



Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara

2013 július 10. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Mivel a Capcom érzi, hogy megeshet vele az a csúfság, miszerint az EA és az Activision utáni örökös harmadik helyét is elveszíti a játékosok által leginkább gy?l?lt társaságok listáján (a Microsoft idén biztos befutónak t?nik), {...}

{...} ezért úgy döntött, összegyűrja a 90-es évek két klasszikus játéktérmi címét, és együtt találja fel őket a hozzám hasonló, nosztalgiára vágó vén csontoknak.

A Dungeons & Dragons: Tower of Doom és a Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara így a meglehetősen ötletlen Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara néven debütált néhány napja PC-n, Xbox Live-on, PSN-en és Wii-U-n. Mert egyébként az utóbbi években - főként az indie fejlesztőknek hála - egyáltalán nem lett tele a hócipője senkinek a 8 bites grafikát használó játékokkal. Á, dehogya!



A jól ismert beat 'em up stílust követve a szokásos módon balról jobbra haladva döngögetünk végig az egyébként változatosnak nevezhető helyszíneken, miközben rusnya szörnyek hordája ugrik a nyakunkba a képernyő széle mögül. Ez az ősi, de a mai napig élvezetes megoldás a kalandjátékok és a felülnézetes rpg-k lassú éledezéséhez hasonlóan a tetszalából kezd újra beszívárogni a dögunalmas, futószalagon gyártott és AAA kategóriásnak kikiáltott szemeket halálra unó közönség kollektív tudatalattijába. És ez nagyon is jól van így. Hiszen bármennyire is végre menő küzdelmet vívnak egymással a PC és a konzol hívei, vagy akármennyire szívesen belefojtanak egymást egy kanál vízbe a Sony és a Microsoft önjelölt marketing kiskatonái az interneten, attól még a játékok első sorban azt a célt szolgálják, hogy mi, a fogyasztók jól szórakozzunk. És ez a játék pontosan ezt próbálja elérni. Egyszerű eszközökkel, igaz. Mélységek vagy extra dimenziók feltárása nélkül, elismerem. De attól még az élvezeti értéke természetesen ugyanúgy megvan ennek is.



Ha a portolás minőségét nézzük, akkor legelőször a *lusta* szó juthat eszünkbe. Mert azért lássuk be, majd' húsz éves címek esetében a kötelező DirectX11 finoman szólva is megmosolyogtató elvárás. Ráadásul nem egy felhasználó jelezte, hogy mentési nehézségei vannak, sőt, egyeseknek maga a játék elindítása is komoly akadályokba ütközik. Pedig eddig az volt a bevett szokás, hogy csak a nagy címek esetén dobták piacra az adott terméket játszhatatlanul bugos állapotban. De a Capcom ismét bebizonyította, hogy képesek arra, amire más nem. Cserébe viszont az eredeti, játéktérmi változathoz képest kapunk egy rpg-szerű fejlődési rendszert, 4 játékos kooperációt, valamint 4 választható kasztot a Tower of Doom esetében (Harcos, Elf, Törpe, Pap). A Shadow over Mystara ezt a kínálatot tovább bővíti a Tolvajjal és a Varázshasználóval, ezzel megfelelő változatosságot kínálva a

könnyen monotonná váló harc ellensúlyozására.



Hozzávetőlegesen egy-másfél órára van szükségünk ahhoz, hogy végigvigyük az egyes játékokat, ami ugyan elszor nem tűnik soknak, de a számos választás és elágazás nagyban hozzájárul az újrajátszhatósághoz. Fegyvereket, páncélokat szerezhetünk, a pályák között feltölthetjük a készleteinket az árusoknál, az egyes kasztok közötti különbségek pedig nagyon eltérő játékstílust igényelnek. Azonban az a tény, hogy gyakorlatilag korlátlan mennyiségű élet áll rendelkezésünkre, végső soron nevetségesen könnyűvé teszi az egész. Az is sokak számára lehangoló lehet, hogy bár legtöbbször klasszikus, ikonikus D&D szörnyek ellen hadakozunk, ezek változatosságát mégsem érezhetjük kielégítőnek.

Az irányítás kellően érzékeny, kontrollert használva minden klappal, minden a helyén van. A játék azonban elszorban co-op módra lett optimalizálva, ezért szívesebben a Chronicles of Mystara nyújtotta élményt jóindulattal sem nevezhetjük átütőnek. Ami azért is nagy kár, mert manapság nagy divat lett a legrosszabb és legunalmasabb címeket is kooperációra kihegyezni, lévén barátokkal egészen egyszerűen minden sokkal mókásabb. De pusztán azért, mert a pájtások közt vidám az élet, a játékok maguk nem lesznek varázsütésre jobbak annál, mint single player módban voltak.

Összességében tehát azoknak ajánlható, akik gyerekkorukban töménytelen mennyiségű aprót áldoztak arra, hogy hősökké válva megszabadítsák a világot a rettenetes gonosztól. Mindenki másnak pedig ott a hamarosan érkező nyári Steam Sale!

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

DR. DRÁBIK JÁNOS

100 ÉVVEL TRIANON UTÁN

DVD A trianoni győletről tabumentesen

„Egy film amelyet minden magyarnak látnia kell”

Ajánló

