

Dragon Age 2 teszt

2011 március 21. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása Még nincs értékelve

Mérték

A BioWare játékok mindig is a szívem csücskei voltak, ezért igen komoly reményekkel és elvárásokkal álltam neki szombaton, kés? délután a programnak. Az els? rész hatalmas siker volt, rengeteg elismerést kapott mind a szakma, mind a rajongók részér?l, és meg kell mondjam, nem is érdemtelenül.

Remek játék volt, amelynek talán hibaként egyedül a csúnyácska grafikát lehetett felróni. Sokan, így jómagam is nehézkesnek találták az irányítást, a kezelést, a képességek használatát XBox 360-on, ami viszont már annak volt az eredménye, hogy a DA els?sorban szerepjáték volt, s azok közül is a komolyabb fajtából. Azaz: számítógépen ideális, minden máson bosszantóan frusztráló. De ennek ellenére nagyszer? volt, felemel?, izgalmas, és els? végigjátszásra 58 órámat vitte el.
És most végre megjött a folytatás, aminek nem egyszer?en az volt a feladata, hogy tovább görgesse az eseményeket, hanem hogy rátegyen még egy lapáttal arra a végtelen mennyiség? jóságra, amit az el?d magában hordozott. Hogy sikerült-e mindez, azonnal kiderül.
Kezdeném talán azzal, amit már jóval a megjelenés el?tt egyértelm?sítettek a fejleszt?k. Nevezetesen azt, hogy az els? rész f?h?se a múlt, és mindenki egy új, egységes, uniformizált karakterrel kezd. A magyarázat erre az volt, hogy így nagyobb szerep juthat a dialógusoknak, hiszen a figura adott, a neve adott, a játékos csupán abban dönthet, hogy férfit, vagy n?t indít, illetve hogy harcos, mágus, vagy tolvaj kasztot választunk.
Vajon megérte holmi dumcsiért beáldozni a testre szabhatóságot, az egyediséget, azt, hogy a játékos igazán a sajátjának érezze a karakterét? Erre csak az id? adhatja meg a választ. Mindenesetre egyértelm?en látszódik az a tendencia, amit már a Mass Effect folytatásánál is megtapasztalhattunk. De err?l még talán egy kicsit kés?bb még ejtek pár szót.



A történetr?l el?zetesen annyit lehetett tudni, hogy 10 esztend? eseményeit meséli majd el, és az el?z? részben hozott döntéseink visszaköszönnek majd a kalandozásaink során. F?h?sünk, Hawke menekültként érkezik meg új hazájába, ahol számos kihívás, akadály, döntés keresztezi majd az útját, míg végül legendává válik. Persze mindezt nem egyedül teszi, hiszen, ahogyan azt már megszokhattuk, számos útitárs csatlakozik hozzá kalandjai során.
Nos, kijelenthetem, hogy ennél többet valóban nehéz lett volna elárulni magáról a cselekményr?l, mivel abból igazán nincs túl sok. Legalább is olyan értelemben, ahogyan azt korábban megismerhettük a fejleszt?k el?z? játékai alapján; nem kell megmenteni a világot, nincs minden képzeletet felülmúló veszedelem, és nem is mi magunk vagyunk a világmindenség középpontjában. Egyszer?en csak egy évtized izgalmas, érdekes, de semmiképp nem epikus vagy felemel?en heroikus történetét éljük végig, ami valószín?leg sokaknak, így nekem is nagy csalódás volt. Hiszen jó dolog az a világmegment?sdi, ezért nem értem, miért kellett elvenni a játékostól a lehet?séget, hogy mindezt véghezvigye. F?leg úgy nem, hogy az egységesített, nevesített f?szerepl?vel lehet?ség nyílt volna valami komolyabb, grandiózusabb cselekmény kibontására, amihez tökéletesen illett volna ez a fajta megközelítés. De itt mindössze némi politikai intrikáknak és csatározásoknak lehetünk részesei, amelyek egyrészt kiszámíthatóak, másrészt a mi közbenjárásunk nélkül is megoldódnának.
Komolyan mondom, ahogy haladtam a történetben, és óráról órára azt vártam, mikor derül végre ki, miért is vagyunk mi olyan fontosak, miért van szükség ránk, egyre inkább azt éreztem, hogy az egész csak egy céltalan bolyongás, és bármit teszünk, az nem vezet sehová. Az els? részben ott volt egy megrontott istenség, és szörnyhordája, ami arra készült, hogy leigázza a világot. Most meg kapunk egy utat a törpék ?si járataiba, le kell csapni pár ronda kép? alakot, akik túszul ejtenek pár nemest, és rendezni kell a viszályt a mágusok és a templomosok között. És ennyi... ezek voltak a f? küldetések, amelyekért végig kellett harcolni a fél világot. Illetve még az sincs - a játék szinte végig egyetlen városban, illetve annak közvetlen vonzáskörzetében játszódik, így még azt az illúziót is elvették az embert?l, hogy részese valami nagy kalandnak.



Röviden összefoglalva tehát a sztorit: családi ügyek, politikai ármánykodás, és izzadságszagú kísérlet arra, hogy állandóan választás elé állítsák a játékos olyan helyzetekben, ahol nyilvánvalóan mindkét választható oldalnak a maga szemszögéb?l igaza van. És a legszomorúbb az egészben az, hogy semmi baj nem származna abból, ha mi szépen távol maradnánk az egészt?l. A felek kiirtanák egymást, és mindenki boldog lenne.
De ha már err?l esett szó, nézzük, milyen újításokat hozott a DA 2 harc terén. Els? ránézésre nincs sok változás, néhány apróságot leszámítva. A képességfákat némiképp átalakították, most már valóban jobban lehet?ségünk nyílik kedvünkre specializálódni egyes jártasságokban, vagy éppen dönthetünk úgy hogy mindenbe belekóstolunk egy picit. Persze ez a megoldás nem ajánlott, hiszen sokkal hatékonyabban képes együttm?ködni a csapatunk, ha mindenki egy-egy jól meghatározott szerepet tölt be a csatározások során. A WOW mintájára kialakított *tank-gyógyító-DPS* rendszer továbbra is elég jól muzsikál, nehéz benne hibát találni. Viszont azt is meg kell hagyni, hogy az egész sokkal inkább akciójátékra emlékeztet, sem mint szerepjátékra; elég, ha ész nélkül nyomkodjuk az alaptámadás gombot, és néha megeresztünk valami durvábbat, és minden vitára egyhamar pont kerül. Igaz ugyan, hogy a fejleszt?i videók, és a saját tapasztalataim alapján is lehet ezt komolyabban is játszani, másodpercenként megállítva az id?t, egyenként kiadni az utasításokat, alaposan megfontolni a lehet?ségeket és képességeket. De kérdem én: miért kéne ezt tenni, amikor semmi szükség nincs arra, hogy ilyenekkel szöszmötöljünk?! Az alap módszer az, hogy ütni kell, minden más csak csicsa. Közepes nehézségi fokon, ezzel a nem túl bonyolult taktikával játszva egyszer nem kellett újratöltenem a játékot azért, mert a teljes csapatomat lezúzták volna. Mindezt pedig azzal kívánták ellensúlyozni, hogy tucatnyi ellenséget zúdítanak minden sarok mögött nyakunkba, ami rövid id?n belül roppant idegesít?vé válik.
Persze, sokan vannak úgy, hogy szeretnek taktikusan, megfontoltan haladni. Én magam is így vagyok ezzel. De egyrészt ez a módszer továbbra sem járható XBox-on, másrészt tényleg kár vesz?dni azzal, amire nincs szükség. Pedig emlékszem, nagy volt a fogadkozás az els? rész után a fejleszt?k részér?l, miszerint átdolgozzák majd az irányítást, hogy a konzolokon is lehessen szerepjátékként kezeli egy szerepjátékot. Ehhez képest az ég világon semmi változás nem történt. Ezt a problémát egyedül egy módon lehet orvosolni: hogy PC-n állunk neki a DA sorozatnak.



Eddig még nem esett szó a BioWare játékok kiemelked? velejárójáról, a csapattársakról. Nos, ez az a pont a DA 2-ben, amire nem nagyon lehet rosszat mondani. Futólag összeakadunk majd pár régi ismer?ssel az els? részb?l (az én végigjátszásom alkalmával felbukkant Alastair, Leliana és Zevran - másoknál lehet, hogy másként alakulnak a dolgok), de közülük csupán az Awakening egyik szerepl?je, Anders szeg?dik mellénk ismét teljes érték?, állandó útitársnak. Rajta kívül a csapatban üdvözölhetjük a szintén az els? részben megismert kalózlányt, Isabelát, valamint egy Varric nevezet? szimpatikus törpét, aki egy Bianca nev? nyílpuskával szórja az áldást a jónépre. Varázsló fronton még mellénk szeg?dik egy Merrill nev? elf lány és Bethany nev? tesvérkénk, harcosként pedig egy Aveline nev? tank és Fenris, aki kétkezes fegyverekre specializálódott.E szerepl?k interakciója egymás és a f?szerepl? között igen érdekesek és változatosak. Eltér? jellemek, más és más célok, nézetek. A velük való viszonyunk, a döntéseink alapján elmozdulhatnak a *baráti*, vagy a *riválisirányba*, és mindannyian rendelkeznek egy saját, csak rájuk jellemz? képességfával, amit érdemes minél el?bb teljesre fejleszteni.
És mindezeken túl, az els? résszel ellentétben nem csak úgy ülnek egy ócska tábort?z körül, arra várva, hogy tiszteletünket tegyük nálunk. Itt mindenkinek megvan a saját élete, a saját otthona, ahol meglátogathatjuk ?ket. Rengeteg küldetést is adni fognak nekünk, és az eddigiekhez hasonlóan lehet?ségünk lesz romantikázni is velük.
Korábban említést tettem a Mass Effect sorozattal való párhuzamra. Ezen természetesen nem is lehet csodálkozni, hiszen mindkett?t a BioWare szárnyai alá tartoznak, de azért mégsem teljesen szerencsés, ha ennyire összemossák ?ket. El?ször is mindkét sorozat f?szerepl?je adott (legalább is ezzel a megjelenéssel az). Másodszor a DA 2 megkapta ugyanazt a párbeszédrendszert, mint ami a sci-fi rokonánál már bevált. Ezen túl pedig érezhet?, hogy amennyire lehet, igyekeznek leegyszer?síteni (lebutítani...?) mindent, amit csak lehet. De azért azt nem lenne szabad elfelejteni, hogy azért, mert a Mass Effect 2 esetében a legtöbb változtatást örömmel fogadták a játékosok, attól még nem biztos, hogy ugyanez a recept m?ködni fog a Dragon Age esetében is. Mindenesetre kíváncsian várom ezzel kapcsolatban a különféle fórumokon a rajongók megnyilvánulásait. Meglehet, bennem van a hiba, és minden sokkal jobb úgy, hogy az egy tízéves idiótának is megfeleljen. Kiderül.
Nem könny? egyértelm?en állást foglalni azzal kapcsolatban, hogy most jó játék lett a Dragon Age 2, vagy nem. Egy kicsit talán ez is, az is. Mindenképp csalódás abból a szempontból, hogy a játékmenet tekintetében nem a hozzám hasonlók elvárásait tartották szem el?tt, hanem... mondjuk így: a kevésbé igényesekét. Értem én, hogy egy agyatlan üsd-vágd játékra nagyobb a kereslet, mert nem kell hozzá minimális értelem sem, de azért mégsem ezt várná az ember egy olyan cégt?l, aki eddig inkább a min?ségre törekedett.

A történet megint csalódás, egészen egyszer?en azért, mert nem azt kapjuk, amit várnánk. Sok jó ötlet, sok jó küldetés, sok izgalmas fordulat - de állandóan azt kérdezzük magunktól, mit keresünk mi itt?! Ha pedig nincs tét, a motiváció is eléggé lagymatag, valljuk meg ?szintén.
És mindezeken túl a játék felháborítóan rövid. A végs? mentésem 38 óra és 10 percen állt meg. Összehasonlításként az els? részt összesen 58 óra alatt vittem végig, ami azt jelenti, hogy jóformán egy teljes nappal csökkent a játékid?. Persze, tudom én jól, hogy a kedvenc tízéveseim képtelenek végigvinni egy ennél hosszabb cuccot (a többségnek még ezzel is gondja lesz), és az ? véleményük mindig többet számít, mint a magamfajtáé, de azért legalább azt ne hagyjuk, hogy a szerepjátékok m?faját is megfert?zzék a casual gémerek.
Tehát, akinek tetszett az els? rész, az mindenképp vegye meg, és elvárások nélkül álljon neki, mert különben csalódni fog. Aki pedig most ismerkedne a szerepjátékokkal, annak nyugodt szívvel ajánlom. ?k biztosan elhiszik majd, hogy ez abba a kategóriába esik.

10/7

Sztakó Balázs

Szerz? a Flag Polgári M?hely tagja



Ajánló