

Batman: Arkham Origins - kritika (Xbox 360)

2013 október 30. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása
nincs értékelve

Még

Mérték

A Warner Bros. Montreal fejleszt?i súlyos örökséget vettek a nyakukba, mikor elvállalták a sorozatban harmadik Batman játék, az Arkham Origins elkészítését.

Mert egyrészt az els? két felvonás, az Arkham Asylum és az Arkham City a maguk módján els?rangú, kimagasló alkotások voltak, amelyekre méltán volt büszke a Rocksteady csapata, és amelyek egyaránt számot tartanak a rajongók és a szaksajtó elismerésére.

Másrészt a WB Montreal lényegében egy nulla tapasztalattal rendelkez? gárda, akiknek hirtelen azzal kellett szembesülniük, hogy minden mozdulatukat, rezdülésüket, bejelentésüket és szivárogtatásukat ezernyi szempár figyeli.

És bizony a szempárok gazdái alig várták, hogy fogást találjanak a készül? játékon, bebizonyítsák, hogy az egész nem szól másról, mint a Warner gyors pénzkaszájáról, miközben a valószín?leg tarthatatlan határid?k miatt a fejleszt?k élete másról sem szólt, mint állandó túlóráról. Kevesen hittek a sikerükben, viszont annál többen reménykedtek a látványos bukásban.
Ilyen helyzetben a fejleszt?k két teljesen különböz? úton indulhattak neki az Arkham Origins munkálatainak. Vagy biztonsági játékra törekszenek, és az els? két rész betonkemény, remekül m?köd?, végtelenül szórakoztató alapjaira építik rá az üdvösséjüket, vagy igyekeznek mindenben a maguk útját követni, és bíznak abban, hogy nekik ez ugyanúgy be fog jönni, mint annak idején bejött a Rocksteady-nek az Arkham Asylum-mal. De bárhogyan is döntenek, biztosak lehettek abban, hogy meg fogják kapni érte a magukét. Ha túlságosan ragaszkodnak a forrásm?höz, akkor az lesz a baj. Viszont ha túlzottan eltérnek t?le, azt ugyanúgy a szemükre fogják vetni. Ilyen helyzetben aztán egészen biztosan nincs olyan, hogy „jó megoldás”.
Nos, jelentem, a Warner Bros. Montreal a dilemmáját azzal oldotta fel, hogy az els? megoldást választotta. Azaz nem bízott semmit a véletlenre, és lényegében egy az egyben megcsinálta ugyanazt, amit az els? két rész során láthattunk. Bár alighanem túl nagy kockázatot nem vállalok, mikor kijelentem, a kiadó Warner igencsak rákoppintott volna a buksijukra, ha nem így tesznek.

A Batman: Arkham Origins egy eredettörténet. Tehát az els? két rész el?tt játszódik – amikor még Bruce Wayne viszonylag kezd?nek számított a magányos igazságosztó szerepében (még csupán két éve Batman), és amikor még fel sem merült benne, hogy bárkit?l elfogadjon bárminem? küls? segítséget, legyen szó akár a rend?rségr?l, akár bárki másról. Ennek megfelel?en Gotham hivatalos szervei sem nézik jó szemmel a Denevérember ténykedését, aki a küls? szemlél? pozíciójából nem sokban különbözik azoktól a veszedelmes b?nöz?kt?l, akik ellen napról napra felveszi a harcot.
Ám ez a történet el?rehaladtával kezd megváltozni, ezért nem csupán a tényleges cselekményt játszhatjuk végig, hanem annak is tanú lehetünk, hogyan változik meg Bruce személyisége, és hogyan válik a magányos farkasból csapatjátékos. Már amennyire ez a jelz? ráhúzható egyáltalán Batman karakterére.
A játék karácsony estéjén veszi kezdetét. Black Mask, Gotham alvilágának egyik nagykutyája 50 millió dolláros vérdíjat t?z ki a Denevérember fejére, amely summa elég ahhoz, hogy a városba csalja a 8 legprofibb, leghalálosabb bérgyilkost. A játék bizonyos részében aztán ezekkel a megátalkodott gonosztev?kkel kell harcba szállnunk. Természetesen mindez csupán az alapja annak a sztorinak, ami fokról fokra, apró lépésekben bontakozik ki a szemünk el?tt, ezért hát jó szokás szerint érdemes felkészülni pár csavarra és fordulatra. Felt?nik majd Joker, aki alaposan megkeveri a szálakat, de természetesen a f? küldetéshez szervesen nem köt?d? mellékszálak is tartogatnak pár érdekes találkozást.
Összességében tehát a sztori... elfogadható. Semmiképp nem fergeteges vagy leny?göz?, de egy képregényes alapokból táplálkozó, eredettörténetként funkcionáló videojátéknak elmegy. Id?nként kicsit (na jó, nagyon) er?ltetett, ahogyan Bruce átmegy a kötelez? karakterfejl?désén, és nem világos az sem, miért kellett olyan nagy feneket keríteni annak a nyolc bérgyilkosnak, mikor a többségüket viszonylag gyorsan letudjuk, de kár ezeken kiakadni.
Azt viszont egyszer?en nem értem, mi ütött az írókba, hogy minden fronton ezeket az el?történeteket er?ltetik. Ha a folytatásoknak képtelenek összehozni valami épkézláb történetet, akkor valószín?leg rosszul végzik a dolgukat. Tényleg csak azzal tudnak érzelmi tartalmat belecsempészni egy játékba, azzal tudják szerethet?vé tenni a karaktereket, hogy visszavisznek bennünket a kezdetekhez? Másként nem tudnak személyiséget és motivációt csempészni a történeti szálakba? Erre azt hiszem, jó darabig nem fogunk választ találni.

A játékmenet maga lényegében nem sokat változott az Arkham City óta. Mármint nagyon nem. Olyannyira nem, hogy a boldog békeid?kben azokat a címeket, amelyek ennyire hasonlítottak a forrásanyagra, egyszer?en kiegészít?knek hívták, nem pedig új részeknek. Márpedig az Arkham Origins jelent?s része nem más, mint sima, hétköznapi copy/paste.

Mentségükre szóljon, hogy jót másolni nem szégyen. Márpedig a Batman játékok alapjai az évek során semmit nem koptak a min?ségükb?l. A harc továbbra is ugyanabban a hihetetlenül élvezetes, szórakoztató mederben zajlik, amit megszoktunk. Talán mintha egy árnyalatnyit gyorsítottak volna rajta, de ez semmiképp nem zavaró vagy kellemetlen. Az ütéseink, rúgásaink, támadásaink tényleg keményen csattannak az ellenfeleink testén, a mozdulatainknak pedig van ereje és lendülete. Egy id? után persze mindez repetitívvé válhat, amit a fejleszt?k azzal próbáltak ellensúlyozni, hogy egy csoporton belül is viszonylag változatos ellenfelekkel kell szembenéznünk. Nagy újdonságokra azért ne számítsunk, mert jóformán az egyetlen újítás ezen a fronton a harcm?vészetekben járatos fickók lesznek. Rajtuk kívül visszatérnek a vastag páncélba bújt nehézfiúk, valamint a pajzzsal, késsel, sokkolóval felszerelt tagok is. A l?fegyverek továbbra is veszélyesek ránk nézve, f?ként nehezebb fokozatokon, ezért érdemes a használóikat minél el?bb kiiktatni.

A nyílt, szemt?l szembeni küzdelmek mellett újra megjelennek a predator pályák, ahol lopakodva, magaslati pontokon megbújva kell egyesével leszedni az ellenfeleket. Ezek továbbra is érdekesek, rengeteg lehet?séget és változatos megoldásokat nyújtanak az improvizációra, és általuk igazából kiélhetjük a Sötét Lovag életérzést.

A f? -és mellékküldetések mellett jó szokás szerint visszatérnek továbbá a Riddler bigyók gy?jtögetései (ebben a részben még Enigma a beceneve Edward barátunknak), amelyek, ha mindegyiket be szeretnénk gy?jteni, ugyanúgy rengeteg id?t elvesznek az életünkb?l, mint a korábbi részekben, és ugyanúgy használnunk kell néha értük a kis buksinkat is. Továbbá Enigma tornyainak megmászásával és a hozzájuk tartozó nehézségek legy?résével lehet?ségünk nyílig gyorsabban utazni Gotham városának különböz? negyedei között.

Egyébként maga a város, bár els?re nagyobbnak t?nik az Arkham City térképénél, mégsem tart sokkal tovább a bejárása. S?t, számos negyed, helyszín és épület onnan lett átvéve, ezért mindenki számára ismer?snek t?nik majd a vidék. Mondhatni ez is egy szemérmetlen copy/paste volt a fejleszt?k részér?l, de hát végs? soron a helyszín ugyanúgy Gotham, ezért kár ilyen apróságokon fennakadni.

Ami viszont szembet?n?, az az, mennyire üresek és kihaltak az utcák. Akikkel találkozunk, azok egész biztosan azért vannak ott, hogy jól elagyabugyáljuk ?ket. Egyetlen járókel?, civil vagy bámészkodó nincs sehol, amit ha nagyon akarunk, magyarázhatunk a karácsony esti id?ponttal, ám igazság szerint ez rengeteget elvesz a nyílt világ illúziójának hangulatból.

A másik frusztráló dolog, ami mellett nem mehetek el szó nélkül, az a f?gonoszok elleni harcok végtelenül idegesít? jellege. És nem egyszer?en arról van itt szó, hogy az átlagos tucatemberek leveréséhez képest a nehézségi fog túlzottan nagyot ugrik, mert azzal önmagában nem lenne gond. Elvégre egy szuperh?s küzdjön meg méltóképpen a szupegonoszokkal. Ám itt sajnos hosszú, unalmas, repetitív küzdelmekre kell felkészülnünk, amelyek egyaránt fognak idegesíteni és fárasztani bennünket. A Deathstroke elleni idegbaj messze a legrosszabb közülük, amely során lényegében el kell sajátítanunk egy olyan harcmodort, ami szinte az ellentéte az addig megismerteknek. A Bane és a Firefly elleni küzdelem sem sok élvezeti értékez hordoz magában. Ismétlem: nem az a baj, hogy ezek nehezek, hanem az, hogy a tervezésük során nem az élvezeti értékre, hanem idegesít? dizájn húzásokra helyezték a hangsúlyt, amelyek még a legjámborabb játékosokat is pillanatok alatt káromkodásra és hajtépésre sarkallnak majd.

Továbbá az eddigiekhez képest nagyobb hangsúlyt kapnak a különféle nyomozási ügyek is, ahol detektív módban kell b?nügyi helyszíneket feltérképeznünk, és az ott lezajlott eseményeket rekonstruálnunk. Ugyan nincs ezekb?l túl sok, de a maguk módján érdekes szórakozásnak t?nnek az állandó adok-kapok mellett. Az egyes esetek körzetében az elszórt nyomok kielemzésével lassan összerakjuk az események kronologikus sorrendjét, aminek a segítségével eljutunk a gyanúsított személyéig. Üröm az örömben, hogy ezek a küldetések tényleg nem szólnak másról, mint hogy találjuk meg az összes piros háromszöget a térképen, szkenneljük be azokat, és onnantól kezdve a részletek maguktól a helyükre kerülnek. Batman megoldja az ügyet anélkül, hogy ehhez a játékos agysejtjeinek aktív közrem?ködésére lenne szükség. Kár érte. Legalább ha a nyomok elemzése után megszerzett információmorzsákat nekünk kellett volna a helyére illeszteni, vagy esetleg a rengeteg nyom közül nekünk kellett volna kiválasztanunk azokat, amelyek tényleg relevánsak az ügyben, akkor sokkal inkább azt éreztük volna, hogy közünk volt a szálak kibogozásához. Így azonban ez csak egy elvesztegetett lehet?ség maradt.

A játék végigjátszásának hossza attól függ, ki mennyi id?t akar eltölteni a mellékküldetések felgöngyölítésével és Enigma apróságainak gy?jtögetésével. Nekem olyan 15-16 órámba telt, mire eljutottam a záróképsorokig, ám be kell valljam, sokat id?ztem a város felderítésével, a véletlenszer?en generált utcai b?nügyek lerendezésével (amelyek általában pár rossz arcú gazember leverését jelentik), illetve az egyéb finomságokkal. Ám akik csak a f? szálra akarnak koncentrálni, olyan 8-9 óra alatt biztosan a végére érnek a játéknak.

A játékid?t némiképp növelhetjük, ha rászánjuk magunkat az aszimmetrikus multis játék kipróbálására. Részemr?l túl sokat nem tudok err?l mondani, lévén mindössze egyetlen próbát tettem vele, majd sietve visszatértem az egyjátékos módhoz. Ha esetleg a jöv?ben módom lesz alaposabban leteszteln i, írok róla b?vebben. Jelenleg azonban csak annyit mondhatok, hogy van ilyen is, így aki szeretné, kipróbálhatja nyugodtan, milyen lehet csapatban zúzni a másikat a Batman univerzumban.

A Denevérember és Joker is új szinkronhangot kaptak, ami el?zetesen aggasztott egy kicsit, ám a végeredményt hallva nem volt okom emiatt panaszkodni. Troy Baker Joker szerepében jól muzsikál, a Batmant alakító Roger Craig Smith pedig szintén hozza a kötelez?en el?írtakat. A zenére szintén nem lehet rosszat mondani. Nincs semmi kirívó vagy egyedi, mégis jól betölti a funkcióját, és kellemes gótikus aláfestést biztosít a cselekménynek.

Összességében tehát elmondható, hogy a Batman: Arkham Origins nagyon kevés új és innovatív dolgot vonultat fel, ám a korábbi részekb?l átvett elemek elég er?sek ahhoz, hogy ez ne váljon a játék kárára. Mindezeken túl pedig sok apróséggal is találkozhatunk, amelyek pillanatokra ugyan, de felvillantják annak az ígéretét, miszerint a fejleszt?k tényleg igyekeztek kihozni a maximumot a rendelkezésükre álló id?b?l és alapanyagból. Olyan kis semmiségekre gondolok, mint amikor Alfred csak úgy felhív bennünket, hogy boldog karácsonyt kívánjon nekünk, vagy például Harley Quinn (itt még Harleen Quinzel dokin?) is felt?nik néhány rövid cameo jelenet erejéig. De ezeket a ritka kivételeket leszámítva – amelyek egyt?l egyig mosolyt tudtak csalni az arcomra – sajnos a játék tényleg túlságosan ragaszkodik a gyökereihez.

És tudom-e ajánlani megvételre? Azok számára, akik biztosak benne, hogy annyi is elég nekik, amennyit az Arkham City nyújtott, biztosan. Akik viszont valami többre vágynak annál, mint egy új történet a régi kontextusba ágyazva, valószín?leg jobban járnak, ha megvárják az els? komoly leértékelést, esetleg a Game of the Year kiadást.

Ne legyenek kétségeink afel?l, hogy a Batman: Arkham Origins min?ségi termék. Viszont azt, hogy ez a bizonyos min?ség vajon a Rocksteady vagy a Warner Bros. Montreal érdeme, már jóval nehezebb egyértelm?en megválaszolni.

Összegzés:

Pozitív:

- A harcrendszer még mindig els?rangú
- Eredettörténethez képest egész jó sztori
- A hangulat és a körítés az el?z? részeket idézi
- A f? szál mellett is b?ven van mit csinálnunk

Negatív:

- Kevés újítás
- A bossz harcok idegesít?ek
- Túl sok copy/paste
- Gotham városa szembet?n?en üres

http://www.magyarfohos.hu - A Flag Polgári Magazin partnere



Ajánló