



The Falling Sun

Írta: Lehoczki Péter (Riczy)

Előre bocsátom, valahol nagyon sajnálom ezt a játékot. Egész érdekesnek ígérkezett már a koncepciójában is, még ha célműfaját nem is fogja megváltani érezhetően. Aztán jöttek a gondok, ami oda vezetett, hogy 2016 szeptemberében a fejlesztői felhagytak a projekttel munkaügyi okokból (ketten dolgoztak rajta, mindketten egy VR fejlesztő stúdióba kerültek, és időhiány miatt elvetették). Így örökre early access-ben ragadt, ezért sem írok kifejezett kritikát vagy bemutatót, inkább amolyan elmélkedést felelt. Pedig gondoljak el egy II. világháború burmai

„Ott vagyunk egy szál pisztollyal, angol katonaként a japánoktól hemzsegő délkelet-ázsiai őserdőben...”

dzsungelében játszódó túlélő-horror... És azt, hogy eddig a témában hogyan muzsikáltak más, hullámzóbb kedélyű címek.

Ez elég rövid bemutató lesz a részemről, lévén a játék jó ha egy óra alatt kipörgethető. A

kezdeti ígéretek nem voltak hangzatosak, de annál érdekesebb történetet és hangulatosabb játékot sejtettek. Ott vagyunk egy szál pisztollyal, angol katonaként a japánoktól hemzsegő délkelet-ázsiai őserdőben, és ezek a

húzott szemű sárgák, naná, hogy nem érték be a 731-es egységgel és a háború amúgy sem könnyen elviselhető poklával, de mellé még valami misztikus dolgot is a felszínre ástak, ami elég fenyegető. Ősi buddhista múmiák és zombik, és egy régi legenda újjáéledése. Ebből, ha más nem is, egy visszafogottabb küllemű, ám annál hangulatosabb cím születhetett volna.

Mert a mai túlélő horrorok javában véleményem szerint nincs semmi igazán ijesztő. Az *Evil Within*' se lenne rossz játék,

„Ősi buddhista múmiák és zombik, és egy régi legenda újjáéledése. Ebből, ha más nem is, egy visszafogottabb küllemű, ám annál hangulatosabb cím születhetett volna.”



de az nem horror, amiben hordószámra fröcsög a vér és omlik ki a másik bele. A *Dead Space* ugyan nem mai cím, de ékes bizonyítéka a kiszámítható és olcsó jumpscare-eknek. A *Resident Evil* a 4. rész óta inkább akciójáték (és abból is egyre mélyebbre süllyedő), mintsem horror. A *Silent Hill* meg egy hullámvölgy-szimulátor: hol jó, hol nem. A *Dead Effect* játékok lényegében egy űrben játszódó *Resident Evil*-klón. Egyik sem volt képes komolyabban hangulatot teremteni már jó ideje. Ugyan voltak olyan címeink, mint az *Amnesia*, ami a régi *Penumbra-trilógián* alapszik játékménetéleg, de a második része (*A Machine for Pigs*) már elég banális lett. A *Slender* is egy ideig-óráig volt jó, de igen hamar ideg-





tépővé vált. A *Five Nights at Freddy's*-t lehetne még mondani, ami ilyen volt. Voltak jó ötletei, de ahhoz nagyon szétszórta, hogy a felépített történetét rendesen elmesélhesse (anélkül meg voltaképp egy casual ijesztgetés az egész). A *Layers of Fear* pedig rendes konfiguráció hiányában nem tudok nyilatkozni.

Persze, így is megvolt az esélye a játéknak, hogy a Dead Effect hibáit halmozza sorra, ami jórészt sikerült is. Lassú lett, hosszú szakaszokig nem történik semmi, és a korábbi játékkerziók közt sok volt a különbség. Ha tavaly ilyenkor kellett volna írnom erről, akkor jó eséllyel a fegyverkezelés hanyagságát emelném ki, mikor közvetlen közelről is mellé ment a golyó. Mostanra ez nagyjából ki lett javítva, nagyobb a találati arány, pontosabb a fegyver, de ugyanúgy igaz, hogy ha az



ellenség a közeledbe áll és megüt, hiába van 100 életerőpontod, meghalsz. Ahogy akkor még elég ritkán szerezhettél löszert, nagyon be kellett osztanod, a véglegesen megvehető változatban már jó, hogy nem a zombik dobálják utánad. Ez a ló egyik oldaláról a másikra esete. A pályák lineárisak, gyakorlatilag akkor is csöben mész, mikor egy kicsit nagyobb arénának ható térbe érkezel. Valamint ezen az úton csak néhányszor találkozol zombival. Egészen a végéig, mikor a kijátszhatatlanság, vagy inkább a gyors elvarrás miatt bevet neked egy amolyan „last stand” pillanatot, és elkezdenek özönlöni a mocskok. Pedig ha valami szépség volt addig a pillanatig, akkor az a történetet adó papírok olvasgatása az elhagyott bunkerekben, járatokban, örsökön, de azokból se tudunk meg sokkal többet annál, mint amit korábban leírtam ezzel kapcsolatban.



És a kezelés mellett most tényleg minden el lett rontva ebben a címben, amit csak el lehetett rontani. A csalódottságot pedig csak a játék már taglalt helyzete súlyosítja. Annyi ötlet és lehetőség volt benne a háborús relikviák gyűjtésének, háborús bűnök bizonyítékainak keresésének és titkos helyek felderítésének lehetőségétől kezdve az ellenfelek variálásán át, a még élő japán katonákkal való harcig, hogy csak na. Nem beszélve a grafika csiszolásáról, a hangok feljavításáról, pár textúra lecseréléséről. De attól még csak túlélő lenne, nem pedig horror. Az Eleusis is ebbe a hibába esett annak idején, csak ott, ha levetted a nehézségi fokozatot, senkivel és semmivel se találkoztál, az útról letérve nem jöttek rád farkasok, az úton pedig nem járőröztek a véredre szomjazó kultisták – ezzel pedig a játék háromnegyedét kinyírhatta magának a játékos, mert nem

volt ki ellen védekezni azzal, hogy felvehet kavicsokat, és azzal dobálózhat.

Steamen továbbra is elérhető, de aki nem akarja megbánni, jobb, ha az olcsón osztogatott kulcsos csomagokig (bundle-k) vár. A jelenlegi teljes árat ugyanis nem éri meg semmilyen formájában.

Fejlesztő: LonePlanetStudios

Műfaj: túlélő horror-FPS

Értékelés:
inkább nem teszem/10.

Megjelenés:
early access (örök időkre)

Posztívum:
- alapvetően érdekes történetkoncepció

Negatívum:
- minden más.