorsra érdemes néz?knek szükségük van arra, hogy a média és néhány túlreprezentált celeb is felkarolja a témát. Enélkül az átlag fogyasztó nem érzi úgy, hogy naprakész, friss és trendi dolgokkal foglalkozna. Más szóval: amíg Sebestyén Balázs és Vadon Jani nem beszél róla a Morning Show-ban, a zombi apokalipszis csupán egy ostoba, "nerd" butaság, ami nem éri el az ingerküszöbünket. Ám amint fent nevezett személyek azt mondják, hogy a cucc kúl, azonnal érdekessé válik a dolog. Ha meg a Fókusz is rittyent err?l egy 3 perces összeállítást, akkor egyenesen szuperkúl! Az ég óvjon mindenkit attól, hogy az ember maga döntse el, mi érdekli, és mi nem!



Egy szó, mint száz, a zombi apokalipszis vírusa lassan, de biztosan beférk?zött a magyar néz?k ingerküszöbének sejtjeibe, és kezdi kifejteni a kór áldásosnak semmiképp sem nevezhet? tevékenységét. Bevallom, én magam sosem voltam túl nagy rajongó. A téma a látszat ellenére rendkívül kevés lehet?séget tartogat, ráadásul pillanatok alatt ellaposodik és unalmassá válik. Épp ezért kénytelenek az írók, rendez?k kivétel nélkül ahhoz a szánalmasan illúzióromboló és bugyuta eszközhöz folyamodni, hogy egy ponton az él?halottak szépen elt?nnek a képb?l, és a velük való csatározás helyét átveszi az él?k csatározása. Ett?l a ponttól pedig a történetek rendszerint végleg kifulladnak, ami sokszor abban csúcsosodik ki, hogy a kezdetben szebb napokat látott zombik a problémák forrásából lealacsonyodnak a problémamegoldás eszközeivé. Két fontosabb karakter kis híján egymásnak ugrik? Jönnek a zombik! Gonosz, lelketlen banditák készülnek végezni h?seinkkel? Jönnek a zombik! Bátor, önfeláldozó f?szerepl?nk valahol csapdába került? Valahol, valamit csinálnak a zombik, aminek köszönhet?en az út hirtelen szabaddá válik! Pocsék, ötlettelen és a témára fogékonyak számára egyenesen sért? megoldások sokaságát lehetne még sorolni, de inkább nem teszem.
Azonban akad itt egy viszonylag újnak mondható sorozat, amir?l szinte mindenki csak szuperlatívuszokban beszél. Természetesen a The Walking Dead-r?l van szó, aminek - min? meglepetés! - eredetileg semmi köze a televízióhoz. Nem tudom, hogyan lehetne végre tudatosítani a néz?kben azt az egyszer? tényt, hogy amennyiben valahol valami jót látnak a moziban vagy a képerny?n, akkor száz százalékig biztosak lehetnek abban, hogy nem eredeti vagy újszer? dolgot akarnak eladni nekik. Ez a helyzet a TWD esetében is, ami eredetileg, ugyebár, egy képregény volt, ami aztán az alapot szolgáltatta a szériának. Szó sincs tehát semmiféle újdonságról, emberek! Ismét csak egy újabb rókab?rt tálaltak fel nekünk, az elismer? szavakat és kritikákat pedig - szokás szerint - a rossz emberek zsebelhetik be.
Régóta vívódom tehát magammal, hogy egyáltalán nekiálljak-e a sorozatnak. Egyrészt biztos vagyok abban, hogy a korábbi, általános kritikáim a zombi apokalipszissel kapcsolatban itt is ugyanúgy fennállnak majd, másrészt a képregény-feldolgozásoknak sem vagyok a híve. De amíg nem jutok döntésre, addig sem kellett a témát nélkülöznöm, hiszen itt van nekünk a The Walking Dead cím? játék, amit az elmúlt napokban volt szerencsém alaposan letesztelni!

A TWD játékadaptációja alapvet?en szakít a Left for Dead vagy a Dead Rising szabályaival, így az agyatlan hentelés és mészárlás helyett egy kalandjátékot kapunk. Bizony, jól hallotta mindenki: egy igazi, hamisítatlan, vérbeli kalandjátékot, fejtör?kkel, tárgyhasználattal, nehézkes és lassú irányítással. Ki hitte volna, hogy 2012-ben ez is megeshet velünk?! Egyesek (nevezetesen a fiatalabb generáció dicstelen tagjai) most bizonyára felhördülve kapnak a szívükhöz, és nem értik, hogyan lehetséges, hogy ilyen programokat egyáltalán készít még valaki! Pedig a Telltale Games igenis megtette! Dacolva a modern kor elvárásaival, a fejleszt?k visszanyúltak a gyökerekhez, és ahogyan a Bioware annak idején a Baldur's Gate-tel 1998-ban megkísérelt új életet lehelni a szerepjátékok kihalófélben lév? m?fajába, úgy most annak lehetünk tanúi, hogy a TWD az él?halott állapotban agonizáló point 'n click játékoknak próbálja elhozni a reneszánszát. A szerepjátékok az utóbbi 14 esztend? alatt soha nem látott népszer?ségre tettek szert. Vajon ez lesz a helyzet a kalandjátékokkal is? Lássuk, hogyan muzsikálnak a zombik, és talán okosabbak leszünk!
A történet nem a képregényben (sorozatban) látottakat követi, hanem egy teljesen új szálon indítja a cselekményt. F?szerepl?nk, Lee Everett, egy gyilkosságért elítélt egyetemi történelemtanár, aki épp egy rend?rautó hátsó ülésén utazik a börtön felé. Azonban a nyomasztó kocsikázás nem tart sokáig, a figyelmetlen sof?r elgázol egy furcsa alakot az autópálya közepén, aminek következtében az árokban kötünk ki. Innent?l kezdve pedig rettenetes események egész sorozata veszi kezdetét. Kitört a zombi apokalipszis, menekülnünk kell, biztonságos helyet kell találnunk, és természetesen további túlél?kkel kell szövetséget kötnünk. Ám menekülni nehéz, hisz oly nagy a túler?, a biztonságosnak t?n? helyekr?l általában hamar kiderül, hogy a legkevésbé sem biztonságosak, a többi túlél? pedig egyáltalán nem olyan készséges és segít?kész, mint szeretnénk. Magyarán a jól ismert elemekkel találkozunk majd kalandozásaink során.



A játék alapvet?en 5 epizódra oszlik. Hasonlóan az Alan Wake-hez, az egyes részek elején rövid összefoglalót kapunk a korábban történtekr?l, a végén pedig egy izgalmas el?zetest a folytatásról. Valóban, mintha egy sorozatot néznénk. Ez viszont azzal a sajnálatos ténnyel párosul, hogy az irányítás igen sokszor kerül ki a kezünk közül, mi pedig nem tehetünk mást, mint bambán bámuljuk a monitort hosszú perceken keresztül. A TWD nagyon er?sen történet- és karakterközpontú, ennek megfelel?en a párbeszédek és döntések komoly hatással vannak a cselekmény alakulására. Nem egyszer kell döntenünk élet és halál között, rajtunk múlik, ki marad életben és ki vész oda, és ezzel milyen irányt vesz a cselekmény a továbbiakban. Ezeken a nyilvánvaló és látványos fordulóponton kívül a szerepl?k igen precízen számon tartja, mikor, melyik vitában álltunk az ? pártjukra, és mikor döntöttünk az ? érdekeik ellen, és bizony ezen apró döntéseink szerint alakul majd a hozzánk való viszonyuk. És egy világvége helyzetben, amikor zombik tömegei ütnek rajtunk, nem mindegy, ki jön vissza segíteni rajtunk, és ki iszkol el gyáván, sorsunkra hagyva minket a bajban.
A kalandjátékos elemek igen szép számmal fordulnak el?, ám sajnálatos módon agytekervényeinket egyik rejtvény sem fogja komolyabban igénybe venni. Egyszer?, logikus, pár lépésb?l álló "fejtör?k" várnak ránk, nem pedig összetett puzzle feladatok. Továbbá nincs szó a legszebb, Sierra játékokat idéz? helyzetekr?l sem, ahol (már ha emlékszik azokra valaki) pillanatok alatt elhalálozhattunk, ha akár egyetlen, apró lépést is kifelejtettünk a megoldásból. Itt egyszer?en nem tudunk tovább jutni addig, amíg minden a helyére nem került. Bevallom, ebb?l a szempontból csalódás volt a játék. El tudtam volna képzelni komolyabb fejtör?ket és akadályokat is. Az esetek többségében egyetlen szobát, vagy pár folyosónyi területet tudunk bejárni, miel?tt megnyílna az út a következ? szakaszhoz.

Harcolni is b?ven lesz módunk, de ahogyan arra már korábban utaltam, ne számítson senki szuperh?shöz méltó zúzásra. Általában csak a képerny? bizonyos területére kell klikkelnünk, vagy egy gombot nyomogatnunk, ha megszorongatnak bennünket. A l?szerb?l mindig annyi van nálunk, amennyit a történet megkíván, tehát mindig akkor fogyunk ki bel?le, amikor azt a sors (és a történet írói) el?re elrendelték nekünk. Az inventory rendszerét sem nevezném leny?göz?nek. Meglátásom szerint vagy legyen er?sen lekorlátozva, vagy vehessünk fel bármit - de itt például elképzelhetetlen, hogy egyszerre két csavarkulcs legyen nálunk, hogy el?re magunkhoz vegyünk egy els?segélydobozt, vagy egyáltalán megszerezzünk bármit, amit aztán nem tudunk ugyanabban a szobában fél percen belül felhasználni. Egyszer?, túlontúl is egyszer? rendszer ez, ami ugyan remek munkát végez azzal kapcsolatban, hogy a játékos nem érzi magát elveszettnek, ám a veterán kalandjátékosok valószín?leg csak legyintenek majd az egészre, és elintézik majd egy "túl könny?" sóhajtás közepette.



Tehát összefoglalva: egy interaktív történetet kapunk, ahol sokszor csak tétlenül asszisztálhatunk. A feladványok rendkívül egyszer?ek és gyorsan átláthatóak. A harc nem tartogat semmi kihívást, és a tárgyhasználat sem fog mély nyomokat hagyni bennünk. Akkor hát ez egy rossz játék, igaz?
Egy frászt! S?t! Azt kell mondjam, a TWD idén simán indul nálam az Év Játéka díjért, ráadásul eséllyel száll harcba az els? helyért! Ugyanis a történet és a karakterek végrehajtották azt a ritka csodát, hogy képesek voltak az els? perct?l az utolsóig a székhez szögezni, elérték, hogy a magaménak érezzem a gondjaikat, érzelmileg képesek voltak maximálisan hatni rám.* A cselekmény magával ragadó, a társak éppen azért olyan szerethet?ek, mert emberiek, több dimenziósak, és teljes mértékben hihet?ek. A morális választások nagyon nehezek, a "ki él és ki hal meg" döntések brutálisan mély nyomot hagynak a játékosban, a cselekményben pedig megfelel? id?ben helyezik el a cliffhanger pontokat. Egyszer?en alig vártam, hogy lássam, mit tartogat a következ? csavar a történetben, hogy megoldjam az éppen aktuális nehézségeket, hogy lássam, milyen sors vár a kedvenc karaktereimre.
Apropó karakterek. Kedves olvasóim emlékeznek erre a filmes torzszülöttre?



Bezony, ez az a végtelenül idegesít? kölök az Indiana Jones és a Végzet Templomából, aki létezésével megásta minden további gyerek karakter virtuális sírját a mozivásznon. Mert nézzünk szembe a ténnyel: Spielberg ezen szörnye igen jelent?s figura a filmtörténetben. Vele kezd?dött ugyanis az a tendencia, hogy a vásznon vagy a tévében felbukkanó kiskorúak egyt?l egyig kiállhatatlan, ellenszenves, gy?löletes alakokká váltak a moziszeret? közönség szemében. Egyfajta ?skori Jar-Jar Binks volt ?, akit aztán tucatnyi más, rosszabbnál rosszabb klón követett. Vajon miért nem tudnak a szórakoztatóiparban azóta sem szimpatikusan ábrázolni gyerekeket?
Ám a TWD ebben a tekintetben is kisebbfajta csodát hajtott végre. Ugyanis a történet másik f?szerepl?je egy gyerek, a mindössze 8 esztend?s Clementine, aki, mit tesz Isten: szerethet? figura lett! Nem irritáló, nem közhelyes, nem bugyuta, nem hangos. Simán csak tökéletes! Olyan karakter, akiért érdemes a t?zbe tenni a kezünket, átgázolni egy hordányi zombin, vagy akinél kétszer is meggondoljuk, melyik lehet?séget válasszuk a párbeszédek során. Szóval gratula, kislány, ezennel megfordítottál egy több évtizedes tendenciát!



A szinkronhangok remek munkát végeztek, a zene hangulatos és illik a cselekményhez, a grafika pedig teljes

egészében azt a stílust követi, amelyet a képregények. Egyeseknek bizonyára tetszik majd, másoknak talán kevésbé, mindenesetre nagyon egyedi és meglátásom szerint különösen karakteressé teszi a figurákat. A fejleszt?k ígérete szerint várható a folytatás, hiszen ezt az öt részt tekinthetjük az els? évadnak. Mindenesetre a két hónap alatt eladott 1,7 millió kópia igencsak jelent?snek mondható, és mindezt úgy, hogy a konzolokra megjelen? dobozos verzió majd csak valamikor december elején kerül a boltok polcaira!
Jómagam szívb?l tudom ajánlani mindenkinek. A kalandjátékok szerelmeseinek talán azért, hogy a vásárlással támogassák a fejleszt?ket, ezzel bizonyítva azt, hogy a m?fajra igenis a mai napig igény van. A zombi apokalipszis rajongóinak feltétlenül, mert alighanem ?k mindent megkapnak, amit csak elvárhatnak. A jó és lebilincsel? történetek szerelmeseinek, mert itt egy jó és lebilincsel? történettel van dolgunk. És most el?ször végre van egy cím, amit gond nélkül tudok ajánlani olyanoknak is, akik most ismerkednek magával a videojátékok m?fajával. Ugyanis a TWD-ben minden megvan, ami a "keser?asz?l?" kereskedelmi adók által sugallt negatív képet alaposan megtépázza.
10-12 óra játékid?, az elágazások miatti újrajátszhatóság, osztályon felüli történet - kiváló vétel az ?szre!

*Ezt megel?z?en egyedül talán a Lost Odyssey volt képes kizárólag a történetével és karaktereivel úgy lekötni, hogy megfeledkeztem a játékélmény borzalmairól.

http://www.egyevazeletembol.blogspot.hu/ - a Flag Polgári Magazin partnere



Ajánló