



Duke Nukem Forever teszt

2011 július 14. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Durván tizennégy esztendőnyi várakozás után a boltokba került a Duke Nukem Forever, ami ezzel valószínűleg felállította a leghosszabb ideig fejlesztett játék világrekordját.

Na persze, ez idő alatt tucatnyi alkalommal ment a vakítás, mellébeszélés, kamuzás arról, hogy is állnak a programmal, időre időre azt hallhattuk, hogy az egész projektet leállították, majd újraindították, a kiadás joga pedig

időnként egyik brigádtól a másikhoz vándorolt. Ám idén nyáron végre elérkezett az, amire oly sokan vártak: Duke Nukem visszatért, hogy megmentse a bolygó legjobb nőt, szétrúgja az ocsmány idegenek hátsóját, és közben az önimádat újabb magasságaiba emelkedjen. Hogy mindezen célok eléréséhez elegendő volt majd' másfél évtizednyi fejlesztés, az rövidesen kiderül.

Ha elébe szeretnék menni a dolgoknak, azt mondhatnám, hogy egyáltalán nem. Sőt, azt is meg merem kockáztatni, hogy ez a játék egyszerre szánalmasan rosszul sikerült! Gagyi, ócska, idejétmúlt, ostoba, unalmas, idegesítő, röhejes, nevetséges, szánalmas. És igyekeztem politikailag korrekt kifejezéseket használni. Egészen elképesztő azt látni, hogy 2011-ben egy önmagát komolyan tartó, sokmillió dolláros költségvetéssel dolgozó fejlesztőcsapat ilyen rettenetet képes kiadni a kezéből. De inkább nézzük sorjában, milyen aggályok merültek fel bennem, miközben én, a játékos értékes órákat és sok ezer forintot pazaroltam arra, hogy végigtoljam ezt a borzalmat.



Kezdeném talán azzal, hogy a grafika egyszerre bőn ronda lett. Ezt a szintet már az előző évtized közepén elérték, sőt, meghaladták a komolyabb munkák, ám Duke világában, úgy fest, megállt az idő. Elnagyolt, pixeles, otromba figurák rohangálnak rémesen gyenge animációk kíséretében ide-oda egy olyan környezetben, ami még nálunk is rondább! A tereptárgyakkal való interakció a minimális szint közelében. A kapcsolók nyomogatásán túl (sok köszönet már ebben sincs, ilyen színvonalat valamikor a Quake 2 idején látnék utoljára) néhány kijelölt tárgyat vehetünk fel és hajlíthatunk ellenségeinkre. Ezen a ponton jól láthatjuk a fizikai motor erejét - ugyanis egy kosárlabda és egy húsz kilós súlyzó teljesen egyforma lendülettel hagyja el ormótlan kezünket, elpusztítva mindent, ami az útjukba kerül. Szánalmas. Nosztalgikus érzés kerített hatalmába, amikor a tíz évvel ezelőtti színvonalnak megfelelően néhány helyen piros hordókat tudunk felrobbantani. Ugyan rég elmúlt már az ideje annak, hogy ez bárkit is lázba hozzon, de egye fene, térjünk vissza a megfelelő alapjaihoz. Hátha tényleg ez volt a Gearbox-os fejlesztők célja, és az egész játék nem más, mint valami időutazás az fps-ek hátsókorába.

Normális esetben nem szoktam kiemelt jelentőséget fordítani egy játék kinézetére abban az esetben, ha egyébként a többi elem a helyén van. Ám itt erről szó sincs, ugyanis a rém ronda környezetben rém ostoba játékmennettel kell szembenéznünk. Van jó sok ugribugri a különböző tereptárgyakon, úgy mint csövek, ládák, víz tetején úszó tárgyak, hamburgerzsömlék. Idegesítő víz alatti részek, ahol levegőbuborékoktól levegőbuborékokig kell eljutni, és közben néha lelni a ránk támadó izéket. Akadnak aztán különböző puzzle feladványok is, a pontosan beállított darun keresztül a hordók pakolgatásán át egészen a csővezetékek buherálásáig. Egyik szörnyőbb, mint a másik, és mindezt sikerült megspékelni egy olyan irányítással, ami még kiábrándítóbbá teszi az összes gyors és pontos mozgást igénylő feladatot. Vannak aztán olyan részek, ahol különböző járműveket kell vezetni. Na, ezek azok a pályaszakaszok, amelyek nemhogy teljesen fölöslegesek, de pillanatok alatt idegrohamot lehet kapni tőlük.

Nyomjuk a turbót, hogy átugrassunk a leomlott hídon, de csak nem akar az a rohadék kocsi jó irányba állni. Kár volt ezekért.

Van itt kérem szépen minden olyan elem, ami általában idegesíteni szokta a játékosokat, ám azt gyorsan felejtse el mindenki, hogy legalább a harcok során kiélhetjük magunkat. A mesterséges intelligencia, mint olyan, egyszer?en hiányzik. A teleportálgató ellenfelek ugyan néha mögöttünk t?nnek fel, többször viszont csak úgy, véletlenszer?en, függetlenül attól, hogy mi hol állunk. A röfik birkamód sétálnak be a sarok mögött tüzelésre emelt fegyvereink ösztüzébe, miközben azt tapasztaljuk, hogy az ? támadásaik el?l egyszer?en nem tudunk kitérni, mert minden gusztustalanság, amit kil?nek ránk, nyomkövet?nek bizonyul. Apropos támadások! Egy ilyen tesztszterontól duzzadó f?h?s esetén elvárható lenne, hogy legalább megfelel? mennyiség? és min?ség? fegyverarzenál álljon a rendelkezésünkre. A régi, békebeli fps-ek korában egy egész arzenált tudtunk magunkkal cipelni. Itt viszont egyszerre legfeljebb két fegyver lehet nálunk, és azokban sincs sok köszönet. A shotgun még mindig vicces közél?l, de azon kívül minden mással meggy?lik majd a bajunk.

Említést érdemel - természetesen negatív kontextusban - a töltési id?k hosszúsága, ugyanis az eddigiek után valóban csak hab a torán, hogy jó fél-egy percet kell várni arra, hogy kézbe vehessük az irányítást. Ez egyszer?en túl sok egy elméletileg pörg?s játék esetében. Amikor ötödször l?nek le, baromira nincs kedve az embernek tíz tippet végigolvasni, mire ismét belevetheti magát a küzdelembe és újra elhullhat a harc mezején.



De azt mondanám, hogy mindezen bosszúságok, kellemetlenségek és agyrémek után még mindig képes lettem volna szeretni ezt a játékot, ha legalább Duke, a f?szerepl? képes hozni azt, amit elvárunk t?le; a nárcisztikus, arrogáns, állandóan csajozós szteroidbombát, aki pont ezekkel a védjegyeivel vált annyira szerethet?vé és népszerűvé. Az ? esetében nincs szó karakterfejl?désr?l, nem küszködik mély lelki gondokkal, a múlt kísérteteivel, a világ megmentésének rettenetes terhével. Nem, Duke Nukem egy végtelenül egydimenziós figura, aki simán szitává lövi a nyugalmát megzavaró ?rlények hordáit, ha azok az útjába kerülnek. A DNF azonban ezen a ponton is cs?döt mondott nálam. A beszólásai némelyike rém er?ltetett, közhelyes és kiszámítható. Van pár vicces megjegyzése is, elismerem, f?ként azok, amelyekkel a konkurens játékok orra alá igyekszik borsot törni a maga cinikus módján. Hirtelen nem is tudnám fölsorolni az összes címet, amire találunk utalást, de volt itt Doom, Half Life, Gears of War, Halo, Warhammer 40K, Mass Effect, ám ezeket nyilván csak olyanok értették, akik pengék a videojátékokban.

A játéknak különösebben nincs története, de biztos vagyok abban, hogy azt ezúttal nem is várta el senki. Duke a saját kaszinójában tengeti mindennapjait, mint egy igazi szupersztár, ám az idegenek, akiket h?sünk tizenkét évvel korábban már egyszer elnászpángolt, most visszatértek, hogy revansot vegyenek és csajokat raboljanak. A rohadékok ráadásul még az összes sört is megitták, mindezek együtt pedig szörny? bosszúért kiáltanak. Körítésnek ennyi b?ségesen elég is volt egy játékhoz, ami els?sorban a f?szerepl? köré épül, és elmondható, hogy ezzel az alaphelyzettel gyakorlatilag minden adott volt arra, hogy nagyszer?en szórakozzunk hosszú órákon keresztül.

De mégsem így történt. Nagyon, de nagyon nem. A Duke Nukem Forever ebben a formájában nemhogy most, de évekkorábban sem lett volna képes szerethet?vé és élvezetessé válni. Bennem pedig immár nincs több er?, lendület és akarás, hogy err?l a borzalomról hosszabban elmélkedjem.

Hogy Nagy Feró remekebe szabott, bölcs mondásával zárjam a tesztet: "Ami jó, az jó... de ez szar!"

Szerző: a Flag Polgári Műhely tagja



Ajánló
