The Bureau: XCOM Declassified - kritika

2013 augusztus 22. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása Még nincs értékelve

Mérték

Nehezen találnánk a közelmúltban még egy játékot, ami olyan széls?séges reakciókat váltott ki hosszú fejlesztési ideje alatt a közönségb?l, mint a The Bureau: XCOM Declassified.

El?ször 2006-ban hallottunk róla, jóval az Enemy Unknown megjelenése el?tt, amikor is még úgy nézett ki a dolog,

hogy egy bels? nézetes lövöldét tisztelhetünk a személyében. A sorozat rajongói már itt a szívükhöz kaptak – nem értették, miért volt szükség arra, hogy a kiválóan m?köd? körökre osztott stratégiát lecseréljék holmi butuska fps-re.

Aztán ott volt a másik dolog, a környezet. Els?re, azt hiszem, mindenki fogta a fejét, hogy mit is keres az XCOM a 60-as években. És talán másodjára is. Az mindenesetre biztos, hogy furcsa ötlet volt az ufóvadászatot a hidegháború korszakába helyezni, hiszen ezzel egy múltban játszódó sci-fit kapunk, ami elég különös hangulatot kölcsönöz az egésznek.
Aztán az évek teltek-múltak, a The Bureau (aminek eredetileg simán csak XCOM volt a címe) pedig újabb és újabb változásokon esett át. Az els? fejleszt?csapatot (Irrational Games) felváltotta a 2K Marin. Az fps-b?l tps, a túlél?horrorból csapatalapú taktikai harc lett. Az ember alig gy?zte követni a változásokat.

Az ilyen jelleg? identitászavar és az ehhez fogható viharos fejlesztési munka általában nem jó el?jel egy AAA cím esetében. Gondoljunk csak a Duke Nukem Forever-re, vagy a közelmúltban hatalmasat buktázó Aliens: Colonial Marines példájára. De mi a helyzet a The Bureau: XCOM Declassified-dal? Vajon ? jelenti majd az üdít? kivételt? Képes lesz megfelelni a széria iránt rajongók elvárásainak, ugyanakkor az akciójátékok szerelmeseinek igényeit is képes lesz kiszolgálni? Miként muzsikál majd a világmegmentés a rettenetes elvárások okozta nyomás alatt? Err?l rántjuk le a leplet a következ? oldalakon.

A játékmenet bizonyos elemeiben emlékeztet majd minket az Enemy Unknown-ból megismertekre. A térkép el?hívása után (ezúttal nem az egész bolygó, csupán az Egyesült Államok lesz a játszóterünk) válogathatunk a f?- és mellékküldetések közül. Ez utóbbiakért általában csak tapasztalati pontokat kapunk majd, esetleg zsákmányolhatunk néhány új felszerelést is, de igazából a játékid? elnyújtásán kívül másra nemigen szolgálnak.
Jó hír azoknak, akik ezt az opciót eddig hiányolták, hogy bizonyos küldetések megoldásához nem lesz szükség a személyes jelenlétünkre. Kijelölhetünk ugyanis egy ügynökökb?l álló csapatot, akik majd szépen elmennek, és teljesítik azt. Ezeknek a küldetéseknek van egy meghatározott nehézségi foka, nekünk pedig úgy kell összeállítani a megoldásukra szánt csapatot, hogy az embereink összesített tapasztalatai szintje elérje ezt a bizonyos fokot.
A terepen a csapatunk maximális létszáma három f? lehet, minket is beleértve. A két társunkat alapjáraton a gép irányítja, ám ha úgy tartja kedvünk, az id?t belassítva közvetlen utasításokat is adhatunk nekik. Ilyenek például, hogy az illet? húzódjon egy bizonyos fedezék mögé, használja valamelyik speciális képességét, esetleg gyógyítsa fel valamelyik magatehetetlenné vált társát. Az átmenet a valós idej? harc és a parancskiadások között viszonylag zökken?mentes, és minden jel szerint ez hivatott szimbolizálni a játék taktika jellegét.
Ugyanakkor ez nem ugyanaz, mint a körökre osztott rendszer. Távolról sem az! A csapattársak lényegében teljesen szükségtelenek a könnyebb fokozatokon. Az egyenkénti utasítgatások fölösleges id?pazarlásnak t?nnek, mert egyedül is képesek leszünk átverekedni magunkat minden akadályon. Akkor meg minek is vesz?djünk a másik két fickó dolgaival? Az ellenségek jelent?s részét úgyis nekünk kell elintézni, a mesterséges intelligencia által vezérelt társak meg legfeljebb csak asszisztálni tudnak nekünk. Ha nem lennének, az sem t?nne fel, annyira nem tesznek hozzá semmit a játékélményhez.
Ha meg nehezebb fokozatra kapcsolunk, a harcok másból sem állnak, mint hogy három másodpercenként a csapatmenüt nyitogatjuk és kétségbeesett utasításokat osztogatunk a többieknek. De ez sem fog sokat segíteni rajtunk, mert a két jómadár hatásfoka semmit nem javul a nehézség emelkedésével, így végs? soron megint minden ránk hárul majd.
Érthet?, hogy a rajongók siránkozásai és tiltakozása miatt a fejleszt?knek szüksége volt arra, hogy valamilyen formában taktikai harcot kreáljanak a játékhoz. De nem így, mert ez, ebben a formában csak egy összecsapott, kényszerb?l ráhúzott és átgondolatlan mód, ami nélkül mindenki jobban járt volna.

És ezzel el is érkeztünk ahhoz, ami szerintem a játék legnagyobb és legszembet?n?bb problémája. Ez pedig nem más, mint az, hogy az ötletek nagy része, amelyekkel az XCOM Declassified-ben találkozunk, javarészt a Mass Effect gyenge koppintásának t?nnek. A csapat és a csapattagok irányítása is ezek közé tartozik. De említhetném még a párbeszédrendszert (igen, ugyanaz a beszédkarika, épp csak a piros és a kék színek maradtak ki bel?le), a küldetések közti bázison való járkálást, a „beszélgessünk mindenkivel” mókát, a harcokat, a fedezékrendszert. Ezek mind-mind önálló és apró részletek, de ha egészben nézzük ?ket, akkor óhatatlanul is eszünkbe jut, honnan is voltak kedvesek nyúlni a játékelemeket.
Persze, jótól lopni nem szégyen, épp csak az a baj, hogy a megvalósítás összességében messze elmarad a Mass Effect színvonalától. A pályák idegesít?en hosszúak, és ami a legrosszabb, hogy nevetségesen lineárisak. Sz?k folyosókon és láthatatlan falakkal körülvett utcákon közlekedünk majd, sokszor hosszú-hosszú perceken keresztül anélkül, hogy bármi is történne. Aztán amikor megpillantunk egy nyitottabb területet, tele jól elrendezett fedezékekkel, l?állásokkal és akadályokkal, akkor el?re tudni fogjuk, hogy itt bizony harc következik majd. És soha

nem tévedünk ezzel kapcsolatban. A 11-12 órás játékid? alatt két kezemen meg tudnám számolni, hányszor kellett elsütni a fegyverünket egy mezei folyosón vagy egy fedezékek nélküli szobában.
Ebb?l kifolyólag a játékmenet rettent? unalmas. Menjünk végig a sz?k járatokon, a fedezékes részeken szedjük le az ellenséget, majd induljunk tovább. Újra. És újra. Aztán megint újra. Egy-egy küldetés általában 30-45 perc alatt teljesíthet?, amib?l jó, ha ennek a harmadát harccal töltjük majd.

Egyébként a jó alapanyagnak köszönhet?en (Mass Effect) maga a lövöldözés és a fedezékek közti bujkálás tényleg remek móka! A fegyverek – legyen szó akár földi, akár idegen eszközr?l – valódinak hatnak és kezesbáránykénti engedelmeskednek nekünk. A rusnya dögök fejbelövését nem lehet megunni, az ellenség mesterséges intelligenciája pedig egész jól lett kidolgozva. Fedezékt?l fedezékig lopakodnak felénk, igyekeznek az oldalunkba kerülni, egymást segítik különféle pajzsokkal és képességekkel. Könny? fokozaton persze hullanak, mint a legyek, de ha komolyabban játszunk, akkor nem egyszer meg fognak izzasztani bennünket.
Ha valamelyik emberünk (vagy akár mi magunk) túl sok sebzést szenved el, valamelyik csapattárs a segítségére siethet és felgyógyíthatja, miel?tt elvérezne. Az erre szolgáló id? nehézségi foktól függ?en változik, ám ha valakit a sorsára hagyunk, az végérvényesen meghal. A küldetések közti id?ben persze lehet?ségünk van új ügynökök beszervezésére, akik természetesen tapasztalatlan zöldfül?ként indulnak.
A szintlépés egyébként hasonlít az Enemy Unknown-ban látottakhoz. A f?h?sünk egészen a tizedik, a csapattársak pedig ötödik szintig fejl?dhetnek, ezalatt pedig új képességekre és bónuszokra tehetnek szert.
A korábbi XCOM játékokhoz képest az idegenek nem sok változatosságot mutatnak. F? ellenfeleink az Outsider-ek lesznek, akik az egész invázió mögött állnak. Rajtuk kívül találkozunk aztán Sectoidokkal, Mutonokkal, Sectopodokkal, egy kóbor Cyberdisc-szer? valamivel, és felbukkan pár Ethereal is. Ezeket aztán majd variálják nekünk, némelyik kap majd energiapajzsot, mások hátirakétát, de összességében a felhozatal bántóan szegényes marad mindvégig.

Emlékszünk még azokra a rémesen ronda screenshot-okra, amelyek a játék megjelenése el?tt keringtek a világhálón? Nos, jelentem, a The Bureau: XCOM Declassified végleges változata sem lett szebb egyetlen hajszálnyival sem az ott látottaknál. Ha egy pillanatra félretenném az udvarias stílust, azt kéne mondanom, hogy egyszer?en b?n ronda az egész. Különösen igaz ez a földi helyszínekre. Alacsony felbontású textúrákkal, durván elnagyolt épületekkel, járm?vekkel, tereptárgyakkal, valamint sivár és fakó környezettel találkozunk mindenütt. A küldetéseknek sokszor helyt adó kisvárosok között szinte lehetetlen különbséget tenni, a bels? terek lehangolóbbak, mint a hó végi villanyszámla, az utcákon elszórtan hever? hullák pedig már a PS2-es id?kben is vércikinek számítottak volna.
Nem tudom biztosra, de gyanítom, hogy sok helyszín ezek közül már 2006-ban, esetleg nem sokkal azután elkészülhetett, a fejleszt?k pedig nem akartak bajlódni ezeknek a felújításával. Mindenesetre ez így, ebben a formában rémesen idejétmúltnak és összecsapottnak hat.
Ezzel ellentétben id?nként meg egészen kivételes vizuális élményben lehet részünk az utolsó pályák némelyikén. Úgy is fogalmazhatnánk, hogy minél idegenebb a környezet, minél inkább áttérünk a 60-as évekb?l a sci-fi m?fajára, annál inkább találkozunk a min?séggel. A vég?s küldetés során egy ponton konkrétan percekig álltam, és egyszer?en csak gyönyörködtem az elém tárló látványban. Nem szeretnék spoilerekbe bonyolódni, így inkább nem is mondok ennél többet, de azt hiszem, bárki eljut majd arra a pontra, tudni fogja, most mir?l beszéltem.

Ha azt mondom, hogy a történet jó, akkor vég?s soron nem állítok valótlanságot. Ugyanis a sztori tényleg az XCOM Declassified egyik er?s oldala. Látszik, hogy az idegenek támadását feldolgozó eddigi legjobb forrásanyagokból lopkodták hozzá össze az adalékokat, és azokat összegyúrva próbáltak meg valami értelmeset kihozni bel?le. Ha valamiért késztetést érzünk magunkban, hogy végigszenvedjük az újabb és újabb küldetéseket, az pontosan azért lesz, mert kíváncsiak vagyunk, hogyan folytatódik majd a cselekmény.
Fontos, említésre méltó karakterekb?l egyáltalán nincs sok, de akik vannak, azok általában elég jól kidolgozottak ahhoz, hogy a velük való gyakori interakció ne t?njön sekélyesnek vagy er?ltetettnek. A f?szerepl? ugyan id?nként egy hisztis, akaratos, undok kis óvodásra fog bennünket emlékeztetni, de ezt már sajnos megszokhattuk a többi, hasonló kategóriájú játéknál. A jelek szerint a felhasználóknak az kell, hogy a h?s egy cseppet se legyen szerethet?, így mi sem tehetünk mást, mint fejet hajtunk a népakarat el?tt.
Viszont azt is fontos megjegyezni, hogy a csapattársaink, akiket a küldetésekre magunkkal hurcolunk, a világon semmilyen szerepet nem kapnak a történet vagy a cselekmény egészének szempontjából. A terepen id?nként 1-2 mondattal kommentálják az ott tapasztaltakat, de ennél többet ne várjunk t?lük. Egy használt zsebkend?höz jobban fogunk köt?dni, mint a két társunkhoz, ami azért egy csapaton alapuló taktikai játéknál eléggé lehangoló ténynek számít. Igaz, lehet?ségünk lesz testre szabni ?ket, megváltoztathatjuk a nevüket, a kinézetüket, a felszerelésüket. De mivel a jelent?ségük szó szerint a nullával lesz egyenl?, így a fegyvereken kívül aligha lesz érdemes bármilyen

beállítással is bajlódnunk.

A felszerelésekb?l túl sok egyébként nem áll majd a rendelkezésünkre, ráadásul a megszerzésüknek semmi köze nem lesz ahhoz, amit az eddigi XCOM játékoknál megszokhattunk. Elméletileg itt is figyelmeztetnek minket, hogy az idegenek fegyverei a tulajdonosuk halálakor megsemmisülnek, ám ennek ellenére azt látjuk majd, hogy a csatatéren mind egyt?l egyig ott fog szépen villogni a gazdája hullája mellett, mint ahogyan azt az összes többi hasonsz?r? játékban megszokhattuk. Feltéve, ha korábban az adott csúzlit már megszereztük.
A fejlesztésekr?l, mint fontos játékelemr?l pedig jó el?re mondjunk le, mert itt annak semmilyen szerep nem fog jutni. Minden emberünk a 60-as évek arzenáljával rendelkezik a kezdetekkor. A választék nem lesz túlságosan b?, ráadásul a négy specialista kaszt nem is tudja majd lecserélni a kezd? fegyvertípusát. Így például aki mesterlövészpuskával indul, annak soha nem adhatunk más fajtájú mordályt a kezébe.
Id?vel aztán a földi fegyvereket felváltják majd az idegenek technológiájával készült eszközök, mint a lézer, vagy kés?bb a plazma. De ezekért nem kell mást tenni, mint egyszer?en fölszedni ?ket a földr?l, és onnantól kezdve a rendelkezésünkre állnak majd végtelen mennyiségben. Egyébként kizárólag a f?szerepl?nek lesz lehet?sége egyszerre két fegyvert magával vinnie a küldetésekre, a többieknek csak egy jut majd.
Páncélokról ne is álmodjunk, a bázisépítés nem a mi feladatunk lesz (ahogy haladunk a történetben, az újabb termek és szakaszok maguktól nyílnak meg), a repül?kr?l és a helikopterekr?l meg jóformán szó sem esik. A bolygó pánikszintjének menedzselése szintén nem a mi dolgunk. Viszont gy?jtögethetünk különféle hátizsákok tervrajzait, amelyek hasznos bónuszokat adnak majd nekünk az idegenekkel való csaták során. Egyesek csökkentik a minket ért sebzéseket, mások a képességek gyakoribb használatát teszik lehet?vé, meg ilyenek. Tucatnyi ilyet találunk elszórtan, a nagy részük pedig használhatatlan lesz, de abban valamelyes segítenek, hogy egy árnyalatnyival jobban tudjuk specializálni az ügynökeink harctéri funkcióját.

Mindezeken túl is akadnak szép számmal problémák a The Bureau: XCOM Declassified-dal. A zárt ajtók kinyitása utáni tölt?képerny?, ami alatt emberünk felemelt fegyverrel belép és végigpásztázza a helyet nem lenne rossz ötlet, de amikor például egy két méterre lév? falra szegezzük a puskát hosszú másodperceken át, mert az út nem egyenesen visz tovább, hanem elkanyarodik, enyhén szólva vicces látvány. Néha pedig el?fordulnak bugok és idegesít? hibák, mint például a nem aktiválódó kapcsolók, a szinkron elmaradása, a framerate megmagyarázhatatlan csökkenése, vagy a csigalassúsággal betölt?d? textúrák. Ráadásul az egész mocskosul nem összeilleszthet? a korábbi epizódokban megismert univerzum részleteivel. Megint csak nem akarok belemenni a részletekbe a spoilerveszély miatt, de ha mi itt a földön a 60-as években birtokába jutottunk az idegenek lézer- és plazmafegyvereihez, miért kellett akkor az Enemy Unknown-ban a nulláról indulnunk hagyományos csúzlikkal és zéró idegen technológiával? Ahhoz, hogy a két rész kompatibilis legyen egymással, még számos dolgot tisztázni kéne, ha máshogyan nem, hát DLC-k formájában.

De ezeket ki lehet javítani. Ami viszont javíthatatlan, az a végtelenül lineáris és repetitív pályatervezés, a Mass Effect koppintásának mindent átható érzése, a csapat alapú harc utólagosan odabiggyesztett középszer? megvalósítása, és legf?képpen az XCOM univerzum látványos semmibevétele, s?t arcul csapása.
Én abba a generációba tartozom, ami több száz órát ölt bele az eredeti játékba a kilencvenes években, és aki 70 órán át nyomta az Enemy Unknown-t Ironman módban, classic nehézségi fokon. Jól tudom tehát, milyen is az XCOM. Illetve, hogy milyennek kéne lennie. És ez a játék bizony csak nagyon távolról emlékeztet rá.

Összegzés:

Pozitív:

- A történet egész jó
- A lövöldözés élvezetes
- A mesterséges intelligencia kihívást biztosít

Negatív:

- Lineáris, hosszú, unlamas pályák

- Mass Effect koppintás
- Jelen formában nem illeszkedik a világhoz
- Helyenként ronda grafika
- A taktikai harc nem átgondolt

www.magyarfohos.hu - A Flag Polgári Magazin partnere

Ajánló