

Kritika - The Walking Dead - Season 2: All That Remain (PC)

2014 február 01. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása
Még nincs értékelve

Mérték

A legjobb fiktív történetek és karakterek pont attól válnak olyan különlegessé, hogy annak ellenére vannak hatással ránk, hogy tudjuk: minden, ami a szemünk el?tt zajlik, nem több, mint puszta szemfényvesztés, amit mi magunk töltünk meg tartalommal és jelentéssel.

Attól válnak ezek életszer?vé, hogy az ?ket körülvev? illúzió nagyon is valós hatást gyakorol ránk. Tudjuk, hogy a készít?ik játszanak velünk, birizgálják a gyenge pontjainkat, kedvük szerint úgy alakítják a cselekményt, hogy az a lehet? legjobban passzoljon ahhoz a hangulatoz és mondanivalóhoz, amit közölni kívánnak velünk. Mindezekkel tisztában vagyunk – és ennek ellenére szeretjük ?ket.

A Telltale 2012-ben a The Walking Dead els? évadjával egycsapásra felkerült azon fejleszt?k közé, akikkel onnantól kezdve számolni kellett, annak ellenére, hogy addig a pontig nem volt épp makulátlan a pedigréjük. Ezt pedig azzal érték el, hogy sikerült piacra dobniuk egy olyan, játékba ágyazott történetet, ami valóban képes volt hatást gyakorolni ránk. Túl akartuk élni a zombi apokalipszist, ki akartunk keveredni a lehet? legkevesebb veszteséggel a szorult helyzetekb?l, és egyszer?en jó emberek szerettünk volna maradni abban az embertelen, könyörtelen, élhetetlen világban is. A trükk azonban az volt, hogy mindezt nem magunk miatt tettük. Nem magában a túlélés volt a célunk. Nem a h?vös logika irányította a döntéseinket, mikor arra került a sor, hogy dilemma el?tt állunk. Nem a saját lelki üdvünk miatt próbáltuk meg?rizni az emberségünket az embertelen világban. Hanem azért, hogy a mellénk szeg?dött kislányt, Clementine-t megóvjuk minden bajtól és veszélyt?l.

A felel?sség hatalmas teherként nehezedett ránk. Mindent meg kellett tennünk annak érdekében, hogy a gyerk?cöt semmi szín alatt ne érje bántódás, de emellett arra is ügyelnünk kellett, hogy közben nehogy olyan példát mutassunk, amit?l aztán Clementine kilenc éves korára egy szívtelen, lelketlen szörnyeteggé válik, aki ugyan lehet, hogy jobb esélyekkel néz szembe az ?t körülvev? világgal, ugyanakkor közben elveszít valami fontosat, amit pedig semmilyen körülmények között nem lenne szabad feladnia.
Ahogy haladtunk a történetben egyre-másra bukkantak fel a „Clementine will remeber that” indikátorok a sarokban, amelyek után óhatatlanul is azon kezdünk el morfondírozni, helyesen cselekedtünk-e, és hogy vajon jó példaként szolgálunk a lány számára, akit próbálunk megóvni a bajtól. Az tudtuk, vagy legalábbis sejtettük, hogy a dolgok nem fognak jól végz?dni a csoport számára, de attól még próbáltuk a helyes utat járni. A morális dilemmák pont attól váltak valódi dilemmákká, hogy nem csupán magunkra és a saját érdekeinkre kellett tekintettel lennünk, hanem arra is, hogy a döntéseink alapján milyen útra tereljük a kis Clementine-t.
Mindezt a Telltale képes volt elérni játékosok millióinál, akik id?nként telesírtak egy százas csomag zsebkend?t, majd dilemmáztak egy sort, hogy mely döntésük milyen hatással lehet a környez? világra. Aztán gyorsan megvették a következ? adag zsepit, biztos, ami biztos. Mert bizony szükségük is volt rá!

És most végre megérkezett ennek a remekbe szabott els? résznek a folytatása, a szokásos epizodikus jelleggel és felosztással. Ráadásul a második évad – majdnem – ott folytatja, ahol az els? abbamaradt.
Az All That Reamins, mint els? rész remekül veszi fel az ütemet és illeszkedik bele az eddig látottakba. Clementine immár Lee, a mentor és barát nélkül kénytelen boldogulni a zombiktól nyüzsg? világban. ?t irányítva mi magunk vagyunk közvetlenül felel?sök a sorsáért, és az el?ttünk álló nehézségek immár sokkal direktebben lesznek hatással arra a szerepl?re, akit az els? részben kívülr?l szemléltünk csupán, és akinek életben maradása fontosabb volt minden más szempontnál. Immár nem úszhatjuk meg a dolgot, nincs, aki a teher nagy részét a vállára veszi a kislány helyett. A kérdés csak az, milyen útra vezettük ?t az els? részben. Azaz a mentéseinket felismeri a játék, a korábbi döntéseink – bár nincs állandóan az arcunkba tolva ez – így kihatással vannak arra a Clementine-ra, akinek a sorsa immár csakis rajtunk múlik. És bizony a minket körülvev? világ egyetlen fokkal sem lett kellemesebb vagy barátságosabb, s?t!

Tisztán emlékszem, miel?tt a játékot elindítottam volna, valami olyasmi járt a fejemben, hogy „nem számít, milyen áron, nem számít milyen döntések árán, de semmi szín alatt nem fogom hagyni, hogy Clementine-t bármiféle baj érje!”. És ez volt az a pont, ahol megértettem, hogy bizony el kell engednem az els? résznek köszönhet?en beidegz?dött szokásokat, a Lee-komplexust, és el kell felejtenem, hogy továbbra is az ?rz?, védelmez? Lee szerepében tetszelegjek. Mert itt már Clementine a f?h?s, róla van szó, és így nincs többé illúzió, nem lehet szépíteni a dolgokat, nincs hova elbújni az ok-okozati összefüggések és a világ borzalmai el?l. Az egykori gyerek a maga módján már feln?tt, és illik is ?t ekként kezelni. Biztosra vettem, hogy f?szerepl?ként rá is legalább olyan komoly felel?sség és teher fog nehezedni, mint amilyen Lee nyakára rakódott az els? részben.

És ahogy az epizódban haladtam el?re, ahogyan a világ borzalmaival szembesülnöm kellett (illetve Clementine-nak kellett velük szembesülnie), egyre inkább belejöttem abba, hogy aktívan a kezembe vegyem a sorsom irányítását. Persze, mindez a cselekménynek és a narratívának volt köszönhet?, amely szépen terelgetett a megfelel? irányba. De miközben játszottam, mégis úgy éreztem, a döntések szabadsága az enyém, magam rendelkezem a sorsom felett, és a világban végre nem csupán passzív megfigyel? vagyok, hanem aktív részese is annak.

Szigorúan nézve túl sok tényleges döntési és választási lehet?ség elé nem állít bennünket a játék az All That Remains epizódban, de ez nagyjából helyén is van. Elvégre meg kell alapozni a következ? négy rész történetét, el kell indítani a cselekményt a megfelel? mederben, hogy aztán abból lehessen építkezni a kés?bbiek során. Els? körben úgyis az volt a fontos, hogy megszokjuk ezt a jócskán megváltozott helyzetet és felállást, hogy hozzászokjunk ahhoz, hogy immár a mi kezünkben van Clementine sorsa, és hogy szembesüljünk azzal, hogy egy újabb hosszú, rögös, fájdalommal és veszteséggel teli kaland el?tt állunk.

A cselekmény továbbra is szép számmal vonultat fel olyan elemeket, amelyek fölött nincs hatalmunk, holott az eseményeket látva nagyon szeretnénk, hogy legyen. Példának okáért szívesen döntöttem volna én magam arról, mikor akarok megválni a pisztolyomtól, hogy akarom megosztani a konzervet a kutyával, és még néhány egyéb olyan dologról, amely megemlítése komoly spoilernek számítana. Persze, nyilván ezekre a dolgokra szükség van, hogy a történet olyan mederben csordogáljon, amelyet az írók elterveztek, de attól még csak-csak bennünk van a kisördög, és id?nként felkiáltunk, miszerint „én ezt biztosan nem így csináltam volna”, vagy valami ehhez hasonló, néhány cifra szitokszóval megtoldva.

De a The Walking Dead a második évad során is inkább az érzelmeinkre kíván hatni, nem pedig a józan ész és logika bajnokaként tetszeleg. Meg aztán ugyanezek a hibák éppolyan gyakorisággal fordulnak el? filmekben, sorozatokban, könyvekben és más játékokban is, ezért aztán igaztalan lenne pont most felhánytorgatni ?ket.

A játéknemet jórészt ugyanaz maradt, mint az els? részben volt. Id?nként inkább interaktív filmes élményr?l beszélhetünk, amelyet néha megszakít egy beszélgetés, ahol mi döntünk arról, mire mit felelünk. A harci helyzetekben ugyanaz a QTE mulatság fogad, amely viszonylag jól betölti a funkcióját. Újítás viszont, hogy – lévén Clementine nem épp egy megállíthatatlan zombihentel?, halálosztó szuperh?s – bekerültek különféle menekülési szekvenciák, amelyek során szintén QTE kattintásokkal tudjuk kiverekedni magunkat a szorult helyzetekb?l. Persze, a TWD bevallottan nem a harcra és az akcióra helyezi a hangsúlyt, ennek ellenére valószín?leg azok sem fognak unatkozni az All That Remains során, akik számára ez egy fontos, nélkülözhetetlen elem egy játékból. A Telltale szerencsésen megtalálta az epizód során azt az arany középutat, aminek köszönhet?en az akciódús részek nem t?nnek sem er?ltetettnek, sem túlzottan soknak – hanem pont jó helyen vannak elhelyezve és megfelel?en adagolva.
Ezeken túl pedig a fejleszt?k olyan tevékenységeket is a játékos nyakába varrtak, amelyeket talán jobban szerettünk volna, ha nem nekünk kell elvégezni. Olyanra gondolok, mint !!SPOILER!! például amikor saját magunknak kell öltésr?l öltésre összevarrnunk a karunkon éktelenked? sebet, annak minden gyötr?dését és szenvedését végigélve !!SPOILER VÉGE!!. Ám mindezekt?l csak még jobban feléled bennünk a sajnálat és a tör?dés Clementine iránt, és amelyek így valószín?leg ugyanolyan komoly és mély nyomokat hagynak bennünk, mint amilyenekkel id?nként az els? évad során találkoztunk.

A játék kinézete is ugyanaz maradt, mint amit az els? évadban megszoktunk. A képregényszer? vizuális élményre nem lehet panasz, bár a karakterek animációi és a tárgyakkal való interakció állandó jelleggel emlékeztet bennünket arra, hogy egy videojátékban vagyunk. A dolgokat, amelyekkel kezdhetünk valamit, az els? részhez képest is hatalmas, és kicsit talán illúzióromboló karikák jelzik a képerny?n. Ha valami mellé odamegyünk és rákattintunk, de nem pont azon a helyen állunk, ahol a játék azt szeretné, akkor Clementine el?ször szépen odasomfordál a megfelel? helyre, majd ezt követ?en derülhet csak ki, milyen eredménnyel is járt a tevékenységünk. Egérrel és billenty?zettel irányítva id?nként nehezen tudjuk bel?ni, merre is szeretnénk haladni.
Ám mindezen hibákat elfeledteti velünk a hangulat, a kellemes, nem tolakodó zenei aláfestés, a szokás szerint zseniális szinkronhangok munkája, és nem utolsósorban a világ, amely még mindig sötét és kegyetlen, és amiben javarészt olyan magányosnak és gyengének érezhetjük magunkat, amelyhez fogható élménnyel ritkán találkozunk a videojátékos ipar által kitermelt produktumokban.

A The Walking Dead második évadjának els? része meglátásom szerint tehát szerencsére megfelel a rajongók igen magas min?ségbeli elvárásainak. Clementine továbbra is a védelmünkre és segítségünkre szorul, ám a helyzet megváltozott, innent?l kezdve pedig csak rajtunk áll, milyenre formáljuk az ifjú hölgy személyiségét. Az els? rész rajongói egészen biztosan élvezni fogják ezt a folytatást, még úgy is, hogy az abban megtalálható majdnem minden probléma és hiányosság itt újfent visszaköszön.
A folytatásban pedig remélhet?leg tovább bonyolódnak a szálak, és id?vel valóban sorsdönt? és fontos döntések meghozatalára is rákényszerít bennünket az írók szeszélye. Ehhez minden lehet?ség adott, csak szépen ki kell használni a kínálkozó lehet?ségeket.

Összegzés:

Pozitív:

- Nagyszer? történet
- Clementine
- Méltó folytatása az els? résznek
- A rajongók azt kapják, amit vártak
- Bevezet? epizódként jól m?ködik

Negatív:

- A régi hibák és hiányosságok köszönnek vissza
- Nagyon kevés újítás

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

Tisztelt olvasók! Legyenek olyan kedvesek és támogassák "lájkukkal" a **Flag Polgári Magazin** facebook oldalát, a következ? címen: https://www.facebook.com/flagmagazin
- Minden "lájk számít, segíti a magazin m?ködését!

Köszönettel és barátsággal!

www.flagmagazin.hu



Ajánló