



Kritika - The Walking Dead - Season 2: All That Remain (PC)

2014 február 01. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A legjobb fiktív történetek és karakterek pont attól válnak olyan különlegessé, hogy annak ellenére vannak hatással ránk, hogy tudjuk: minden, ami a szemünk előtt zajlik, nem több, mint pusztán szemfényvesztés, amit mi magunk töltünk meg tartalommal és jelentéssel.

Attól válnak ezek életszer?vé, hogy az ?ket körülvev? illúzió nagyon is valós hatást gyakorol ránk. Tudjuk, hogy a készí?ik játszanak velünk, birizgálják a gyenge pontjainkat, kedvük szerint úgy alakítják a cselekményt, hogy az a lehet? legjobban passzoljon ahhoz a hangulatoz és mondanivalóhoz, amit közölni kívánnak velünk. Mindezekkel tisztában vagyunk – és ennek ellenére szeretjük ?ket.

A Telltale 2012-ben a The Walking Dead els? évadjával egycsapásra felkerült azon fejleszt?k közé, akikkel onnantól kezdve számolni kellett, annak ellenére, hogy addig a pontig nem volt épp makulátlan a pedigrjük. Ezt pedig azzal érték el, hogy sikerült piacra dobniuk egy olyan, játékba ágyazott történetet, ami valóban képes volt hatást gyakorolni ránk. Túl akartuk élni a zombi apokalipszist, ki akartunk keveredni a lehet? legkevesebb veszteséggel a szorult helyzetekb?l, és egyszer?en jó emberek szeretünk volna maradni abban az embertelen, könyörtelen, éhletetlen világban is. A trükk azonban az volt, hogy mindezt nem magunk miatt tettük. Nem magában a túlélés volt a célunk. Nem a h?vös logika irányította a döntéseinket, mikor arra került a sor, hogy dilemma el?tt állunk. Nem a saját lelki üdvünk miatt próbáltuk meg?rizni az emberségünket az embertelen világban. Hanem azért, hogy a mellénk szeg?dött kislányt, Clementine-t megóvjuk minden bajtól és veszélyt?l.

A felel?sség hatalmas teherként nehezedett ránk. Mindent meg kellett tennünk annak érdekében, hogy a gyerk?cöt semmi szín alatt ne érje bántódás, de emellett arra is ügyelnünk kellett, hogy közben ne legyen olyan példát mutassunk, amit?l aztán Clementine kilenc éves korára egy szívtelen, lelketlen szörnyeteggé válik, aki ugyan lehet, hogy jobb esélyekkel néz szembe az ?t körülvev? világgal, ugyanakkor közben elveszít valami fontosat, amit pedig semmilyen körülmények között nem lenne szabad feladnia.

Ahogy haladtunk a történetben egyre-másra bukkantak fel a „Clementine will remember that” indikátorok a sarokban, amelyek után óhatatlanul is azon kezdünk el morfondírozni, helyesen cselekedtünk-e, és hogy vajon jó példaként szolgálunk a lány számára, akit próbálunk megóvni a bajtól. Az tudtuk, vagy legalábbis sejtettük, hogy a dolgok nem fognak jól végz?dni a csoport számára, de attól még próbáltuk a helyes utat járni. A morális dilemmák pont attól váltak valódi dilemmákká, hogy nem csupán magunkra és a saját érdekeinkre kellett tekintettel lennünk, hanem arra is, hogy a döntéseink alapján milyen útra tereljük a kis Clementine-t.

Mindezt a Telltale képes volt elérni játékosok millióinál, akik id?nként telesírtak egy százas csomag zsebkend?t, majd dilemmáztak egy sort, hogy mely döntésük milyen hatással lehet a környez? világra. Aztán gyorsan megvették a következ? adag zsepit, biztos, ami biztos. Mert bizony szükségük is volt rá!

És most végre megérkezett ennek a remekbe szabott els? résznek a folytatása, a szokásos epizodikus jelleggel és felosztással. Ráadásul a második évad – majdnem – ott folytatja, ahol az els? abbamaradt.

Az All That Remains, mint els? rész remekül veszi fel az ütemet és illeszkedik bele az eddig látottakba. Clementine immár Lee, a mentor és barát nélkül kénytelen boldogulni a zombiktól nyüzsg? világban. ?t irányítva mi magunk vagyunk közvetlenül felel?sök a sorsáért, és az el?ttünk álló nehézségek immár sokkal direkterben lesznek hatással arra a szerepl?re, akit az els? részben kívülr?l szemléltünk csupán, és akinek életben maradása fontosabb volt minden más szempontnál. Immár nem úszhatjuk meg a dolgot, nincs, aki a teher nagy részét a vállára veszi a kislány helyett. A kérdés csak az, milyen útra vezettük ?t az els? részben. Azaz a mentéseinket felismeri a játék, a korábbi döntéseink – bár nincs állandóan az arcunkba tolvá ez – így kihatással vannak arra a Clementine-ra, akinek a sorsa immár csakis rajtunk múlik. És bizony a minket körülvev? világ egyetlen fokkal sem lett kellemesebb vagy barátságosabb, s?t!

Tisztán emlékszem, mielőtt a játékot elindítottam volna, valami olyasmi járt a fejemben, hogy „nem számít, milyen áron, nem számít milyen döntések árán, de semmi szín alatt nem fogom hagyni, hogy Clementine-t bármiféle baj érje!”. És ez volt az a pont, ahol megértettem, hogy bizony el kell engednem az első résznek köszönhetően beidegződött szokásokat, a Lee-komplexust, és el kell felejtennem, hogy továbbra is az őrző, védelmező Lee szerepében tetszelegjek. Mert itt már Clementine a főhős, róla van szó, és így nincs többé illúzió, nem lehet szépíteni a dolgokat, nincs hova elbújni az ok-okozati összefüggések és a világ borzalmai előtt. Az egykori gyerek a maga módján már felnőt, és illik is őt ekként kezelni. Biztosra vettem, hogy főszereplőként rá is legalább olyan komoly felelősség és teher fog nehezedni, mint amilyen Lee nyakára rakódott az első részben.

És ahogy az epizódban haladtam előre, ahogyan a világ borzalmaival szembesülnöm kellett (illetve Clementine-nak kellett velük szembesülnie), egyre inkább belejöttem abba, hogy aktívan a kezembe vegyem a sorsom irányítását. Persze, mindez a cselekménynek és a narratívának volt köszönhető, amely szépen terelgetett a megfelelő irányba. De miközben játszottam, mégis úgy éreztem, a döntések szabadsága az enyém, magam rendelkezem a sorsom felett, és a világban végre nem csupán passzív megfigyelő vagyok, hanem aktív részese is annak.

Szigorúan nézve túl sok tényleges döntési és választási lehetőség elé nem állít bennünket a játék az All That Remains epizódban, de ez nagyjából helyén is van. Elvégre meg kell alapozni a következő négy rész történetét, el kell indítani a cselekményt a megfelelő mederben, hogy aztán abból lehessen építkezni a későbbiek során. Első körben úgyis az volt a fontos, hogy megszokjuk ezt a jócskán megváltozott helyzetet és felállást, hogy hozzászokjunk ahhoz, hogy immár a mi kezünkben van Clementine sorsa, és hogy szembesüljünk azzal, hogy egy újabb hosszú, rögzös, fájdalommal és veszteséggel teli kaland előtt állunk.

A cselekmény továbbra is szép számmal vonultat fel olyan elemeket, amelyek fölött nincs hatalmunk, holott az eseményeket látva nagyon szeretnénk, hogy legyen. Példának okáért szívesen döntöttem volna én magam arról, mikor akarok megválni a pisztolyomtól, hogy akarom megosztani a konzervet a kutyával, és még néhány egyéb olyan dologról, amely megemlézése komoly spoilernek számítana. Persze, nyilván ezekre a dolgokra szükség van, hogy a történet olyan mederben csordogáljon, amelyet az írók elterveztek, de attól még csak-csak bennünk van a kisördög, és időnként felkiáltunk, miszerint „én ezt biztosan nem így csináltam volna”, vagy valami ehhez hasonló, néhány cifra szitokszóval megtoldva.

De a The Walking Dead a második évad során is inkább az érzelmeinkre kíván hatni, nem pedig a józan ész és logika bajnokaként tetszeleg. Meg aztán ugyanezek a hibák éppolyan gyakorisággal fordulnak elő filmekben, sorozatokban, könyvekben és más játékokban is, ezért aztán igaztalan lenne pont most felhánytorgatni őket.

A játéknemet jórészt ugyanaz maradt, mint az első részben volt. Időnként inkább interaktív filmes élményről beszélhetünk, amelyet néha megszakít egy beszélgetés, ahol mi döntünk arról, mire mit felelünk. A harci helyzetekben ugyanaz a QTE multság fogad, amely viszonylag jól betölti a funkcióját. Újítás viszont, hogy – lévén Clementine nem épp egy megállíthatatlan zombihentes?, halálosztó szuperhős – bekerültek különféle menekülési szekvenciák, amelyek során szintén QTE kattintásokkal tudjuk kiverekedni magunkat a szorult helyzetekből. Persze, a TWD bevallottan nem a harcra és az akcióra helyezi a hangsúlyt, ennek ellenére valószínűleg azok sem fognak unatkozni az All That Remains során, akik számára ez egy fontos, nélkülözhetetlen elem egy játékból. A Telltale szerencsésen megtalálta az epizód során azt az arany középutat, aminek köszönhetően az akciódús részek nem tűnnek sem erőtleneknek, sem túlzottan soknak – hanem pont jó helyen vannak elhelyezve és megfelelően adagolva.

Ezeket túl pedig a fejlesztők olyan tevékenységeket is a játékos nyakába varrtak, amelyeket talán jobban szeretünk volna, ha nem nekünk kell elvégezni. Olyanra gondolok, mint **!!SPOILER!!** például amikor saját magunknak kell öltésről öltésre összevarrunk a karunkon éktelenkedő sebet, annak minden gyötrelmét és szenvedését végigélve **!!SPOILER VÉGE!!**. Ám mindezekről csak még jobban feléled bennünk a sajnálat és a tisztelet Clementine iránt, és amelyek így valószínűleg ugyanolyan komoly és mély nyomokat hagynak bennünk, mint amilyenekkel időnként az első évad során találkoztunk.

A játék kinézete is ugyanaz maradt, mint amit az első évadban megszoktunk. A képregényszerű vizuális élményre nem lehet panasz, bár a karakterek animációi és a tárgyakkal való interakció állandó jelleggel emlékeztet bennünket arra, hogy egy videojátékban vagyunk. A dolgokat, amelyekkel kezdetünk valamit, az első részhez képest is hatalmas, és kicsit talán illúzióromboló karikák jelzik a képernyőn. Ha valami mellé odamegyünk és rákattintunk, de nem pont azon a helyen állunk, ahol a játék azt szeretné, akkor Clementine elszőr szépen odasomfordál a megfelelő helyre, majd ezt követően derülhet csak ki, milyen eredménnyel is járt a tevékenységünk. Egérrel és billentyűzettel irányítva időnként nehezen tudjuk beléni, merre is szeretnénk haladni. Ám mindezen hibákat elfeledtetni velünk a hangulat, a kellemes, nem tolaakodó zenei aláfestés, a szokás szerint zseniális szinkronhangok munkája, és nem utolsósorban a világ, amely még mindig sötét és kegyetlen, és amiben javarészt olyan magányosnak és gyengének érezhetjük magunkat, amelyhez fogható élménnyel ritkán találkozunk a videojátékos ipar által kitermelt produktumokban.

A The Walking Dead második évadjának első része meglátásom szerint tehát szerencsére megfelel a rajongók igen magas minőségbeli elvárásainak. Clementine továbbra is a védelmünkre és segítségünkre szorul, ám a helyzet megváltozott, innentől kezdve pedig csak rajtunk áll, milyenre formáljuk az ifjú hölgy személyiségét. Az első rész rajongói egészen biztosan élvezni fogják ezt a folytatást, még úgy is, hogy az abban megtalálható majdnem minden probléma és hiányosság itt újfent visszaköszön.

A folytatásban pedig remélhetőleg tovább bonyolódnak a szálak, és idővel valóban sorsdöntő és fontos döntések meghozatalára is rákényszerít bennünket az írók szeszélye. Ehhez minden lehetőség adott, csak szépen ki kell használni a kínálókozó lehetőségeket.

Összegzés:

Pozitív:

- Nagyszer? történet
- Clementine
- Méltó folytatása az els? résznek
- A rajongók azt kapják, amit vártak
- Bevezet? epizódként jól m?ködik

Negatív:

- A régi hibák és hiányosságok köszönnek vissza
- Nagyon kevés újítás

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

Tisztelt olvasók! Legyenek olyan kedvesek és támogassák "lájkkal" 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

[Tweet](#)



MAGYAR MENEDÉK KÖNYVESHÁZ
www.magyarmenedek.com

Ajánló