

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara

2013 július 10. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása
Még nincs értékelve

Mérték

Mivel a Capcom érzi, hogy megeshet vele az a csúfság, miszerint az EA és az Activision utáni örökös harmadik helyét is elveszíti a játékosok által leginkább gy?lölt társaságok listáján (a Microsoft idén biztos befutónak t?nik), {...}

{...} ezért úgy döntött, összegyúrja a 90-es évek két klasszikus játéktermi címét, és együtt tálalja fel ?ket a hozzám hasonló, nosztalgiára vágyó vén csontoknak.

A Dungeons & Dragons: Tower of Doom és a Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara így a meglehet?sen ötlettelen Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara néven debütált néhány napja PC-n, Xbox Live-on, PSN-en és Wii-U-n. Mert egyébként az utóbbi években - f?ként az indie fejleszt?knek hála - egyáltalán nem lett tele a hócip?je senkinek a 8 bites grafikát használó játékokkal. Á, dehogy!



A jól ismert beat 'em up stílust követve a szokásos módon balról jobbra haladva döngethetünk végig az egyébként változatosnak nevezhet? helyszíneken, miközben rusnya szörnyek hordája ugrik a nyakunkba a képerny? széle mögül. Ez az ?si, de a mai napig élvezetes megoldás a kalandjátékok és a felülnézetes rpg-k lassú éledezéséhez hasonlóan a tetszhalálból kezd újra beszivárogni a dögunalmas, futószalagon gyártott és AAA kategóriásnak kikiáltott szemeteket halálra unó közönség kollektív tudatalattijába. És ez nagyon is jól van így. Hiszen bármennyire is vérre men? küzdelmet vívnak egymással a PC és a konzol hívei, vagy akármennyire szívesen belefojtanák egymást egy kanál vízbe a Sony és a Microsoft önjelölt marketing kiskatonái az interneten, attól még a játékok els?sorban azt a célt szolgálják, hogy mi, a fogyasztók jól szórakozzunk. És ez a játék pontosan ezt próbálja elérni. Egyszer? eszközökkel, igaz. Mélységek vagy extra dimenziók feltárása nélkül, elismerem. De attól még az élvezeti értéke természetesen ugyanúgy megvan ennek is.



Ha a portolás min?ségét nézzük, akkor legel?ször a *lusta* szó juthat eszünkbe. Mert azért lássuk be, majd' húsz éves címek esetében a kötelez? DirectX11 finoman szólva is megmosolyogtató elvárás. Ráadásul nem egy felhasználó jelezte, hogy mentési nehézségei vannak, s?t, egyeseknek maga a játék elindítása is komoly akadályokba ütközik. Pedig eddig az volt a bevett szokás, hogy csak a nagy címek esetén dobták piacra az adott terméket játszhatatlanul bugos állapotban. De a Capcom ismét bebizonyította, hogy képesek arra, amire más nem. Cserébe viszont az eredeti, játéktermi változathoz képest kapunk egy rpg-szer? fejl?dési rendszert, 4 játékos kooperációt, valamint 4 választható kasztot a Tower of Doom esetében (Harcos, Elf, Törpe, Pap). A Shadow over Mystara ezt a kínálatot tovább b?víti a Tolvajjal és a Varázshasználóval, ezzel megfelel? változatosságot kínálva a

könnyen monotonná váló harc ellensúlyozására.



Hozzávet?legesen egy-másfél órára van szükségünk ahhoz, hogy végigvigyük az egyes játékokat, ami ugyan els?re nem t?nik soknak, de a számos válaszút és elágazás nagyban hozzájárul az újrajátszhatósághoz. Fegyvereket, páncélokat szerezhetünk, a pályák között feltölthetjük a készleteinket az árusoknál, az egyes kasztok közötti különbségek pedig nagyon eltér? játékstílust igényelnek. Azonban az a tény, hogy gyakorlatilag korlátlan mennyiség? élet áll rendelkezésünkre, végs? soron nevetségesen könny?vé teszi az egész. Az is sokak számára lehangoló lehet, hogy bár legtöbbször klasszikus, ikonikus D&D szörnyek ellen hadakozunk, ezek változatosságát mégsem érezhetjük kielégít?nek.
Az irányítás kell?en érzékeny, kontrollert használva minden klappol, minden a helyén van. A játék azonban els?sorban co-op módra lett optimalizálva, ezért szólóban a Chronicles of Mystara nyújtotta élményt jóindulattal sem nevezhetjük átüt?nek. Ami azért is nagy kár, mert manapság nagy divat lett a legrosszabb és legunalmasabb címeket is kooperációra kihegyezni, lévén barátokkal egészen egyszer?en minden sokkal mókásabb. De pusztán azért, mert a pajtások közt vidám az élet, a játékok maguk nem lesznek varázsütésre jobbak annál, mint single player módban voltak.
Összességében tehát azoknak ajánlható, akik gyerekkorukban töménytelen mennyiség? aprót áldoztak arra, hogy h?sökké válva megszabadítsák a világot a rettenetes gonosztól. Mindenki másnak pedig ott a hamarosan érkez? nyári Steam Sale!

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



Ajánló