



Lost Planet 3 - kritika

2013 szeptember 02. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Lost Planet 3 – ritkán gyülekeznek olyan csúnyán és olyan sebesen a viharfelhők egy játék fölött, mint azt ebben az esetben tapasztaltuk.

Általában ugyanis az igazán szemét, alattomos átverésekre és félrevezetésekre csak azután derül fény, hogy a

kérdéses cím a boltokba kerül, a közönség pedig saját maga tapasztalja meg, milyen az, amikor ügyes marketinggel és kamu el?zetesekkel palira veszik. Emlékszünk még az Aliens: Colonial Marines esetére?

Ám a Lost Planet 3 más. Ez a cím jó ideje b?zlott már, mint a napon érlel?d? döglött hal szokott, és ahogy közeledett a megjelenés pillanata, egyre inkább áthatóvá vált a Capcom játékból áradó orrfacsaró simlisség. Említhetnénk például a tesztekre és kritikákra vonatkozó embargós tilalmat a kinti megjelenés napjáig, vagy a Steam-en alkalmazott 3 lépcs?s el?rendel?i bónusztartalmas pilótajátékot. Felelgethetnénk az el?zeteseket, amelyekben a látottak leplezetlenül is a Dead Space-re, nem pedig a Lost Planet sorozat korábbi részeire emlékeztették az embert. Az sem számított éppenséggel jó jelnek, hogy a fejleszt?csapat az a Spark Unlimited volt, amely karrierje során egyszer sem tudott meglepni minket egyetlen egy jó játékkal sem.

Ha mindezekhez hozzávesszük a diszkont árfekvést és a megjelenés el?tti marketinges hadjárat teljes hiányát, azt gyaníthatjuk, hogy el?zetesen a Capcom egy meglehet?sen lagymatag fogadtatásra számított, és ennek megfelelően igyekezett f? alatt kihozni a címet. Legyenek túl rajta, próbáljanak valamit visszahozni a fejlesztési költségekb?l az el?rendelésekkel, aztán meg felejtsek el még azt is, hogy valaha egyáltalán közül volt hozzá. Legalábbis egy ideje minden erre utalt. De hogy a gyanús el?jelek után végül mi sült ki a Lost Planet 3-ból, arról mindjárt lerántjuk a leplet!

A Capcom kezdett?l fogva azt hangoztatta, hogy az eddigiekhez képest sokkal inkább a történetre és a karakterekre kívánják fektetni a hangsúlyt. És ezt az ígértüket tényleg maradéktalanul be is váltották! Hihet?bb és érdekesebb szerepl?kkel, valódi motivációkkal, valamint életszer?, bár kissé közhelyes ökológiai maszlaggal találkozunk a sztori folyamán.

Így aztán valóban egy személyesebb sztoriba csöppenünk a Lost Planet 3-ban, mint azt a korábbi részekben tapasztaltuk. A kérdés csak az: szükség volt az ilyen jelleg? változtatásra? Valóban ez volt az egyetlen módja annak, hogy a játékmény és a cselekmény új dimenziókba lépjen?

A történet évtizedekkel a sorozat els? két epizódja el?tt játszódik. A f?szerepl? Jim Peyton, aki az EDN III bolygóra érkezve azt a feladatot kapja, hogy különféle kutatásokat végezzen a planétán található különleges energiaforrás után. A gond csupán annyi, hogy az ?slakos akrid faj nem épp partner ebben a tevékenységünkben, így id?r?l id?re a többi bogaras sci-fi létformához hasonlóan igyekeznek majd a maguk egydimenziós eszközeivel rábírní minket a munkaszerz?désünk bizonyos pontjainak átértékelésére. Magyarán szólva ki akarnak nyírni, egyszer?en fogalmazva.

Ám h?sünetet nem olyan fából faragták, hogy néhány randa bogár kibabráljon vele! Így aztán a történetben el?re haladva az események bonyolódni kezdenek, mi pedig rövidesen megértjük, hogy nem csupán az akridok jelentik a fenyegetést a planétán.

Ó, azok a csodálatos közhelyek; nem lehet elégszer ismételtetni ?ket!

A történet helyszínéül szolgáló EDN III egyáltalán nem csúnya és nem is rossz dolog bejárni a helyszíneket. A hó, a jégmez?k, a rettenetes viharok, a képerny?n át is érezhet? dermeszt? hideg remek közeget szolgáltatnak a cselekménynek. A karakterek kidolgozottsága jónak nevezhet? (természetesen f?ként a PC változat esetében), és a ránk támadó dögök változatosságára sem lehet panaszunk – vannak köztük kicsik, nagyok és egészen hatalmasak is! A környezetb?l adódóan nyilván a fehér és a szürke különböz? árnyalatai lesznek a domináns színek a pályák többségén, ami rendjén is van, elvégre ez illeszkedik legjobban a helyszínhez.

Grafikailag tehát lényegében minden rendben van. Xbox 360-on ugyan belefutottam pár alacsony felbontású, lassan betölt?d? textúrába, de igazából ezek sajnos mostanra annyira általánosak lettek a konzolok esetében, hogy kár is miattuk bosszankodni. Hiába, eljárt az id? a jelenlegi generáció fölött.

A „nézdahátam” módban zajló lövöldözés ellenben a m?faj legunalmasabb és legkevésbé eredeti elemeit kombinálja össze egy végtelenül semmilyen harccá, ami nélkülöz bárminem? ötletet vagy eredetiséget. Ha úgy akarunk fogalmazni, akkor éppen hozza az elvárható minimumot. Ha meg amúgy, azt mondhatjuk, hogy a játék néhány másik eleméhez hasonlóan innen is hiányzik mindennem? tör?dés, odafigyelés, vagy az igyekezet bárminem? jele. Az a bizonyos elvárható minimum ugyanis manapság rettent? kevés! Nem teheti meg egyetlen fejleszt?csapat sem, hogy ha már egyedi ötletekkel vagy rafinériákkal nem képes el?állni, akkor legalább ne fejlessze az alapokat a lehet? legtovább, amíg azok kell?en élvezetessé nem válnak!

A fegyvereinkhez szerezhetünk különféle fejlesztéseket, de ett?l óva intenek mindenkit, aki nem akarja még tovább rombolni az egyébként sem kimagasló játékélményt. Ugyanis olyannyira rosszul lettek bel?ve ezek a bizonyos extrák, annyira elveszik azt a kevéske kis élvezetet is a harcból, hogy öröm nézni! Egyszer?en túl er?sek lettek, aminek köszönhet?en pillanatok alatt, bármiféle nehézség nélkül szedjük le velük a legveszedelmesebb rondaságokat is. Ezzel pedig megy a kukába a magunkra hagyottság és a kiszolgáltatottság érzése, mert tudjuk, hogy bármit is küld ránk a gép, mi gond nélkül elbánunk majd vele.

Még szerencse, hogy a monoton és elbaltázott csatákat megszakíthatjuk azzal, hogy id?nként beülünk egy nyolc méteres lépeget?be (Rig), és azzal esünk neki az életünkre tör? bestiák hordájának. Épp csak ezzel meg az a baj, hogy az a vacak masinát nem harcra, hanem bányászatra tervezték, így általában a közelharc lesz az egyetlen módszer, amivel belevethetjük magunkat a küzdelembe. És igen, aki az eddigiek alapján nem sejtette, annak elárulom: a harc ezen módja is pillanatok alatt rettent? unalmassá tud válni. Lecsapjuk a dögöt, tovább dülöngélünk, megint ütünk néhányat, és így tovább. Megint csak annyit mondhatok, hogy ez kevés. És roppant unalmas.

A játék, bár azt állítja magáról, hogy nyílt világú, ez természetesen a legkevésbé sem igaz. Mindössze annyi történik, hogy az egyes helyszíneket a kimondottan lineáris címekhez képest viszonylag hosszabb folyosószakaszok kötik össze, ezzel teremtve meg a nyílt és szabadon bejárható terület harmatgyenge illúzióját. Akik először vesznek kézbe ehhez hasonló címet, azokat talán meg lehet etetni, de olyanokat, akik már találkoztak ténylegesen szabadon bejárható környezettel, egészen biztosan nem.

Olyan apróságokba már bele sem érdemes kötni, hogy az engine-nel készített átvezető videók nevetségesen néznek ki, a robotunk időnként be- és fennakad a tereptárgyakon, vagy hogy konzolon egyetlen végigjátszás alatt összesen négyszer kellett újraindítanom a gépet fagyás miatt.

Az egész tényleg csak egy nyögős kínzenvedés az elejétől a végéig. Nincsenek kiemelkedő részek, csúcspontok, a fűgonosz a manapság divatos trendeknek megfelelően erőltetetten a morálisan szürke figurák közé tartozik. Ahogy unott arccal átverekedjük magunkat a szakadó hóviharokon egyik helyszíntől a másikig, óhatatlanul is egyre csak az jár a fejünkben: vége lesz ennek valaha?

A játék sajnos egyáltalán nem motivált engem arra, hogy tovább folytassam. Kevés volt ehhez a középszeres harc, vagy az innen-onnan összelopkodott játékelemek és közhelyek sokasága. Pedig a negatív jelek ellenére a Lost Planet 3 kezdetben egyáltalán nem tett rám rossz benyomást a környezettel, az érdekesnek tűnő sztorival, az elszigeteltség és a magány érzésével, amely az idegen bolygón tett első órában hatalmába keríti az embert.

De aztán kiderült, hogy a játék ennél többet nem tud, és a mi még elkészerítőbb: nem is akar nyújtani. Mindenben megelégszik az átlagossal, a középszeresével, az unalmassal és a felejthetével. Kár érte, komolyan mondom – ugyanis az alapokból akár valami igazán jót és maradandót is ki lehetett volna hozni.

És a legszomorúbb az egészben, hogy ennek a játéknak hosszabb az egyjátékos kampánya annál, mint amit a másik borzalom, a The Bureau: XCOM Declassified esetében végig kellett szenvednünk! Dögunalmas lövölde, ötlettelen pályák, bárminem? odafigyelést?l mentes elemek, bármerre is nézünk 15-16 órán keresztül! Biztosan erre vágyik valaki, és ezért akar pénzt kiadni? Nehezemre esik elhinni!

Ebb?l a játékból árad a nemtör?dömség, a kreativitás hiánya, a – nem szeretek ilyen szavakat használni, de ezúttal kénytelen vagyok – valódi érték létrehozásának vágya. Millió helyr?l összelopkodott alapelemeket gyúrták nekünk egybe, megfejelték ezt a hamar unalmassá váló lépeget?s harc lehet?ségével, majd mint aki jól végezte dolgát, hátrad?ltek, és elkezdtek árulni a fércmunkát.

Olcsóbban kínálják, mint a többi hasonsz?r? címet, elismerem. Nem csináltak körülötte zavaróan nagy felhajtást, aláírom. De attól még ez a játék így, ebben a formában rettent? kevés, ezért a Lost Planet sorozat rajongói jobban teszik, ha messzire elkerülik. Bár tartok t?le, ?ket már jóval a megjelenés el?tt bepalizták a különféle el?rendel?i bónuszokkal és a többi aljassággal.

Összegzés:

Pozitív:

- A grafika és a környezet jól fest
- Személyesebb történet
- Eleinte van némi hangulata

Negatív

- Unalmas
- Ötlettelen harc
- Középszer? megvalósítás
- A fegyverfejlesztések kiegyensúlyozatlanok
- Nincs nyílt világ, csak a látszata

www.magyarfohos.hu - A Flag Polgári Magazin partnere

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



„Egy film amelyet minden
magyarnak látnia kell”

Ajánló