



Békésen sétáltok egy futurisztikus tengerparti múzeumban, ahol a vécéajtók sehogy sem akarnak kinyílni, amikor egy irratlan nagy polip hirtelen beszakítja az épület kupoláját, és a lehulló törmelék lever a lábamról. Érdekes módon a baleset után a múzeumban lófráló többi ember eltűnik, hullák sem maradnak utánuk, vér sehol, viszont előkerül egy repülő robot, akinek a felbujtására el kell lopnom egy motorcsónakot.



Róla kiderül, hogy J450N-nak hívják, és egy bizonyos Dr. Gartner megbízásából érkezett a jövőből, egész pontosan 2096-ból. Ezen a ponton maga Dr. Gartner is bejelentkezik egy videóüzenetben, és elmeséli, hogy nagy szarban a haza - eddigre a polipszörny már annyira megerősödött, hogy nem maradt remény a legyőzésére, de mivel én pont akkor élek, amikor megjelent, talán még megmenthetem a jövőt.



Mint kiderül, a polipszörny fejei (kilenc van neki) a Föld különböző pontjain bukkannak fel, az egész lényt pedig csak akkor lehet legyőzni, ha az ember előbb egyenként felszámolja őket. Bár Dr. Gartner először bizonytalan volt benne, hogy vajon hol lehetnek ezek a fejek, J450N számításai szerint az egyik az olasz partoknál, Carovignónál lehet – mit ad Isten, éppen ott, ahol a római korban a parton magára hagytak egy hajót, amely a tengerszint emelkedése miatt most már néhány méteres mélységben található.

J450N: Clippy újjászületik

Ezzel indul a javarészt uniós pénzből támogatott Creamare projekt számítógépes oktatójátéka, amelyben az ember virtuálisan végigjárhatja a víz alatti kulturális örökség kilenc meghatározó helyszínét, közben pedig mintegy mellékesen megmentheti a világot is. Ehhez persze segítséget is kapunk Dr. Gartnertől: a karakterünk jobb kezén egy kábítófegyver található, a balon pedig egy tablet, ami elvileg segít tájékozódni.

És persze megkapjuk a nyakunkba J450N-t is, aki kísértetiesen emlékeztet a Word hírhedten idegesítő asszisztensére, Clippyre: mindenbe belepofázik, folyton előugrál, a tanácsai pedig

általában nem sok mindenre jók, viszont Clippyvel ellentétben neki muszáj ott lennie, ahol az események zajlanak, mert ő magyarázza el, hogy kell irányítani a játékot, illetve tőle tudjuk meg azt is, hogy évente hány tonnányi halászfelszereléssel szennyezzük a tengert, vagy hogy mennyi olaj kerül a vízbe.



Egy oktatójátéknál az ilyesmi elkerülhetetlen, és a készítők ezzel egy füst alatt letudták azt is, hogy hogyan kell irányítani a játékot, bár ez nem annyira egyértelmű: az első pályán megölt egy mutáns hal, miután ész nélkül nyomogattam a jobbra nyilat, ahogy ez a kis görcs mondta. Mint kiderült, a kábítólövedéket a hármask gomb megnyomásával lehet előkészíteni, de eddigre már meghaltam (elnézést, a játék gyerekeknek készült: túlságosan elkapott a stressz, ezért újból el kellett indulnom a pályán), ekkor viszont térkép ide vagy oda, úgy eltévedtem, hogy újra kellett kezdenem az egészet.

(El)tévedni emberi dolog

Ez egyszerre jó és rossz is: a Steam játéktárhely szerint valamivel több mint 9 órát raktam a játékba, ennyi idő alatt két pályát sikerült teljesítenem, egy harmadikon meg csak

szerencsétlenkedtem, ugyanis a víz alatt nagyon nehéz tájékozódni vagy akár csak egyszerűen meglátni valamit, a térkép pedig nekem nem sokat segített. Idővel valamennyire hozzászoktam, de még akkor sem éreztem úgy, hogy tudom, hol vagyok (összevetésképpen a Morrowind világában még akkor is magabiztosan eltaláltam Balmorából bárhova, ha előtte két évig elő sem vettem a játékot, pedig ott hatalmas open world pályán kellett boldogulni).



A helyszínek érdekesek, az üzenet didaktikus, J450N meg kifejezetten idegesítő, ráadásul két és fél pálya alatt a világot sem sikerült megmentenem, és nemcsak ez a probléma: a Creamare-játéknak boomer fejjel érthetetlen gépigénye van. A 12 gigabájt RAM mellett még a videokártyát is alaposan megterheli, úgyhogy nem csoda, hogy sem az otthoni laptopomon, sem a szerkesztőségi gépemen nem indult el – ami abban az esetben elég kínos, ha egy szabadon hozzáférhető oktatójátékról van szó, nem pedig valamilyen évek óta várt csodáról, amiről előre lehet tudni, hogy ehhez bizony nem lesz elég a régi vas. A problémát végül egy kölcsöngéppel, egy irtózatosszerű erőművel sikerült áthidalni, amin valószínűleg már bármi elfutott volna – ágyúval a verébre, de így legalább sikerült tesztelni a játékot.

A helyszín csak díszlet

A játékot, amely a tengermélyi régészet élményét (is) ígéri, de nem igazán ezt nyújtja: a bűvárkodás izgalmas (a fejlesztés még folyamatban van, a glitchekbe itt nem kötnék bele, amúgy sem olyan gyakoriak), de egy idő után monotonná válik, a tájékozódás nehézkes, és gyakran előfordul, hogy az ember körbe-körbe úszik, mire megtalál valamit, ami az orra előtt volt végig – igaz, ez inkább feature, mint bug.



A régészet élménye és a víz alatti kulturális örökség nem kap akkora szerepet, mint azt az ember várná: miután sikerül legyőzni az adott pályán lévő polipfejet, még van rá mód, hogy az ember megnézze, mire telepedett rá a dög, de sok mindent már nem lehet csinálni. Az első pályán néhány csőfadt római amforát lehetett megtalálni, a másodikon, a Christophoros szénszállító gőzhajó roncsainál meg valami antennát kellett megszerezni, de miután kiiktatod a polipot, nagyjából vége is a bulinak; a helyszíneken nem sok interaktív elem marad, és azokról sem lehet túl sokat megtudni.

Annál több a környezetvédelmi vonatkozású feladat: el kell zárni a szivárgó olajvezetékét, ki

kell szabadítani a teknőst vagy a medúzát, miközben az asszisztensként szolgáló drón kommentálja az emberi hülyeséget, amiért ilyen mértékben szennyezzük a tengereket. Az irányítás némileg nehézkes, én például a mai napig nem tudom, hogy a harmadik pályán azért nem tudtam-e érvényesülni, mert béna voltam, vagy valamilyen bug miatt. Őszintén szólva az első opció a valószínűbb.

Kicsit darabos, kicsit pixeles, de tulajdonképpen működik

És hogy érdemes-e játszani vele? Gyerekként biztos megőrültem volna érte, felnőttként pedig meglepően jól elvoltam vele ahhoz képest, hogy J450N folyamatosan hülyeségekkel traktált. A klausztrófób hangulat megvan, ezért jár a piros pont, az viszont már kicsit ciki, hogy míg a Skyrimben és az elődeiben is szinte teljesen interaktív volt a világ (fel lehetett rúgni vödröket, arrébb rakni a tárgyakat stb.), ebben a játékban a díszlet csak díszlet – igaz, nem is dolgoztak rajta annyian és annyi időn keresztül, mint a Bethesda klasszikusain. A 3D emberek egész jól néznek ki, a szörny már kevésbé: nemcsak azért, mert ronda, hanem a mozgása is darabos – mintha az egyébként zseniális Gabriel Knight 3-ból szabadult volna ki (a játék 1999-ben került a piacra), mintsem egy olyan játék karaktere, amit 2025-ben kínálnak a Steamen.



A platformon viszont legalább ingyen elérhető, így nem is kell rá különösebben panaszkodni: a számomra irtózatossnak tűnő gépigénytől és az apróbb kényelmetlenségektől eltekintve egészen jó kis játék ez, főleg a felfedezés élménye miatt. A feladatok az általam végigvitt két pályán kisebb kihívást jelentettek, mint maga az, hogy egy viszonylag nagy területen, változatos környezetben kell eligazodni, igaz, én a Skyrim és a GTA világában is jobban szerettem egy idő után csak sétálgatni, mint a küldetéseket végrehajtani.

A játék üzenete viszont fontos. Miközben a csapból is a műanyagszennyezés témája folyik (ha már az ivóvízről van szó, akár szó szerint is), a tengeri kulturális örökséggel nem sokat foglalkozunk, a Creamare pedig itt két legyet ütött egy csapásra: egyszerre menthetjük meg a Christophoros maradványait és azt a szerencsétlen teknőst, aki pont itt akadt hálómaradékba.

