



Batman: Arkham Origins - kritika (Xbox 360)

2013 október 30. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

nincs értékelve

Még

Mérték

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

Mert egyrészt az első két felvonás, az Arkham Asylum és az Arkham City a maguk módján elsőrangú, 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 rendelkező 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 készülő játékon, bebizonyítsák, hogy az egész nem szól másról, mint a Warner gyors pénzkaszájáról, miközben a valószínűleg tarthatatlan határidők miatt a fejlesztők élete másról sem szólt, mint állandó túlóráról. Kevesen hittek a sikerükben, viszont annál többen reménykedtek a látványos bukásban.

Ilyen helyzetben a fejlesztők két teljesen különböző úton indulhattak neki az Arkham Origins munkálatainak. Vagy biztonsági játékra töreksenek, és az első két rész betonkemény, remekül működő, végtelenül szórakoztató alapjaira építik rá az üdvöskéjükét, 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 lehetnek abban, hogy meg fogják kapni érte a magukét. Ha túlságosan ragaszkodnak a forrásműhöz, akkor az lesz a baj. Viszont ha túlzottan eltérnek tőle, 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 első megoldást választotta. Azaz nem bízott semmit a véletlenre, és lényegében egy az egyben megcsinálta ugyanazt, amit az első két rész során láthattunk. Bár alighanem túl nagy kockázatot nem vállalom, mikor kijelentem, a kiadó Warner igencsak rákoppintott volna a buksijukra, ha nem így tesznek.

A Batman: Arkham Origins egy eredettörténet. Tehát az első két rész elött játszódik – amikor még Bruce Wayne viszonylag kezdőnek számított a magányos igazságosztó szerepében (még csupán két éve Batman), és amikor még fel sem merült benne, hogy bárkitől elfogadjon bárminemű külső segítséget, legyen szó akár a rendőrségről, akár bárki másról. Ennek megfelelően Gotham hivatalos szervei sem nézik jó szemmel a Denevéremler ténykedését, aki a külső szemlélő pozíciójából nem sokban különbözik azoktól a veszedelmes bűnözőktől, akik ellen napról napra felveszi a harcot.

Ám ez a történet elrehabilitálta 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 jelző ráhúzható egyáltalán Batman karakterére.

A játék karácsony estéjén veszi kezdetét. Black Mask, Gotham alvilágának egyik nagykutyája 50 millió dolláros vérdíjat tűz ki a Denevéremler fejére, amely summa elég ahhoz, hogy a városba csalja a 8 legprofibb, leghalálosabb bérgyilkost. A játék bizonyos részében aztán ezekkel a megátalkodott gonosztervekkel kell harcba szállnunk. Természetesen mindez csupán az alapja annak a sztorinak, ami fokról fokra, apró lépésekben bontakozik ki a szemünk előtt, ezért hát jó szokás szerint érdemes felkészülni pár csavarra és fordulatra. Feltűnik majd Joker, aki alaposan megkeveri a szálakat, de természetesen a fő küldetéshez szervesen nem kötődő mellékszálak is tartogatnak pár érdekes találkozást.

Összességében tehát a sztori... elfogadható. Semmiképp nem fergetes vagy lenyűgöző, de egy képregényes alapokból táplálkozó, eredettörténetként funkcionáló videojátéknak elmegy. Időnként kicsit (na jó, nagyon) erőtlen, ahogyan Bruce átmegy a kötelező karakterfejlődésén, 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 egyszerre nem értem, mi ütött az írókba, hogy minden fronton ezeket az előtörténeteket erőtlenítik. Ha a folytatásoknak képtelenek összehozni valami épkezláb történetet, akkor valószínűleg rosszul végzik a dolgukat. Tényleg csak azzal tudnak érzelmi tartalmat belecsempészni egy játékba, azzal tudják szerethetővé 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. Mármost nagyon nem. Olyannyira nem, hogy a boldog békeidőkben azokat a címeket, amelyek ennyire hasonlítottak a forrásanyagra, egyszerre en kiegészítőknek hívták, nem pedig új részeknek. Márpedig az Arkham Origins jelentős 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 minőségükből. 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 idő után persze mindez repetitívvé válhat, amit a fejlesztők 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 harcmezésvészetekben járatos fickók lesznek. Rajtuk kívül visszatérnek a vastag páncélba bújt nehézfiúk, valamint a pajzzsal, késsel, sokkolóval felszerelt tagok is. A lövegyverek továbbra is veszélyesek ránk nézve, főként nehezebb fokozatokon, ezért érdemes a használóikat minél előbb kiiktatni.

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

A fő- és mellékküldetések mellett jó szokás szerint visszatérnek továbbá a Riddler bigyók gyűjtögetései (ebben a részben még Enigma a beceneve Edward barátunknak), amelyek, ha mindegyiket be szeretnénk gyűjteni, ugyanúgy rengeteg időt elvesznek az életünkből, mint a korábbi részekben, és ugyanúgy használnunk kell néha értük a kis buksinkat is. Továbbá Enigma tornyainak megmászásával és a hozzájuk tartozó nehézségek legyőzésével lehetőségünk nyílik gyorsabban utazni Gotham városának különböző negyedei között.

Egyébként maga a város, bár elsőre nagyobbak ténik az Arkham City térképénél, mégsem tart sokkal tovább a bejárása. Sőt, számos negyed, helyszín és épület onnan lett átvéve, ezért mindenki számára ismerősnek ténik majd a vidék. Mondhatni ez is egy szemérmetlen copy/paste volt a fejlesztők részéről, de hát végső soron a helyszín ugyanúgy Gotham, ezért kár ilyen apróságokon fennakadni.

Ami viszont szembetűnő, az az, mennyire üresek és kihaltak az utcák. Akikkel találkozunk, azok egész biztosan azért vannak ott, hogy jól elagyabugyaljuk őket. Egyetlen járókel, civil vagy bémészködő nincs sehol, amit ha nagyon akarunk, magyarázhatunk a karácsony esti időponttal, ám igazság szerint ez rengeteget elvesz a nyílt világ illúziójának hangulatból.

A másik frusztráló dolog, ami mellett nem mehetek el szó nélkül, az a főgonoszok elleni harcok végtelenül idegesítő jellege. És nem egyszerre arról van itt szó, hogy az átlagos tucateberek leveréséhez képest a nehézségi fog túlzottan nagyot ugrik, mert azzal önmagában nem lenne gond. Elvégre egy szuperhős küzdjön meg méltóképpen a szüpegonoszokkal. 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 értéket hordoz magában. Ismétlem: nem az a baj, hogy ezek nehezek, hanem az, hogy a tervezésük során nem az élvezeti értékre, hanem idegesítő 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 bűnügyi helyszíneket feltérképeznünk, és az ott lezajlott eseményeket rekonstruálnunk. Ugyan nincs ezekből túl sok, de a maguk módján érdekes szórakozásnak tűnnek az állandó adok-kapok mellett. Az egyes esetek körzetében az elszórt nyomok kielemezésével lassan összerakjuk az események kronologikus sorrendjét, aminek a segítségével eljutunk a gyanúsított személyéig. Öröm 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 közreműködésére 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 lehetőség maradt.

A játék végigjátszásának hossza attól függ, ki mennyi időt akar eltölteni a melléküldetések felgöngyölítésével és Enigma apróságainak gyűjtögetésével. Nekem olyan 15-16 órába telt, mire eljutottam a záróképsorokig, ám be kell valljam, sokat időztem a város felderítésével, a véletlenszerűen generált utcai bűnügyek lerendezésével (amelyek általában pár rossz arcú gazember leverését jelentik), illetve az egyéb finomságokkal. Ám akik csak a főszálra akarnak koncentrálni, olyan 8-9 óra alatt biztosan a végére érnek a játéknak.

A játékidőt némiképp növelhetjük, ha rászánjuk magunkat az aszimmetrikus multiből készült játék kipróbálására. Részemről túl sokat nem tudok erről mondani, lévén mindössze egyetlen próbát tettem vele, majd sietve visszatértem az egyjátékos módhoz. Ha esetleg a jövőben módosítás lesz alaposabban letesztelni, írok róla bővebben. 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 elzetesen 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 kötelezően elírtakat. 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 részekből átvett elemek elég erősek ahhoz, hogy ez ne váljon a játék kárára. Mindezekon túl pedig sok aprósággal is találkozhatunk, amelyek pillanatokra ugyan, de felvillantják annak az ígérletét, miszerint a fejlesztők tényleg igyekeztek kihozni a maximumot a rendelkezésükre álló időből 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 feltűnik néhány rövid cameo jelenet erejéig. De ezeket a ritka kivételeket leszámítva – amelyek egytől egyig mosolyt tudtak csalni az arcokra – 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 vágnak annál, mint egy új történet a régi kontextusba ágyazva, valószínűleg jobban járnak, ha megvárják az első komoly leértékelést, esetleg a Game of the Year kiadást.

Ne legyenek kétségeink afelől, hogy a Batman: Arkham Origins minőségi termék. Viszont azt, hogy ez a bizonyos minőség vajon a Rocksteady vagy a Warner Bros. Montreal érdeme, már jóval nehezebb egyértelműen megválaszolni.

Összegzés:

Pozitív:

- A harcrendszer még mindig elsőrangú
- Eredettörténethez képest egész jó sztori
- A hangulat és a körítés az előző részeket idézi
- A főszál mellett is bőven van mit csinálnunk

Negatív:

- Kevés újítás
- A bossz harcok idegesítők
- Túl sok copy/paste
- Gotham városa szembetűnően üres

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

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



„Egy film amelyet minden
magyarnak látnia kell”

Ajánló