



## Dragon Age 2 teszt

2011 március 21. Flag

### Szöveg méret

Mentés

- 
- 
- 

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A BioWare játékok mindig is a szívem csücskei voltak, ezért igen komoly reményekkel és elvárásokkal álltam neki szombatn, késő délután a programnak. Az első rész hatalmas siker volt, rengeteg elismerést kapott mind a szakma, mind a rajongók részéről, 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 első sorban szerepjáték volt, s azok közül is a komolyabb fajtából. Azaz: számítógépen ideális, minden más bosszantóan frusztráló. De ennek ellenére nagyszerű volt, felemelő, izgalmas, és első végigjátszásra 58 órát vitte el.

És most végre megjött a folytatás, aminek nem egyszerűen az volt a feladata, hogy tovább görgesse az eseményeket, hanem hogy rátegyen még egy lapáttal arra a végtelen mennyiségű jóságra, amit az első magában hordozott. Hogy sikerült-e mindez, azonnal kiderül.

Kezdeném talán azzal, amit már jóval a megjelenés előtt egyértelműsítettek a fejlesztők. Nevezetesen azt, hogy az első rész fűthetse 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 nőt 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 idő adhatja meg a választ. Mindenesetre egyértelműen látszódik az a tendencia, amit már a Mass Effect folytatásánál is megtapasztalhattunk. De erről még talán egy kicsit később még ejtek pár szót.



A történetről elzárva annyit lehetett tudni, hogy 10 esztendő eseményeit meséli majd el, és az első részben hozott döntéseink visszaköszönek majd a kalandozásaink során. Fűsünk, Hawke menekülteként 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 cselekményről, mivel abból igazán nincs túl sok. Legalább is olyan értelemben, ahogyan azt korábban megismerhettük a fejlesztők első játékaik alapján; nem kell megmenteni a világot, nincs minden képzeletet felülmúló veszedelem, és nem is mi magunk vagyunk a világmindenség középpontjában. Egyszerűen csak egy évtized izgalmas, érdekes, de semmiképp nem epikus vagy felemelő heroikus történetét éljük végig, ami valószínűleg sokaknak, így nekem is nagy csalódás volt. Hiszen jó dolog az a világmegmentés, ezért nem értem, miért kellett elvenni a játékostól a lehetőséget, hogy mindezt véghezvigye. Főleg úgy nem, hogy az egységesített, nevesített fűszereivel lehetőség 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 első részben ott volt egy megrontott istenség, és szörnyhordája, ami arra készült, hogy leigázza a világot. Most meg kapunk egy utat a törpék ősi járataiba, le kell csapni pár ronda képű alakot, akik túsul ejtenek pár nemest, és rendezni kell a viszályt a mágusok és a templomosok között. És ennyi... ezek voltak a fő 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 embertől, 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 szemszögéből igazsága van. És a legszomorúbb az egészben az, hogy semmi baj nem származna abból, ha mi szépen távol maradnánk az egésztől. A felek kiirtanák egymást, és mindenki boldog lenne.

De ha már erről esett szó, nézzük, milyen újításokat hozott a DA 2 harc terén. Első ránézésre nincs sok változás, néhány apróságot leszámítva. A képességfákat némiképp átalakították, most már valóban jobban lehetőségünk nyílik kedvünkre specializálódni egyes jártasságokban, vagy éppen dönthetünk úgy hogy mindenbe belekóstolunk egy picit. Persze ez a megoldás nem ajánlott, hiszen sokkal hatékonyabban képes együttműködni 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 fejlesztői videók, és a saját tapasztalataim alapján is lehet ezt komolyabban is játszani, másodpercenként megállítva az időt, egyenként kiadni az utasításokat, alaposan megfontolni a lehetőségeket 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 időn belül roppant idegesítővé 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 veszni azzal, amire nincs szükség. Pedig emlékszem, nagy volt a fogadkozás az első rész után a fejlesztők részéről, miszerint átdolgozzák majd az irányítást, hogy a konzolokon is lehessen szerepjátékként kezelni 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 kiemelkedő velejárájáról, a csapatársakról. Nos, ez az a pont a DA 2-ben, amire nem nagyon lehet rosszat mondani. Futólag összeakadunk majd pár régi ismerőssel az első részben (az én végigjátszásom alkalmával felbukkant Alastair, Leliana és Zevran - másoknál lehet, hogy másként alakulnak a dolgok), de közülük csupán az Awakening egyik szereplője, Anders szegődik mellénk ismét teljes értékű, állandó útitársnak. Rajta kívül a csapatban üdvözölhetjük a szintén az első részben megismert kalózlányt, Isabelát, valamint egy Varric nevezetű szimpatikus törpét, aki egy Bianca nevű nyílpuskával szórja az áldást a jónépre. Varázsló fronton még mellénk szegődik egy Merrill nevű elf lány és Bethany nevű tesvérkénk, harcusként pedig egy Aveline nevű tank és Fenris, aki kétkézes fegyverekre specializálódott. E szereplők interakciója egymás és a főszereplő között igen érdekesek és változatosak. Eltérő jellemek, más és más célok, nézetek. A velük való viszonyunk, a döntéseink alapján elmozdulhatnak a *baráti*, vagy a *rivális* irányba, és mindannyian rendelkeznek egy saját, csak rájuk jellemző képességfával, amit érdemes minél előbb teljesre fejleszteni.

És mindezekén túl, az első résszel ellentétben nem csak úgy ülnek egy ócska táborhoz körül, arra várva, hogy tiszteletünket tegyék nálunk. Itt mindenkinek megvan a saját élete, a saját otthona, ahol meglátogathatjuk őket. Rengeteg küldetést is adni fognak nekünk, és az eddigiekhez hasonlóan lehetőségünk lesz romantikázni is velük. Korábban említést tettem a Mass Effect sorozattal való párhuzamra. Ezen természetesen nem is lehet csodálkozni, hiszen mindkettőt a BioWare szárnyai alá tartoznak, de azért mégsem teljesen szerencsés, ha ennyire összemossák őket. Először is mindkét sorozat főszereplője 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 érezhető, hogy amennyire lehet, igyekeznek leegyszerűsíteni (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 működni 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 könnyű egyértelműen 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 hasonló elvárásait tartották szem előtt, 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 cégtől, aki eddig inkább a minőségre törekedett.

A történet megint csalódás, egészen egyszerűen 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 mindezekén túl a játék felháborítóan rövid. A végső mentésem 38 óra és 10 percen állt meg. Összehasonlításként az első részt összesen 58 óra alatt vittem végig, ami azt jelenti, hogy jóformán egy teljes nappal csökkent a játékidő. Persze, tudom én jól, hogy a kedvenc tízéveseim képtelenek végigvinni egy ennél hosszabb cuccot (a többségnek még ezzel is gondja lesz), és az a véleményük mindig többet számít, mint a magamfajté, de azért legalább azt ne hagyjuk, hogy a szerepjátékok mofaját is megfertőzzék a casual gémekek. Tehát, akinek tetszett az első rész, az mindenképp vegye meg, és elvárások nélkül álljon neki, mert különben csalódnai fog. Aki pedig most ismerkedne a szerepjátékokkal, annak nyugodt szívvel ajánlom. Ők biztosan elhiszik majd, hogy ez abba a kategóriába esik.

10/7

Sztakó Balázs

Szerző a Flag Polgári Műhely tagja

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



„Egy film amelyet minden  
magyarnak látnia kell”

Ajánló

---