

Baldur's Gate

2011 március 06. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Ma délel?tt befejeztem azt a számítógépes játékot, amelyhez foghatót csupán nagy ritkán lehet találni az egyébként alaposan telített piacon. Nem mai darabról van szó, és nem is ez volt az els? alkalom, hogy végigküzdöttem magam azon a durván 300 órányi történeten, kalandon, akción és szerepjátékon, amit ez a sorozat nyújt a bátraknak.

A **Baldur's Gate** epizódjainak köszönhetően, hogy a számítógépes szerepjáték, mint műfaj, nem telt el az időszülyesztésében. Ugyanis az ezredforduló előtti években már szinte nagyítóval kellett keresnie az embernek azokat a címeket, amelyek nehezen járható műfajt jelentettek meg a képernyőn. Ekkor azonban történt valami: fölbukkant egy akkor még szinte ismeretlen fejlesztőcsapat, a BioWare, akik megszerezték maguknak a klasszikus AD&D szabályait, és olyan tartalmat építettek köré, aminek a mai napig mérhetetlen számú rajongója van.

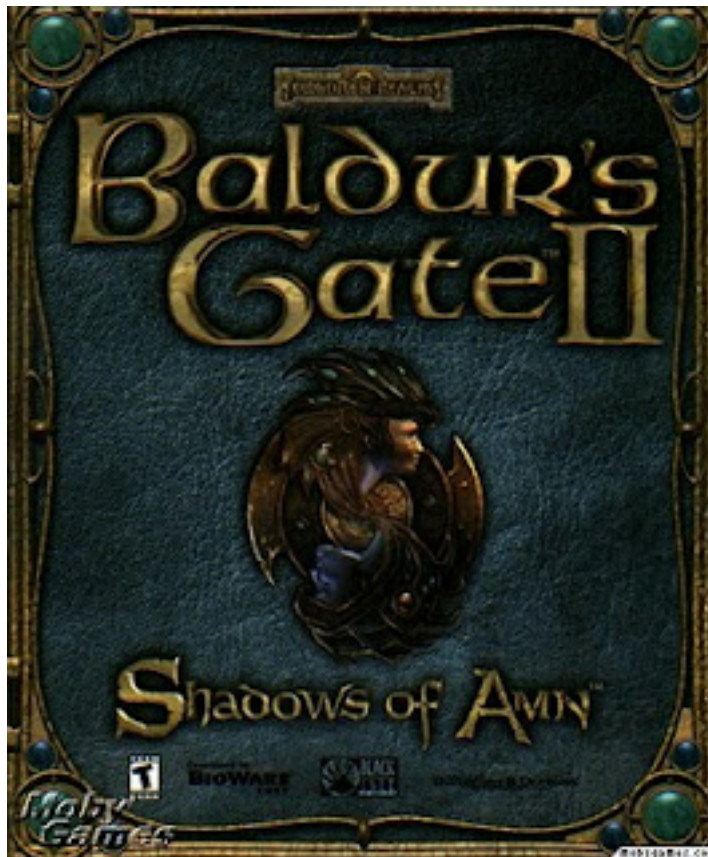
Pedig a feladat korántsem volt egyszerű; finnyás, válogatós közönség ízlésének kellett megfelelniük, akik egyszerre vágnak egy végtelenül igényes, precízen kidolgozott szerepjátékra, amelyben a történet legalább annyira fontos szerepet kap, mint az akció, és akik elvárják azt is, hogy teljesen szabadon, kedvük szerint alakítsák az általuk megalkotott karaktert és az őt körülvevő világot. Ez azonban, mint a korábbi próbálkozásokból is kiderült, a különböző fejlesztőcégeknek legtöbbször túlságosan nagy falatnak bizonyult, s részben ennek is volt köszönhető, hogy a műfaj lassú haldoklásnak indult, már ami a számítógépes frontot illeti.

Ám a **Baldur's Gate** egyszeren más volt, mint a többi. Több, jobb, mélyebb, izgalmasabb és elgondolkodtatóbb, mint a végtelen mennyiségű, unalmas labirintus-felderítés és szándékosan túlbonyolított szabályrendszer. A játékos itt egyszeren megalkotta azt a karaktert, aki leginkább közel állt a szívéhez, elképzeléseihez és játékstílusához, majd nekivágott egy hosszú, epikus kalandnak, egy óriási, felderíthető és bejárható világnak, s közben társakra és ellenségekre lelt. A történet központi szerepet kapott, ugyanakkor a játékmenet megengedte azt is, hogy kedvünkre bökláshassunk, és mellékküldetések tucatjait oldjuk meg úgy és olyan sorrendben, ahogy épp őr kedvünk tartotta.



Remek kezelőfelület, a többség által ismert és szeretett AD&D szabályrendszer, a kornak megfelelő csodálatos grafika, és komoly kihívás jellemezte a játékot. És az, hogy piszkosul hosszú volt. Az első rész, és annak kiegészítése, a *Tales of the Sword Coast* együttes végigjátszása, ha az ember minden küldetést, helyszínt és feladatot be akart zsebelni, durván száz órát tett ki.

Remek szórakozás volt, és sokakat a játék bírt rá arra, hogy megismerkedjenek a szerepjátszás asztali verziójával. Annyi bizonyos, hogy számomra korszakos jelentőséggel bírt. Emlékszem, a megjelenése ideje tájkán is hasonló problémákkal küszködtem, mint most: új gépre volt szükségem, mert a régi már esélytelen volt arra, hogy a komoly gépigényű játékok (úristen, 1998-ról beszélek, amikor még az számított brutális vasnak, amin ma már a legegyszerűbb mobiltelefon is sírva röhög) fussanak rajta. De már akkor tudtam, hogy a **Baldur's Gate** lesz az a cím, amit elsőként fogok feltelepíteni rá, amint megérkezik az új vas. Így is lett, és azóta is áldom a sorsot, amiért ilyen remekül választottam. Egyszeren imádtam, ahogyan imádni lehet bármit, ami leköt, elvarázsol, messzi világokba repít és érzelmileg lebilincsel az első perctől az utolsóig. Rajongtam az izometrikus látószögért, a szerethető bajtársakért (Imoen, ugyebár...), akik jóban-rosszban elkísérték a karakterünket a fantasy világ legeldugottabb, legszörnyűbb, legmocskosabb helyeire, hogy együtt fényt derítsünk a saját kilétünkre, legyőzzük a rettenetes gonoszt, és részesei legyünk egy olyan történetnek, amely báven megállná a helyét nem csak filmen, hanem könyvben is.



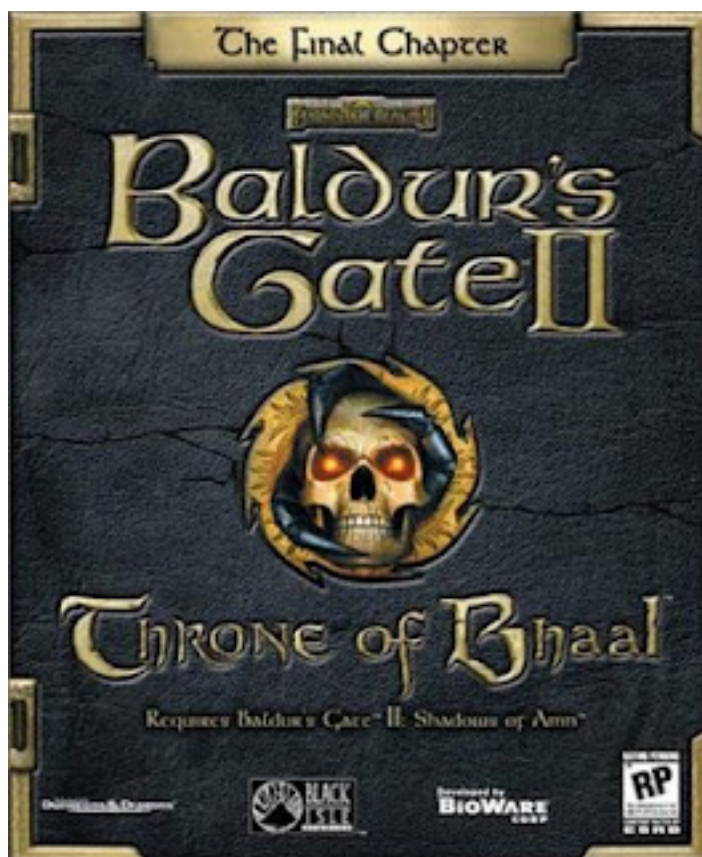
De bármennyire is páratlan szórakozás volt a maga idejében a BG, azért messze nem volt tökéletes. Ám az a furcsa az egészben, hogy minderre egészen addig nem jött rá az ember, amíg a BioWare el nem készítette a folytatást, a *Shadows of Amn*-t, amely, ha lehet így fogalmazni, irgalmatlanul sokat vert rá az elődjére mind történet, mind játszhatóság tekintetében. Az események ott folytatódtak, ahol az első epizód véget ért, és a játékos, vagyis sokkal inkább a karaktere újra szörnyű veszedelmek és kihívások keresztútjében találta magát. A ténnyel, a megoldandó feladatok és küldetések több fokkal magasabbra helyezték a léceket, és a játékos hirtelen azon kapta magát, hogy ismét a rabjává vált egy történetnek, amely valóban azt testesíti meg, amiről egy vérbeli szerepjátékos mindig is álmodott: hogy érezze magát fontosnak, hogy tudja alakítani a saját és mások sorsát, hogy súlya legyen a döntéseinek, és nem utolsósorban, hogy olyan útitársakat találjon maga mellé, akik szimpatikusak a számára.

Ám a *SoA* technikailag is képes volt újításokra. Sok zavaró apróságot megszüntettek, amely az első részben talán elrémisztett néhány olyan felhasználót, akik kevésbé értékelték a hardcore szerepjátékok által megkövetelt odafigyelést és gondolkodást. Hiszen ez volt mindig is az a mód, ahol sokkal nagyobb szerepet kapott az ész, mint a reflexek. Beépítettek pár kényelmi funkciót, megszüntettek néhány bosszantó jelenséget, és voilá: megszületett minden idők talán legnagyobbjátéka. A grafikát tovább csinosították, a felbontást immár nagyobbra állíthattuk, a varázslatok animációi csodaszépek lettek, és tökéletes szinkronhangok adtak hangot a tökéletesen kitalált mellékszereplők tökéletes párbeszédeihez. Elég csupán a főgonoszra, Jon Irenicus-ra gondolni, akit *David Warner* kivételes, egyben jéghideg, gonosz hangja tett felejthetlenné.

A játékidő legalább olyan hosszú, ha nem hosszabb lett, mint a neves elődnél. Pontosan tudom, hogy az első végigjátszás alkalmával összesen tizenhat napot töltöttem a programmal, ami gyakorlatilag reggeltől estig tartó elfoglaltságot jelentett, megszakítva néha holmi haszontalan iskolával, bosszantó étkezéssel és teljesen fölösleges alvással. Ó, azok voltak csak a szép idők!



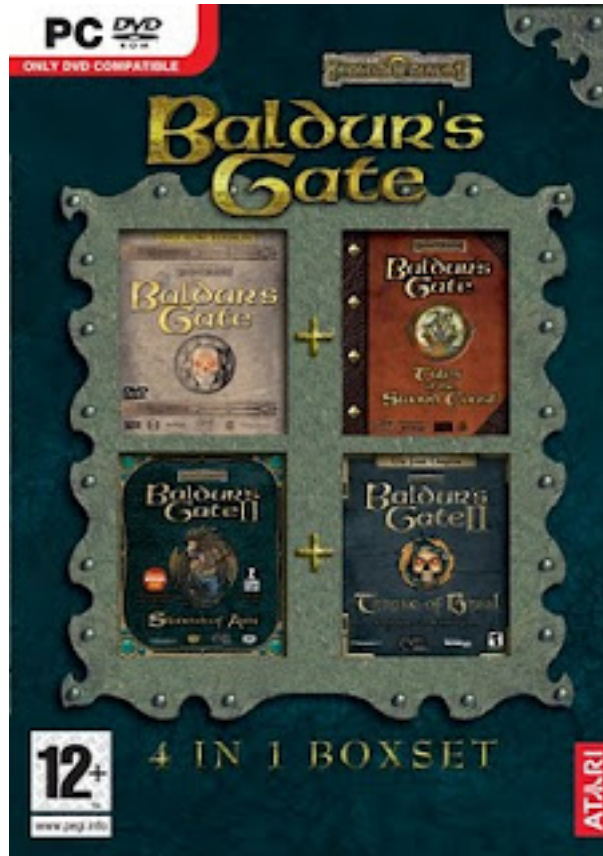
Aztán, ahogyan az minden jóval lenni szokott, elérkeztünk a sorozta lezárásához, a végső felvonáshoz, az utolsó megmérettetésekhez, amely a *Throne of Bhaal* címet kapta. Hivatalosan ugyan ez csupán egy kiegészítője volt a BG 2-nek ám a hossza és a történetben betöltött fontos szerepe miatt sokan különálló részként tekintenek rá.



Való igaz, hogy a csúcspont, a történet befejezése itt következik be, amelyhez egy rendkívül rögzös úton érkezünk meg, tele nehéz, már-már lehetetlen harcokkal és feladatokkal, amelyek megoldásához valóban szükségünk lesz minden tudásunkra, amelyet az előző részek során összegyűjtöttünk. Nagy változásokra viszont ebben a játékban már nem kell felkészülnünk. Bekerültek ugyan magas szintű képességek, egy új játszható osztály, meg rengeteg új varázstárgy, de a fő hangsúly egyértelműen a történeten van. Azon, hogy végre eljőn, kiből is válhat isten, és ki az, aki véget vethet a világra szabadult káosznak és pusztulásnak.

Ha összegeznem kéne ezt a sorozatot, képtelen lennék rá. Egyszer?en azért, mert olyan sokat kaptam t?le: örömet, izgalmat, csodát, egy lehet?séget, hogy kilépjek a valóságból, és élhessek egy másik életet egy távoli fantáziavilágban. Ha jól számolom, azzal, hogy ma délel?tt befejeztem, ez volt a kilencedik teljes végigjátszás; olyan, amikor az els? részt?l kezdtem el, és meg sem álltam a világ végéig, a legsötétebb pokol fenekéig és egy halott istenség túlvilági birodalmáig, hogy beteljesítsem a sorsomat.

A *Baldur's Gate* a m?faj koronázott királya, ehhez kétség sem férhet. minden megvan benne, ami egy jó játékhoz kell, és annál még sokkal több. Sokakat megfert?ztem már ezzel, és most is ez a cél: aki teheti, aki szeretne jól szórakozni, akiben él a vágy és a kedv arra, hogy a m?fajt egyenesen a Legjobb prezentálásában ismerje meg, az ne habozzon, szerezzen be egy ilyen dobozzal:



Hosszú, tartalmas szórakozásnak néz elébe, aki belevág ebbe a nagy kalandba. De nem tudom elégszer hangsúlyozni: ha egy játék jól van megírva és jól van prezentálva, az lényegében olyan, mintha az ember egy interaktív könyvet tartana a kezében, ahol ? maga irányítja a dolgokat, s nem csupán passzív szemlél?je, olvasója az eseményeknek. A Baldur's Gate sorozat megadja ezt az élményt, miközben valódi, igazi élményekkel gazdagít bennünket. Nem is beszélve arról, hogy ez a játék szolgál alapul lényegében az összes, kés?bb megjelent *BioWare* címhez (*Dragon Age*, *Mass Effect*, *Jade Empire*), azaz ha azok tetszettek, akkor biztos állíthatom, ez sem fog csalódást okozni.

Egy örök klasszikus, egy semmihez nem fogható tapasztalat, ami újra és újra arra készíteti az embert, hogy nekivágjon... khm... tizedszer is ennek a mesének. Mert aki ismeri, az tudja: csalódnai nem lehet benne!



Sztakó Balázs

Szerző a Flag Polgári Műhely tagja

DR. DRÁBIK JÁNOS
100 ÉVVEL TRIANON UTÁN
DVD A trianoni győzeletről tabumentesen



„Egy film amelyet minden magyarnak látnia kell”

Ajánló