



I #002 | 2014. december | 950 Ft

CONTROL LER

Videójátékok Alfától Zeldáig

Assassin's Creed:
Unity

Far Cry 4

GTA 5

Sunset Overdrive

**Lords of
the Fallen**

Dragon Age:
Inquisition

**CON
TROL
LER**

Videojátékok Atlatól Zeldáig

I #002 | 2014. december | 1950 Ft



Super Smash Bros
for Wii U

Call of Duty:
Advanced Warfare

Halo:
The Master Chief Col.

The Wolf
Among Us

Lego
Batman 3



Formák,

színek,

Design, divat és mindenféle kreatív ajándék Budapesten,
a Dob utca 14-ben, a Gozsdu udvar mellett.

ötletek magyar alkotóktól.

Hamarosan megnyitunk!

A **Controller Magazin**, a hazai laptervezés legfrissebb remeke nálunk **950 Ft helyett csak 650 Ft-ért*** lesz kapható!

Ugorj be az újságért és nézz körül! A nyitás pontos dátumáról Facebook oldalunkon adunk hírt.

*Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

Loading...

IMPRESSZUM

► Főszerkesztő/laptulajdonos
 ► Szabó Sándor (Szasa)
 szasa@controller.hu

► Munkatársak
 ► Felkai Ádám (Komédiás)
 ► Fodor Zsolt (The Sickness)
 ► Kovács Roland (V)
 ► Márton Anitla (Onimushaman)
 ► Nagy Csaba (sGr)
 ► Páll Zsófia (Nancy Page)
 ► Szabó Péter (FuluRetrO)
 ► Szebelédi Tamás (Sanada)
 ► Szokolai Zoltán (Dr. Zaius)
 ► Tamási Gábor (Cpt. Nihil)
 ► Veres Antal (Antarul)
 ► Veres Miki (Miki)

► Borító- és lapterv
 Szokolay Zsolt

► Grafika
 Fekete Zoltán
 Kovács András
 Nagy Veronika
 Szokolay Zsolt

► Kiadó/Felölős kiadó
 Általános MB Kft.

► Postai cím
 Integro Studio, 1134 Budapest,
 Rózsafa u. 13-17.

► Ügyfélszolgálat
 +36 70 3828 444
 ► info@controller.hu

► Terjesztés
 LAPKER Zrt.
 és alternatív terjesztők.
 A Controller magazin ára 950 Ft

► Jogi nyilatkozat
 A Controller magazinban
 megjelenő cikkeket, írásokat
 és rovatokat eredeti nyelven
 és fordításban is szerzői jog véd.
 Bármilyen másodlagos
 terjesztésük, nyilvános
 vagy üzleti felhasználásuk
 a kiadó engedélyével lehetséges.
 A hirdetések tartalmáért
 a kiadó felelősséget nem vállal.

► Nyomás és kötészet
 Premier Nyomda Kft.

► Kedves Player 1!

Magazinunk még annál is sikerebben indult, mint amiben reménykedni merésztünk. Ezúton is köszönjük az érdeklődést neked és valamennyi olvasónknak! A remek fogadtatás, valamint a közelgő ünnepek alkalmából második számunkat megnöveltük 16 oldallal, így immár 116 izgalmas oldal vár rád, természetesen változatlan áron. Ez a mi karácsonyi ajándékunk.

Az elmúlt hetekben rengeteg dicséretet és észrevételt kaptunk az első számmal kapcsolatban. Fórumok és blogok tucaitjaival találkoztunk különböző online felületeken, és természetesen a saját weboldalunkon is. A kommentek értékes visszajelzésnek bizonyultak. Mivel a magazint nem magunknak készítjük, hanem neked, így természetesen számos helyen csiszoltunk, változtattunk a vélemények alapján. Ezek nemcsak a grafikai megvalósítást, de a tartalmat is érintették. Kikerült a magazinból a „Híreink” szekció, hiszen frissességben úgysem tudunk versenyezni a webes felületekkel. A játékipart érintő újdonságokról ezentúl kizárólag online oldalunkon számolunk be naprakészen.

Elindul ugyanakkor a „Vendégtoll” rovatunk, amelyben minden alkalommal egy-egy hazai online vagy offline videojáték magazin munkatársát kérjük fel, hogy egy

cikk erejéig vendégeskedjék nálunk. Ezúttal a gamers.hu munkatársának, Bőjtös Gábornak tollából olvashattok egy nagyszerű tesztet. Bővült saját csapatunk is. Nagy örömmel számolhatunk be róla, hogy hosszabb kihagyás után Antaru visszatért a játékujságírásához, és szerkesztőségünket erősíti.

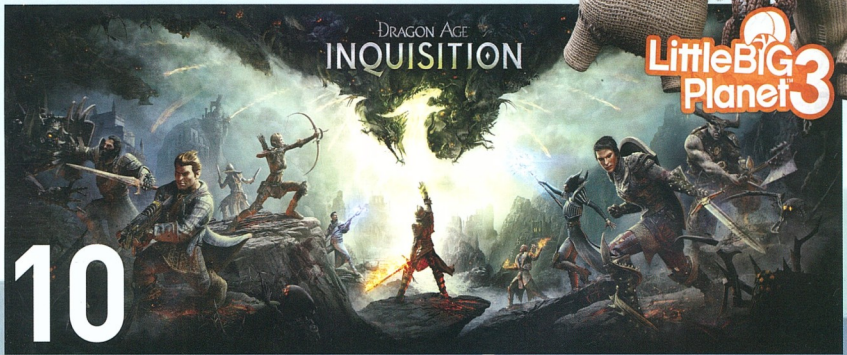
Jó hír, hogy a második számunkban már nyolccal több tesztnek jutott hely, így összesen 21 kritikát olvashatsz, nem beszélve állandó rovatainkról. Sokan kifogásolták, hogy miért csak tízes ugrásokban értékeljük a játékokat, ha már úgyis százalékos rendszerünk van. Kérésük meghallgatásra talált, így bevezettük az öt százalékos ugrásokat az árnyaltabb értékelés végett. Azaz most már találkozhatsz 45, 55, 65 százalékkal, és így tovább. Ennél sürűbb ráta véleményünk szerint nincs szükség. A visszajelzések alapján megnöveltük a cikkek betűméretét, és nagyon odafigyeltünk a hátterekre is, hogy az sehol ne gyengítse az olvashatóságot. Bízunk benne, hogy nemcsak írásaink láthatósága, de azok tartalma ezúttal is elnyeri tetszésedet.

Békas karácsonyt és játékokban gazdag új esztendő-t kívánunk!

CONTROLLER ESSZENCIA

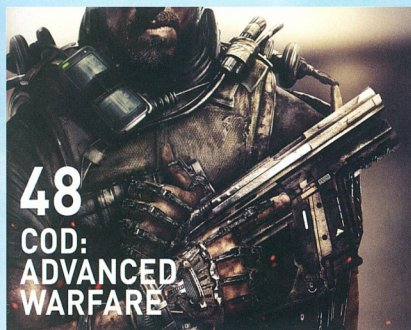
Havi betevő konzoljátékosok részére

03
loading...



35
ASSASSINS
CREED
ROGUE





- 59 Super Smash Bros
- 62 Samurai Warriors
- 64 The Wolf among us
- 66 WWE2K15
- 68 Halo Master Chief
Collection
- 72 LEGO Batman
- 76 Akiba's Trip
- 79 Vendégtoll:
Sunset Overdrive
- 84 Rollers of the Realm
- 88 Indie:
This War of mine
- 90 Japánságok:
Kulturális
különbségek a
videójátékokban
- 96 Retrológia:
Castlevania II.
- 100 Mobiljáték teszt:
Bruce Lee
Enter the Game
- 102 Hatred
- 104 Konzolbolt Túra
- 107 Filmajánló
- 110 Controller Facebook



LittleBigPlanet™ 3

►PS3►PS4



KisNagy haverok nagy kalandja

A LittleBigPlanet első része roppant stílusos pályaszerkesztő volt, ami mellé hozzácsaptak alibiként egy közepesen lapos platformert, hátha úgy könnyebb lesz értékesíteni. A második felvonás viszont már a játékmechanika meglétének határozott jeleit mutatta, de Marionak azért nem volt oka az ijedségre, sőt a két évvel később megjelent, de szintén Sony exkluzív Puppeteer is mélyebb nyomokat hagyott bennem. Most pedig oly sok kötelező mellékszál után trilógiává terebélyesedett a főszorozat, és ezzel talán végképp eldől a nagy kérdés is: a zsákemberke méltó kabalafigurája-e a Playstation márkának, vagy talán ideje lenne Crasht finoman visszavezetni a munka világába?



Körítés és kreativitás

Első körben, és halvány reménnyel a jóra, a kampányt választottam. Bevezető filmecske jön, ami alatt elsajátíthatjuk az irányítás alapjait, miközben a virágán már túljutott komikus duó: Stephen Fry és Hugh Laurie (A.K.A.: House doki) által szinkronizált mesélő (Fry) és Newton (Laurie) tesz kísérletet a sziporkázásra. Hát, maradjunk annyiban, hogy a szintén angol és szintén humorista Stephen Merchant

emlékezetesebbet domborított a Portal 2-ben Wheatley-ként. Igaz, neki jó szövege is adtak a kezébe. Annyi már ebben a szakaszban is látható, hogy a játék tükörsimán fut, valamint itt találkozunk szerintem a generáció eddigi legszebb anyagmegjelenítésével. Éppen ez a padláson talált mindenféle limlomból és egy méteráru bolt teljes készletéből összerakott világ volt már eredetileg is az oka annak, hogy ez a cím csak a HD

generációkon valósulhatott meg. Ugyanakkor a külsőn a soványka hivatalos játékmechanikának is jócskán alápakolt, és egyediséget, egyéniséget kölcsönzött az egyébként majd minden szempontból fejlethető első résznek. Az ötletes körítés maradt, sőt PS4-en minden szebb és nagyobb felbontású, mint valaha. Ahogy pedig alámerülünk a küldetésekbe, meglepően (én legalábbis meglepődtem rajta) tapasztalhatjuk, hogy mennyit fejlődött a játék:

végre teljes értékű platformerrel van dolgunk. [Mario trónja persze még mindig nagy biztonságban van.] Itt hívnám fel viszont a figyelmet arra, hogy bár történt kísérlet a kód kipofozására a lehangoló állapotban megejtett amerikai debütálás óta, de azért bugok november végén még mindig akadnak. Általában a pályák közötti töltés nem az igazi, esetenként túl hosszú, máskor a motor inkább fel is adja a kínlóddást, és kilépett minket [utóbbi egyszer fordult elő].

„Mindegyik bizgeranciát láthattuk már valahol, de mégis sikerült élményszámba menő pályákat építeni köréjük...”

Azért vannak a jobbarátok

Az első két részt megalkotó Media Molecule éppen valami nagy exkluzív csodát kódol, ezért a trilógia záró darabját kiszervezték a Sumo Digital-nak, akik egész biztosan nem figyeltek a havi meetingeken, mert véletlenül egy nagyon élvezetes és ráadásul változatos játékot hoztak össze. Egyrészt valahogy finomabb, irányíthatóbb az egész ugrabugra. Biztosabbnak érezhető a kezelés, mint eddig. Sajnos a négyzetten maradt a teljes matrica, kosztümizációs, anyám kínja menü, ami azért kellemetlen, mert az ugrás

ugye a X-en van, ahonnan azért sűrűbb kapkodásban félre lehet nyúlni. Ennek pedig az a vége, hogy zsákemberkénk szépen megáll, hogy kedvünkre váltothassunk neki ruháskákat, mert hát legfeljebb csak „megdögölgend” a művelet közben. Erre azért figyelni kell, ha valaki életvesztés nélkül akar egy-egy pályát megcsinálni. Másik irányítással kapcsolatos núánsz, hogy ugyanaz a gomb szolgál a kapaszkodásra, mint

a nálunk lévő kutyü aktiválására. Persze a játék sokat hengez azzal, hogy ez nem probléma, mert ő engedelmesen elpakolja a kutyüt, ha kapaszkodni akarunk, ami igaz is. 100-ból úgy 95-ször. Ám a maradék ötben ordítani fogsz, tisztelt olvasó. Igen, akár hajnali háromkor is, meg amikor a gyerek végre elaludt. Aprópó, kutyüül! Immár örökké magunkkal hordhatjuk a különböző eszközeinket. Ez már csak azért is jó, mert visszatérve egy-egy központi pályára [hub-ra] ezeknek a cuccoknak a segítségével újabb dolgokat szerezhetünk meg vagy újabb mellékküldetésekhez tudunk eljutni. Általánosságban elmondható,

hogy mindegyik bizgeranciát láthattuk már valahol, közel hasonló formában, de mégis sikerült élményszámba menő pályákat építeni köréjük. Sajnos a dolgaink variálására egy-egy pályán belül nem igazán van szükség. Itt-ott azért lehet próbálkozni, de sokszor inkább útban van, illetve amikor környezetidegen helyen mégis hasznosnak bizonyul, az szerintem inkább a pályatervezés hiányosságának tudható be [kijátszunk a mechanikát]. Nemcsak a megújult eszköztárunk a biztosítéka az ötletes, a puzzle és platform elemeket nagyon meggyőzően keverő pályáknak, de új társaink is. Négy zsáklény csatlakozik hozzánk, illetve inkább három [hiszen kettő voltaképp egy]: Oddsock amolyan kutyü, aki fel tud szaladni a falakra, és el is tud ugrani róluk. Big Toggle és Little Toggle egyetlen lény két különböző formája, eltérésük jellegére roppant burkoltan utal a nevük, hiszen egyikük nagy, a másik kicsi. Őket váltogatva fogjuk használni, és azt is figyelembe kell majd vennünk, hogy különböző méreteik különböző testsúlyllyal járnak [nesze neked anyagmegmaradás!]. Utolsóként Swoop, a madár lesz csapatunk tagja. Ő nem meglepő módon repül, vagy siklik, és az ő pályáin már nagy valószínűség szerint szép, ízes kifejezéseket fogunk megengedni magunknak.





Róluk nagyjából ugyanaz mondható el, mint az eszközkészletünkről. Nagyon jó hogy vannak, nagyon más, frissítő dinamikájú futamok társulnak hozzájuk, viszont szabad cserélgetésükre, valamint az erre alapuló feladatokra, netán teljes pályákra már nem futotta a kreatív energiákból.

Nagyjából mintha egy dombra kaptatnánk fel. Az utolsó pályákat pedig a kisebbek (7 év az alsó korhatár) egész biztosan nem – vagy nem könnyen fogják teljesíteni. Ennek ellenére a játék remek családi móka, és ha a gyerek elakad, segíthet neki a szülő is. Közös futamokra is van mód,

pedig akadnak ugyan ötletek, de vitathatatlan minőségével eddig nem találkoztam.

Ezt hozza a Mikulás?

Tulajdonképpen nehéz az új címek között olyan játékot találni, amely a LittleBigPlanet 3-nál jobban illene a fa alá vagy a csizmába.

„Egészében nagyon finom progresszió jellemzi ezt a felvonást, vagyis alig érezhetően, de növekszik a kihívás...”

Gyerekjáték?

Valószínűleg nem lennék egy véleményen a nagy kiadókkal az ügyben, hogy milyen a kifejezetten gyerekeknek való videojáték. Szerintem valami olyasmi, aminek a készítésébe gyermek szak- és fejlesztőpszichológusokat vonnak be, amik célzottan tanítják vagy szórakoztatják őket. Az iparági óriások szerint viszont kábé olyan, mint ami a felnőtteknek készül, csak senkinek nem kell a torkán kétpercenként láncfűrész lenyomni, illetve butított a mechanikája és túl sok kihívást sem tartalmaz. Az első kitétel szerencsére igaz kritikám jelen tárgyára is, a második kettőről viszont nem vagyok meggyőződve. A játék ugyanis nem szájbarágós, néha, nem sokat ugyan, de gondolkodni kell rajta. Illetve amikor Swoopról írtam, halványan utaltam rá, hogy az ő részei már kifejezetten nehezek. Egészében nagyon finom progresszió jellemzi ezt a felvonást, vagyis alig érezhetően, de növekszik a kihívás.

sőt pályánként akad olyan kihívás, amit eleve legalább két játékosnak szántak. Mindent látni, mindent megszerezni viszont borzasztóan erőt próbáló feladat lesz, hiszen az életvesztés nélküli pályateljesítésért is jutalom jár, ez pedig helyenként nem sétagalopp.

Idegenpálya

A játékhoz megkapjuk az összes eddigi részekhez közösséggel hegesztett pályákat. Egyébként ebből is látni, hogy mennyire jól rakták össze a harmadik rész kampányát, mert amíg PS3-on éppen egy-egy jobban sikerült amatőr pálya nyújtott némi vigaszt, addig a korábbi kedvencek most kifejezetten szűkének és erőtlennek hatottak a Sumo Digital által megoldásaihoz képest. A mostanság szerkesztett amatőr pályák között

Sőt mivel a Nintendo volt oly kedves és figyelmes (felrobbant a hitelesített íróniamérom), hogy a Captain Toad megjelenését átütemezte januárra itt Európában, így tulajdonképpen nincs is nagyon más dobozos cím, amit az esetleges hóesés és a bejglük mellé ajánlani tudnék.



► **irta. Komédiás**

► Kiadó: SCE
► Fejlesztő: Sumo Digital

30%

Katasztrófába torkollik a templomos-mágus csúcstalálkozó, amikor az ég megnyílik és démonok lépik el a világot. Az egyház feje egy robbanás áldozatává válik, az ellentétek a fajok és a frakciók között kiéleződnek. Egy fiatal hős emelkedik fel az epicentrumból, akinek a keze zölden pulzál – mintha reagálna az égen éktelenkedő hasadásra.

Ebben a vésteljes korban egy ősi rend zászlaja alatt egyesülnek azok, akik harcba szállnak a gonosz erőivel. Elérkezett az Inkvizíció ideje...

10

▶ PS3 ▶ PS4 ▶ X360 ▶ XONE ▶ PC

DRAGON AGE INQUISITION



A Skyrim után szabadon

Még mindig a hatása alatt vagyok a Dragon Age legújabb felvonásának. Valami elképesztő dolgot hozott a tető alá a BioWare – ezen sorok írása helyett is inkább hódolnék az akció-rpg drogomnak, mert az Inquisition egyfajta tudatmódosító szer, amely elrepít egy monumentális fantasy kalandba. Nem szívesen hagyom félbe. Utoljára a Skyrimmal jártam hasonlóan, amelyre a DAI az immáron nyitott világával erősen hajaz. Mielőtt belevágnál az eposzba, az Origin accountnak köszönhetően lehetőség van az első két epizódot importálni, így a múltbeli

cselekedeteid alapján épül fel a világ. Ez egy remek lehetőség és biztosra veszem, hogy sokan élni is fognak vele. Magára a történetre nem kívánok kitérni, nem szeretném elvenni a felfedezés örömeit. Egy teljesen új szereplőt hozhatsz létre a kezdetek kezdetén. Beállíthatod a nemét és a faját (ember, tünde, törp és egy új agancsos faj közül választhatsz), és igény szerint módosíthatod az arcát és a hangját (mert kapott szinkront is a hős). Ami számomra elkeserítő volt, az az arcszörzetek milyensége. Valami elképesztően gányul festenek, így hát inkább babapopsi simaságú arccal

indítottam útnak a saját magamról elnevezett harcosomat (választható még zsvány és mágus is). A több választási lehetőség miatt már az elején beleélheted magad a történésekbe! Visszakérdezhetsz, tovább feszítheted a húrt, viselkedhetsz diplomatikusan stb. (visszatér a remek párbeszéd kerék a 2. részből). Érdemes komolyan venni a dolgot, mert a reakcióid kihatnak a belső körnek nevezett kompániádra, és nem utolsósorban a történetre is. Nem lehet mindenkinek megfelelő, így előfordulhat, hogy egy feleletet ellentétes módon értékelnek a társaid.

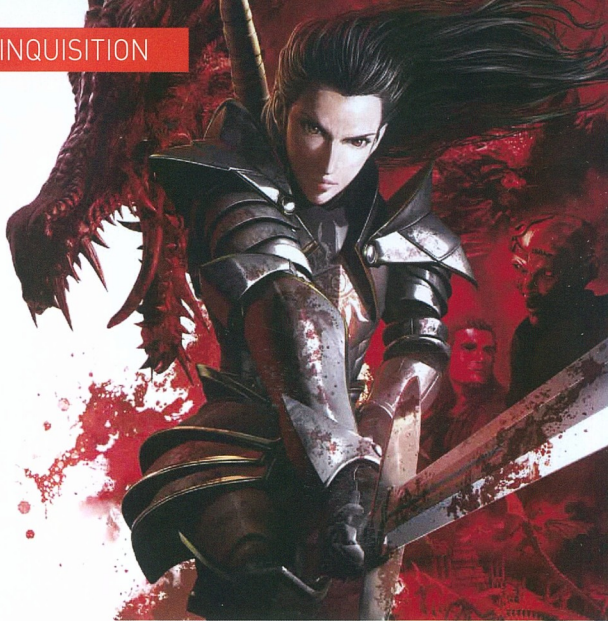


Összesen kilenc játszható figurát szedhetsz össze (egy részük maguktól, míg mások mellékküldetések árán lesznek toborozhatóak), továbbá három tanácsadó lesz a segítségedre. Egy hadvezér, egy politikus és egy árnyékba húzódó kém várja a parancsaidat a terepasztalon. Nélkülük meg sem alakulhatott volna a rend, nagyon hasznos emberek. Már a kapcsolatrendszerekben is el lehet veszni, irgalmatlan mennyiségű dialógus került a korongra! Látvány terén remekel a szoftver, az összehatás valami mesés. Legyen szó akár zöldellő erdőkről, havas tájról, kopár, sivatagos környezetről, sziklás partról vagy mesés kincses kamrákról, a program hozza a manapság elvárt szintet. A mocsaras területen például – ahol az élőhalottak kímásznak a bűzös ingoványból – véletlenszerűen belecsap a villám a fába vagy a lábaid elé, ezzel kiégetve a gyeptakarót! Mintha Középfölde vagy Westeros elevenedne meg a szemed előtt. Egyszóval a játék képes egy remekbeszabott fantasykönyv mélységét és hangulatát átadni. Magával ragad, és órákra elvarázsol. Konkrétan 20 játékban töltött óra után teljesítettem a prologust. Addig mást sem csináltam, mint kirándultam és mellékküldetéseket göngyölítettem fel, valamint csapatot építettem.

Az opcionális feladatok elképesztő számban képviseltetik magukat: ha mindent teljesíteni szeretnél, egy több mint 100 órás tartalommal számolj, amelyben nincs benne a fő cselekmény! Vannak állandó feladattípusok, amelyek minden helyszínen megtalálhatóak, de sok egyedi misszió is vár rád.

A látvány mit sem érne, ha nem társulna mellé megfelelő zenei aláfestés, ami jelen esetben nem marad el. Kiváló muzsikáknak, dallamoknak és hangszerelésnek

lehetsz föltantúja. Ugyanez igaz a szinkronszínészek munkájára is: valami elképesztő mértékben emelik a hangulatot, így általuk még jobban tudsz majd azonosulni a világgal és a hősséddel. Példákat azért nem merek említeni, mert egyszerűen neked kell átélni, másrésztől néhol erősen szexuális tartalmúak. A második részhez képest kétszer annyit lehet romantikázni, illetve intim viszonyba kerülni a társaiddal, segítőtádd. Ehhez azonban előbb el kell nyerned a bizalmukat, ápolni



„A játék képes egy remekbeszabott fantasykönyv mélységét és hangulatát átadni...”



„Emberek egymással is kommunikálnak, ezért érdemes váltogatni; kombinálni őket...”



kell a kapcsolatokat. Emberek egymással is kommunikálnak, ezért érdemes váltogatni, kombinálni őket. Szurkálódnak, őszintén érdeklődnek egymás iránt. Sok esetben a térdemet csapkodtam, olyan beszélgetéseknek lehettem részese! A humort mindig a megfelelő időben csöpögtetik, nincsen túlerőltetve. Egy jelenetet muszáj elmesélnem szemléltetésképpen: egy terület gyarmatosítása után a barbár törzs egyik embere eljött az erődömhöz, hogy megtorolja a klánját, és nemes egyszerűséggel kecskéket dobált a falnak. Igen, kecskéket, amit egy pár másodperces bejátszásban még meg is mutattak. Ezen az interakciónapokig nevettem, ha az eszembe jutott. Szóval a komoly történet mögött akadnak infantilis események is, amelyek csak tovább színesítik a Dragone Age-et.

Csapatod négy tagból állhat, és érdemes úgy variálni a társakat, hogy tartalmazzon mágust, harcost és zsványt is. Harcrendszer terén eldöntheted, hogy a taktikus kamerát használod-e (ilyenkor megáll az idő és külön pesztrálhatod az embereidet, mint az első részben) vagy az akcióorientáltat választod (a második részből lehet ismerős). Én a gyors akció híveként a taktikait

elvétve, csak kritikus helyzetekben használtam. Mondjuk, ebben a részben néha furán viselkedik a kamera, ami miatt sokszor nem látod, mi történik. Beállíthatod, hogy a segítőid milyen képességeket használjanak, hogyan viselkedjenek és mikor használjanak gyógyítást. Amúgy bármikor átválthatasz egy társadra és teljes értéküként használható (ritkán éltem vele, inkább a saját karakteremet preferáltam). Ami meglepő lehet, hogy az eddig megszokott 20. szint után is fejlődhetsz. Minden level up után képességpontot kapsz, amit

széles palettán oszthatsz szét. Én a harcost választottam, és ott is inkább a kard és pajzs kombóra építettem (a kétkezes metódus ellenében). Ezen kívül még egyéb képességek is megtalálhatóak (kaszonként négy, majd később specializálódhatnak egy ötödiknek köszönhetően), így a saját szájjzed szerint alakíthatod a hősödet és a segítőit. Mindegyik karakterosztályból három vehetsz fel (3 mágust, 3 harcost és 3 varázslót), így akár az összes variációt kipróbálhatod.



A egyik mágusomnak a jég alapú, egy másiknak a tűzes, míg a harmadiknak az elektromos skill-eket oldottam fel. A harcosommal pedig az ellenfelek cukkolását, láncsal magamhoz húzásukat, majd a pajzsos odaszórást választottam. Ebből is látszik, hogy sokféle taktikát lehet választani, a döntés tényleg csakis rajtad áll! Láthatatlanul sunnyoghatsz, majd hirtelen előtörve gigákat metszhatsz, azután akár egy tigrisbukfencsel odébb vetődve lőállásba érkezhatsz, és egy precíziós lövést hajthatsz végre a tolvaj-fjásoddal. Már a harc megkezdése előtt buffokat pakolhatsz a cimboráidra, továbbá elementális aknákat telepíthetsz és átkokat szórhatsz (hogy pánikoljon a delikvens), és közben távolról még tűzlabdákat is eregethatsz – vagy mindezeket egyszerre, mert ugye négy szereplővel rendelkezel.

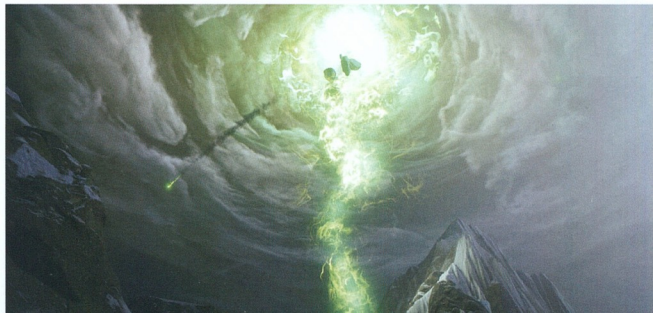
„A garantált
100-150 órás
játékidővel
hetekre
a képernyő elé
szegez a
program...”

Ami nagyon tetszett, hogy nem fogják végig a kezedet, de mégsem hanyagolnak el: adtort a fő történet, de közben bármerre elcsatangolhatsz – maximum füled-farkad behúzva emelenkülsz

**„Ezeknek a
dögöknek
grandiózus
belépőjük van,
ne csodálkozz, ha
olykor feláll majd
a szőr a hátadon
tőlük...”**

majd, ha nem elég magas az adott szinted. És erre pillanatok alatt rá fogsz jönni, mert elég egyértelmű visszacsatolással él a játék: a majdnem egy tucat különféle terület ugyanennyi sárkányt rejt. Ezeknek a dögöknek grandiózus belépőjük van, ne csodálkozz, ha olykor feláll majd a szőr a hátadon tőlük. Már az első nagyobb vadonban akad egy boltív, amely alatt áthatadva kecsesen odaröppen az ősi bestia és két másodperc alatt porrá égeti a csapatodat. A tüske sokáig benned él majd, mert a sárkányok szintje jóval 10 fölé van. A küldetésekhez amúgy

a gép ajánl egy szintet, például 11-15-ig érdemes próbálkoznival. Ilyenkor célszerű a magasabb számot kitűznöd, különben könnyen sirás lehet a vége. Ebben a világban +1 szint rengeteg számítás. A bevezetőben taglalt zölden pulzáló kezede nem csak dísznek van – rengeteg rift várja, hogy bezárd, és ezáltal megtizedeld a démoni erőket.



Ez a rész nekem nagyon bejött: a démonok kellően változatosak, és később elég féreg módon viselkednek [értsd: taktikáznak]. Egy külön sávon növelhető a befolyásodat a különféle küldetések teljesítésével, ami után inkvizíciós perk-eket és power pontokat kapsz. Ezeket a terepasztalon tudod hasznosítani, és további automata vagy játszható feladatokban vehetsz részt, vagy újabb területekre látogathatsz el stb.

Került még a lemezre egy különálló online multiplayer szegmens is. Ezt akár másik három barátoddal összeálva is tolhatod. A szinglihez hasonló karaktereket választhatsz, majd nyithatsz meg újabbakat, de a nehézség nagyon rosszul lett belőve. Az első, de még a tízedik próbálkozás is arról szól, hogy a pályánként öt részre leosztott területen mész, amíg a túlerő ki nem nyír, majd valamennyit fejlődés és kezded előlről. Valami köze lehet a dolognak a valódi pénzért megvásárolható platinum valutához, amivel gyorsabban, jobban érvényesülhetsz. Sokan ott fogják hagyni ezt a módot a sikerélmény hiánya miatt. Egyedül az elvetemült DA fanok és a monotonitást, farmolást kedvelők lesznek el vele huzamosabb ideig. Ez amúgy is csak egy plusz szolgáltatás, a hiánya jó eséllyel fel sem tűnne.

Az említett arcszörzeteken túl akadnak még bug-ok, de ezek megbocsájthatóak. A képrissítés a PS3-on stabil 30 FPS-t számlál, és PS4-en néha egy-két egységét esik csak le. Bele lehetne kötni még olyan dolgokba, hogy ha benne állsz a tűzben, akkor nem sebzódsz, vagy hogy nem lehet rombolni a környezetet, de ez már a „kákán is csomót” kategória. Mindent egybevetve egy elbűvölő fantasy-val leszel gazdagabb, ha befizetsz az inkvizítorra – a garantált 100-150 órás játékidővel hetekre a képernyő elé szegez a program. Megyek is vissza levetni azt a nyüves sárkányt, aki még a kaland elején molesztált...

► írta: **Onimushaman**

► Kiadó: EA
► Fejlesztő: BioWare

► **95%**



nickelodeon™
**TEENAGE MUTANT NINJA
 TURTLES**
 DANGER OF THE OOZE

Kowa-Bukta

▶PS3 ▶X360 ▶3DS

A 90-es években szerintem nem volt olyan óvodai/iskolai farsang, ahol ne lett volna valamelyik gyerek ninja teknősbékának felöltözve. Legutóbb Michael Bay követett el támadást gyermekkorunk ellen, tesztalanyunk azonban a Nickelodeon népszerű rajzfilmsorozatának játékbeli adaptációja. A cselekmény a második és harmadik évad között játszódik. Nagyjából ennyi a pozitívuma a játéknak, mert azon túl, hogy a sorozat jópofaságát hordozza, sajnos telis-tele van designbeli problémákkal.

A TMNT:Dot.O alapvetően egy úgynevezett Metroidvania típusú játék, ami annyit tesz, hogy 2D-s oldalnézetes másképp szóló, hatalmas bejárható területtel, ahol az új helyszínek megnyitásához valamilyen tárgyra, vagy képességre van szükség. A folyamatos barangolásunkat, a megnyílt, bejárt szektorokat egy labirintusszerű térkép jelzi. Amennyiben ebből

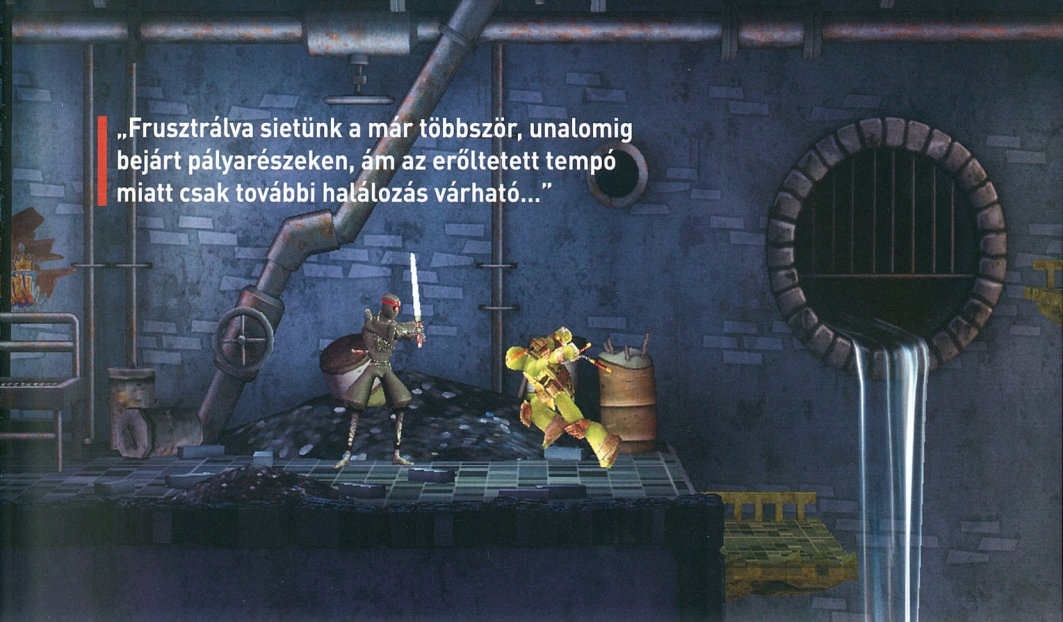
a formulából elvonnánk a side-scrolling elemet, akkor Zeldát kapnánk, a power up-ok, tárgyak hiányában pedig Pitfallt; maga a zsáner a két legnépszerűbb ilyen típusú játék után lett elnevezve, azaz a Metroid és a Castlevania után. Kezdetben mind a négy reneszánsz nevű teknős a rendelkezésünkre áll, akik között bármikor válthatunk, aszerint, hogy épp kivel akarunk

szétszappkodni mindenkit. Különbőség csak annyi van közöttük, hogy más animációban ütgelnek, de nagyjából ugyanazt tudják. A probléma viszont ott kezdődik, hogy nem éppen megfelelően designolták a támadások láncolatait, és ebből fakadnak a távolságtartási galibák. Mit is értek ez alatt? Ha csak szimplán nyomkodjuk az ütés gombot, a harmadik után a teknőcök elkezdik pörgetni fegyvereiket, aminek sajna már nincs semmi támadási hatása és ilyenkor máris bepancsolhatnak nekünk. Még a tutorialnál felhívják figyelmünket arra, hogy a negyedik ütés bevitelek nyomjuk előre az analóg kart (vagy más irányt adjunk hozzá) és úgy lesz teljes a négyes kombó. Viszont ebből többnyire az sül ki, hogy rendszeresen nekimegyünk az ellenfeleknek, ami ugyancsak sebezni fog bennünket.

Amennyiben kinyúlna valamelyik teknőc, semmi gond, máris pattan a következő, akivel lehet folytatni tovább a kalandot. Ám az elveszett tesókat csakis úgy



„Frusztrálva sietünk a már többször, unalomig bejárt pályarészeken, ám az erőltetett tempó miatt csak további halálozás várható...”



állíthatjuk ismét csatasorba, ha megkeressük, melyik szobában is van elrejtve, megkötözve. Ez egy idő után módfelett idegesítő lesz, mert vagy hatalmas területet kell visszafelé menni, vagy egyáltalán nem is fogjuk tudni, hol a bánatban kellene keresnünk ninja teknőc társunkat. Egyetlen karakterrel barangolni pedig kész életveszély. Ha pedig mind a négy tini-nindzsával megmurdelnánk, akkor kezdhetjük a leges-legelejérőt a játékot,

természetesen mindösszesen egyetlen teknőssel. Ez ellen találtam egy trükköt: ha kilépünk a játékból, és betöltjük az időközbeni mentésünket, akkor utolsó save point-tól folytathatjuk. Frusztrálva sietünk a már többször, unalomig bejárt pályarészeken, hogy elérjünk a továbbhaladási részhez, ám az erőltetett tempó miatt csak további halálozás várható, mert az ellenfelek persze mindig újratermelőnek. És hogy még jobb kedvünk legyen, az

ugrásra használható objektumok sem mindig egyértelműek, vagy jól láthatóak. Emellett természetesen folyamatosan vehetjük fel az életadó pizza szeleteket, dobócsillagokat, és továbbhaladáshoz használatos kütyüket, és néhány boss-ba is bele fogunk futni, de ezek már igazából totálisan mellékes dolgok.

Grafikailag meglehetősen póriás, a zene még csak elmegy szódával, viszont a történet nem egy nagy attrakció (Zúzó maszatol megint valamit a mutagén anyaggal), a pályadesign kiforratlan, és meglehetősen rövid a játék, körülbelül öt óra kell a végigjátszáshoz. Gyerekeknek túl nehéz lett (nincs is easy fokozat), viszont azt mégsem mondanám, hogy elsődlegesen a felnőtt közönségnek készült, számukra inkább bosszantó. Gyenge és összezsapott munka, amely még a letölthető tartalmak közt sem lenne kiemelkedő. Talán még egy kolbászos-rájás pizzában is nagyobb az élvezet, mint ebben a játékban.



► irto. JediEco

► Kiadó: Activision
► Fejlesztő: WayForward Technologies

► +0%

Franklin



Lazítsd el magad és dőlj hátra kényelmesen! Megvan? Rendben, akkor felkészültél. Most egy hosszú, tényleg nagyon hosszú cikk következik! Megkockázatom, hogy a leghosszabb, amit valaha a GTA5-ről írtak. Ezt a teszt valójában még tavaly készült, és egy blognak indult, de végül nem jelent meg online vagy nyomtatott formában. Leszámítva a prólogusát, amely a Controller közösségi oldalán már 69 000 fős olvasottságnál jár.

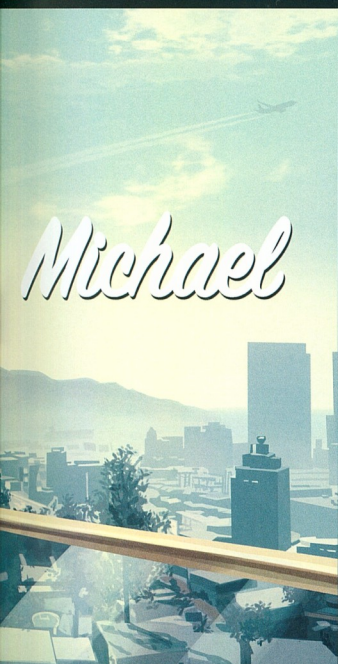
18

grand theft auto V

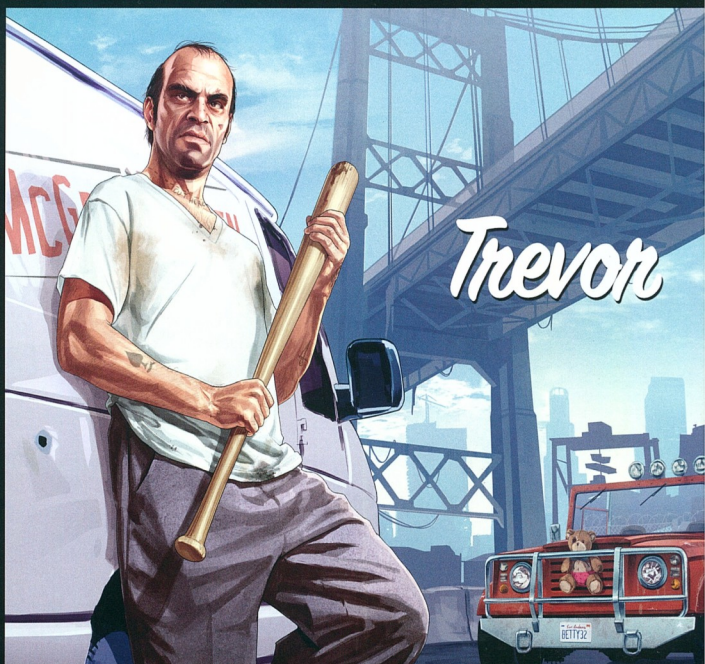
- › PS4
- › XONE
- › PC



Michael



Trevor



A cikk tehát egy évig csendesen pihent, de most az újgenerációs élményekkel kibővülve végre megmutatja magát. Ne aggódj a terjedelme miatt, ígérem, szórakoztató lesz. Épp ezért akkor is érdemes elolvasnod, ha már jól ismered a játékot. Amennyiben pedig nem volt szerencséd a GTA legújabb epizódjához, egyenesen kötelező tananyag.

19

Hosszan beszélhetünk róla...

PROLÓGUS GTA5 magyar módra

Lihegve fordulsz be a Szigony utcába, ahol az éjszakai nyöcker festői szépsége táruul eléd. Reménykedve hátranézel, de üldözőid nem maradtak le. Veszettül rohansz tovább a második világháború óta felújításra váró bérházak között. Az egyik kapualjából veterán konzumhölgy szólít meg: „- Ezerötő” bármít.” Hmm... Ajánlata

árulkodóbb és rövidebb, mint elnyűtt miniszoknyója, amely alól kivillannak szottyos combjai. Kreol bőrét és leírhatatlanul mintás topját még egzotikusabbá teszi nőies flip-flop papucsja. Tapasztalt hölgynek látszik, aki a bérházaktól eltérően talán már az első világháborúban is kínálta bájait. Még ha guszpusod is támadna a diszkont légyottra, időd most nem engedi. A közeledő társaság ugyanis szintén intim kapcsolatra vágyik veled, amely randevú vélhetően nem nélkülözne a vasrudak és feszítővasak alkalmazását néhány testnyílásod vonatkozásában. Menekülsz.

A helyi felmenőkkel rendelkező és megannyi más ősi családból származó bandatag felháborodása jogos! Néhány perccel korábban szemet vetettél egy vadonatúj okostelefonra, amelyet betéti társaságuk egy rögtönzött éjszakai piacon kínált eladásra sok más szajréval együtt. Sietségük indokolt volt, hiszen eredetig igazoló papírokkal nem rendelkeztek. Az ilyen





hivatalos okmányok csak megzavarják az üzletmenetet. Szóval kinézted a zsír mobilt, ám vételára körül némi véleménykülönbség keletkezett a nem hivatalos viszonteladókkal. Az észérvek, valamint az azoknak nyomatékot adó zsebkések felbukkanása után meguntad a vitát, majd egyszerűen felkaptad a telefont és elszaladtál vele. Mivel a kiállításra kerülő portéka ellenértékét a banda sem fizette ki, így jelentős anyagi kár nem érte őket. Itt inkább elvi kérdésről van szó! Tolvajoktól lopni? Micsoda közbiztonság! A banda örjögve indult az aznap már másodszer megszíbolt telefon után. A többit már tudod: menekülsz.

A kiszolgált testét ezerötre taksáló éjszakai pillangó csalódottan veszi tudomásul, hogy ezúttal nem üti nyélbe sem az üzletet, sem saját magát. Gyorsan eltűnik a kapujában, mert a lármásan közeledő csoportosulásból is inkább néz ki néhány kék-zöld foltot, mintsem profitot. Űldözőid elszárguldanak mellette és kitartóan a nyomodban maradnak. Futás közben

megnyugtató ígéreteket is tesznek afelől, hogy mihez kezdenek veled, ha elkapnak. Fogadalmik között többször elhangzik néhány igavonó állat párzó szerve, édesanyádat is emlegetik, szaporodásra buzdítanak, vagy mindezeket kombinálják néhány sértő jelző kíséretében. Miért kell mindig így személyeskedni? A helyzeted nem éppen rózsás... De most! A semmiből érkezik a segítség. Egy ezerkettes piros Zsiguli parkol az úttest túloldalán. Gyári festésének maradvékát különösen hangsúlyozza a szélvédőtől a tanksapkáig futó rozsdafolt, míg az enteriőrt az op-art mintás huzat és a visszapillantóra akasztott rózsafűzér teszi harmonikusá. Tulajdonosa éppen leálltja a motort, amikor odaérsz. Feltéped az ajtót, kirántod a sofört és a következő pillanatban már vigyorogva hagyod magad mögött a környék összes tolvaját és faunáját. A kocsizárdja szomorúan néz járműve után, és arra gondol, miért nem kártyázta el inkább az árát. Te viszont nyomod neki! Rövidebb szívmeállítás okoz néhány másodperc múlva Fekete Pákó, ahogy az indítás után magához

térő kazettás magnó süvölteni kezd. Ám még az „Add ide a didit” című világzene sem tudja elrontani jövedvedet...

Na? Szerinted is valahogy így festene a GTA5, ha nyakon öntenéd egy kis magyaros szósszal? Valahogy nem az igazi... Maradj inkább az eredeti változatnál! Ha még nincs meg a játék, most megtudhatod, miért érdemes beszerezned. A GTA5 méretes, és minden bizonytalanságot elhagyó játéktesztje következik.

I. FEJEZET Los Santos és Salgótarján

Amennyiben bankrablásra adod a fejed, kötetlen munkaidőre és remek fizetésre számíthatsz. Milliókat kaszálsz egy pár perces melőért. A világ egyik legjobb mestersége! Persze a zord rendfenntartó erők kettőtörhetik karrieredet, de ez szakmai ártalom. Mindenesetre a bankrabló hivatáshoz nem árt némi



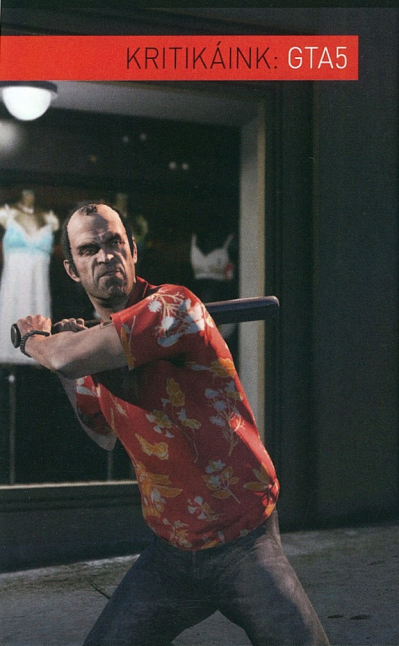
szakmai tapasztalat, határozott fellépés és céltudatosság. Az is jól jön, ha van legalább két megbízható társad, akik munka közben óvják a segged. Mindezek nélkül könnyen sitra kerülsz, ahol aztán különösképp óvni kell a segged... Ezt az egyszerű szabályt Michael és Trevor is jól tudta, mégsem ment minden a tervek szerint egy kilenc évvel korábbi munkájuk során. Jegyezd meg jól a neveiket, kiegészítve Franklinnel! A vérben és érszakban született triumvirátusuknak köszönhető a GTAS karakteres és egyben virtuális színművészeit. Sorsuk - az irányítást is bemutató - prologus után többé-kevésbé elszakad egymástól, hogy aztán közel 70 küldetés és tómerdek mellékszál mellett időnként újra találkozzanak. Az újgenerációs változatba korábban nem látott eseményfonalak is bekerültek. Lesz közöttük Poirot-gyanús miszió, melynek során egy gyilkossági ügynek kell a végére járnod, de találkozhatok autóversenyzős kihívásokkal is. Idejüket máskülönb is mozgalmasan töltik szereplőd, miközben eljárnak

néhány régi vagy új keletű haragosuk ügyében. Egy-egy ilyen jogi alapokat nélkülöző munkát általában szajhák, lopott autók, díjnyertes pofonok és löfögyverek kísérik. Talán te is egyike vagy azoknak, akik a sokak által gyengébbnek vélt negyedik epizódban csalódtak. Most megnyugodhatsz! A sorozat ismét ereje teljében tért vissza, amely a PS4 és XONE változatokra hatványozottan igaz. Ilyen egy valódi Grand Theft Auto.

A történet színterét ezúttal Salgótarjántól kissé nyugatra, légvonalban mindössze 9970 kilométerre találod. Ott fekszik Los Santos, amelyben Los Angeles jellemző kerületei és épületei köszönnek vissza. De még hogyan! Olyan vizuális bravúrban lesz részed, amelyet látva nem szerény olvasókörosz tapsikolás jár, de legalább döngő vastaps és ováció. A grafikának hatalmas léptékben kellett fejlődnie, hogy az előző változat óta eltelt egy évnvi fejlesztést igazolja. Megérte várakoznod, mert türelmed kifizetődni látszik.

Nem is elsősorban a fokozott részletgazdagság teszi egyedivé a grafikai prezentációt, hanem az összthatás. A képernyőre nézve elhiszed, hogy ez egy többmillióos nagyváros és nem Salgótarján. Talán te is tapasztaltad már a régebbi játékok újradikadásánál, ahogy magad elé mormogsz: jó, jó, szebb a grafika, magasabb felbontásúak a grafikák, de különben minden ugyanaz. Itt azonban elkap az „aztak*rvá” érzés. A előző generációs változatban például út-ott csinálnak a fejlesztők: ha repülővel utazol, eltűnnek az utcáról az emberek, csak az autók látszanak. Még akkor is, ha alacsonyan repülsz. Ezúttal szó sincs ilyesmiről. Jelentősen megnőtt a látótávolság, miközben árnyékok, fények, tükröződések és effektek garmadája teszi valóságossá az élményt.

Az emberek természetesen nem körítésként szerepelnek a PS3 és X360 változatokban sem, hanem mindenki éli mindennapi életét. Ez még inkább igaz a nextgenre. Az eladók eladnak, a dolgozók munkába indulnak, a járókelők



járnak-kelnek, a szájhák pedig... hmm... kuncafra várnak. Az ősi mesterséget űző leányzók persze főként éjszaka gyakorolják tevékenységi körüket. Megtehetik, hiszen a játékban gyönyörűen váltakoznak a napszakok és az időjárás is. Különösen az éjszakai, esős városkép brutális, ahogy a neonfények, lámpák, reklámok tükröződnek az vizes aszfalton. A city még inkább él. Egyszerűen hatalmas! És ha már a hatalmasnál tartunk... A férfiak szeretnek azzal henegni, hogy övék a legnagyobb! Ezt tette Don Hauser is, a Rockstar Games kreatívigazgatója, amikor azt állította, hogy a sorozat legnagyobb bejárható területét kapod meg az ötödik részben. Nos, úgy tűnik, a jóraváló úriember igazat mondott.

Los Santos már önmagában lenyűgözi a négyzetkilométer-félsziben szenvedőket. De a városon kívül is sok a felfedeznivaló. Eldugott gazdálkodásokon farmerek tenyésztik a jámbor hamburgernek valót, még eldugottabb gazdálkodásokon egykori dílerrek természetzik az elszivni valót és

lepukkant benzinkutak őrzik erre tévedt autósoknak a tankolnivalót. Vannak kisebb falvak, bezárt bányák, erdők-mezők. Ne gondold egy perccig sem, hogy a városon kívüli terület ingerszegényebb. Az új konzolok ereje biztosítja, hogy a vidéki környezet is csodás legyen. Gazdagabbá vált a határvidék flórája és faunája, egyszóval a növényzet sűrűbb és változatosabb. Így most minden pejoratív élcet nélkülözve kijelenthető: a megvalósítás „falura jó lesz”. A helyszíneket ráadásul változatos állatvilág népesíti be, amelyek közül néhány még veszélyes is lehet rád nézve. Gyalogosan bőklászva például tapasztalhatod, hogy a puma élőben sokkal vérszomjasabb, mint a nevét viselő futócipő. Ide kapcsolódik, hogy megjelentek az érdekes „Peyote Plants” küldetések is. Ezekkel szívní fogsz! Olyan értelemben legalábbis, hogy ha a Peyote nevű növényt szakszerűen letéped és betéped, úgy annak hallucinogén hatása miatt különféle madárnak képzeld magad. Ilyenkor sirály, sas és más madár bőrébe bújva nehezen megközelíthető helyekre is eljuthatsz.

A hegyekkel szabdaltságot kopár területet, a falusi turizmusra nem túlságosan berendezkedő települések, valamint Los Santos és agglomerációja tényleg óriási játszótér ad három főszereplőnek. Most, hogy Franklin, Michael és Trevor ismét szóba jött, ideje jobban megismerned őket.

2. FEJEZET Franklin, Chop, gyöngyhalászok és meglefel- vonulás

Kedves olvasó, engedd meg, hogy bemutassam Franklint. A fekete bőrű srác már ránézésre sem egy otthonulós típus. Inkább amolyan szélfútt virágszirom az évekig épített izmaival és egy cirkszi porondmester lágy baritonjával. Legalább 100 kilót nyom arcmosás után. Munkájára nézve az autókereskedelemben dolgozik. No



persze nem bejáratos Suzuki Swiftet árul műbőrkalapos nyugdíjasoknak, hanem épp ellenkezőleg! Feladata abból áll, hogy visszaszerezze mindazokat a személygépkocsikat, amelyeknek törlesztörésleleteit a korábbi vásárló nem tudja, vagy nem akarja fizetni. Franklin ilyenkor karcolás nélkül igyekszik leszállítani a járműveket, de a kocsik tulajdonosai ritkán maradnak sérülésmentesek. A munkával egy volt szovjet utódállamból érkező autökereskedő bizza meg, aki sokat ad az efféle adminisztratív dolgokra. A fiatalember egyébként épp egy ilyen munka során ismerkedik meg Michaellel. Tudnod kell, hogy még az ilyen keménykötésű afroamerikai legényeknek is van gyenge pontjuk. A nők! Mi más? Illetve csak egy nő: Franklin barátnője. A háborgó nőszemélynek már a sztori elején sikerül az, ami a nyolc napon túl győgyuló ex-autótulajdonosoknak nem: kihajítja a behajtót. Nem tudni, hogy ennek hatására, vagy a Michaellel történt találkozás miatt, de Franklin élete hamarosan megváltozik. Egyrészt egyre komolyabb balhékbán

vesz részt, másrészt az egyik akciója során szerez egy kuttyát. A Chop névre hallgató eb az asszonypajtással ellentétben hű marad hozzá, nem pofáz vissza és még Franklin golyóival is játszik... Vagyis labdáival... Azokkal is csak akkor, ha a gazdi eldobja őket. És készülj fel, mert ez a rafinált boházsák váratlan pillanatokban még a nagydolgát is elvégzi. Képes otthagyni egy jókora matériát a küszöbön. Ettől eltekintve, ha a játék során a fekete srácot irányítod, akkor nagy segítségére lesz Chop. Elég ráuszítanod a fenyegető emberekre, vagy megdobnod őket a labdával, és a kutya végez velük. És hidd el, az életerős kuttyuli miatt a környék szakái sincsenek biztonságban.

Franklin Clinton a kuttyáján kívül az autóvezetésben leli örömét. Remek sofőr, aki kíméletlenül szlalomozik a nagyvárosi forgalomban, halálra rémítve a kisfogyasztású játékautókkal bohóckodó mazsolákat. Amikor Franklinnel játszol, eleve könnyebben irányíthatod az autótak, de érdemes kihasználnod speciális

tulajdonságát is. A kontroller két analóg karját lenyomva belassul tér és idő, te pedig könnyedén cikázol a kocsik sűrűjében. Speckó képessége egyébként mindhárom úriembernek van, amelyekről mindent megtudhatsz, ha majd személyes bemutatásukra kerül a sor. A különleges tulajdonságon kívül szereplőid rendelkeznek hét további attribútummal is. A légzőkapacitás, állóképesség, pilótatudás, vezetés, testi erő, célzás és lopakodás képessége mindegyik karakternél eltérő, ám valamennyit fejlesztheted. Olyan ez, mint a való életben: minél többet futsz, annál tovább bírod. Minél gyakrabban veszel a kezedbe fegyvert, annál ügyesebben bánsz vele. És így tovább. Egyedüli kivétel a valóságban talán a levegő visszatartása. Minél tovább maradsz víz alatt, annál biztosabban megfulladsz, mert jó eséllyel nem vagy perzsa gyöngyhalász. A játékban azonban ezt a képességet is fejlesztheted, ha az óceánban edzed magad.

De térjünk vissza Franklinre. Mivel ő a legügyesebb sofőr,



ezt a képességet vele tudod a leggyorsabban feltölteni. Autózzál szembe a forgalommal, közlekedj balesetveszélyesen, egyszerűen vezess úgy, amitől egy apatikus járművezető-szakoktató is csillapító porokat szedne be. Meglátod, a képességed értékei növekedni fognak! Betétlapot akkor sem kell adnod, ha valakibe véletlenül mégis beledurransz. Hiszen a Grand Theft Autoról beszélünk! Itt az ilyen kényelmetlenséget kötelező biztosítás és kárszakértők bevonása nélkül is elintézheted.



Csupán néhány rúgás vagy egy revolver kell az eset tisztázásához. Kárpóttásul még az érintett fél autóját is elviheted, ha a tiéd tropára ment. És ami a legjobb, hogy még a rendőröktől sem kell igazán tartanod. Az ötödik részben ugyanis szemmel láthatóan kevesebb zsernyák szolgál és véd, mint a korábbi epizódokban. Emlékszel a korábbi helyszínekre? Vice Cityben vagy San Andreasban kis tűzással elég volt szellenteni egyet a piros lámpánál, és máris annyi jard volt körülötted, amennyit csak a Büszkeség elnevezésű melegfelvonuláson látni. Mielőtt félreértened a dolgot: a zsaruk az említett rendezvényen nem részt vesznek, hanem biztosítanak. De ki tudja? Lehet, hogy negyedik rész kiegészítőjéből ismert Gay Tony ott van a felvonulók között...

A játék prologusa után, először csak Franklint irányíthatod. Később azonban megkapod Michael, majd Trevor karakterét is, és szabadon váltogathatsz a szereplők között. Bizony! A játék dramaturgiája most először három szálon fut, amely

megoldás egyáltalán nem teszi zavarossá vagy átláthatatlanná a történetet. Egyszerű a váltás is közöttük. Nem kell félned akadáستól vagy hosszú töltési időtől. Egyszerűen csak kiválasztod a kördiagramhoz hasonló menüből aktuális karakteredet és a kamera pár másodperc alatt rátalál a térképen. Akkor hát ideje váltanod. Következzék Michael.

3. FEJEZET

Michael, a teniszütő és a fenntartható fejlődés

Első pillantásra minden tökéletesnek látszik Michael de Santa élete körül. Takaros ház, gyönyörű feleség, két szerető gyermek. Olybá tűnik, hogy az egykori rosszfiú rendbe hozta dolgait, amelyben nyilvánvalóan szerepet játszik a bankrablás utáni tanúvédelmi program is.



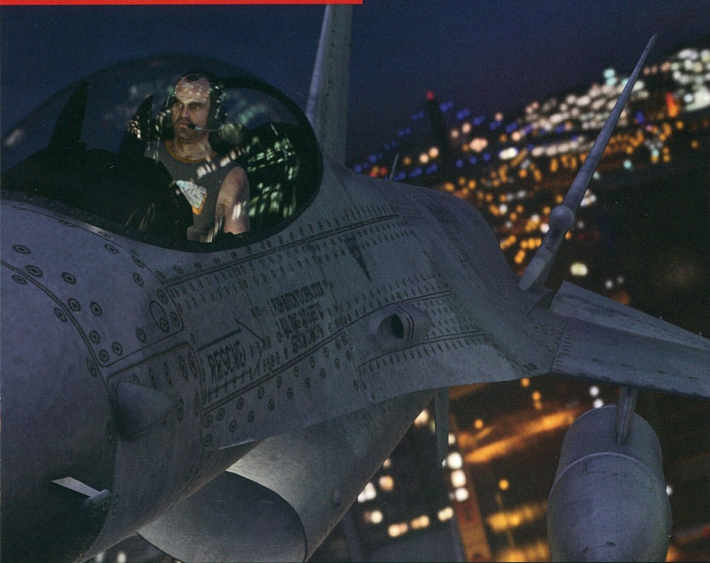
Ám a látszat csal. Nem olyan könnyű a családi élet! Ezt a régi közélet Michael is nap mint nap tapasztalja. Erős fejfájásra ad okot például a lánya. A celebek által képviselt intelligencián és általános plázakultúrán felnőtt Tracey épp csak annyira elviselhető, mint egy vasmunkás zsebkendőjének íze. Azután ott van némi túlsúllyal küzdő fia, akinek esztétikumra, művészetre és kifinomult intellektusra való igényét bőven kiszolgálják a videojátékok. Ez talán nem is olyan nagy baj, de Jimmy külön címszó alatt szerepel a legfrissebb kiadású Gyökerhatározóban. Ám mindezek jelentéktelen problémák a hitveséhez képest. Felesége valójában egy riherongy, aki nemcsak a pályán izzad teniszedzőjével, hanem az ágyban is. Remélhetőleg ott nem használják fel az ütőt semmire, de nem lehet tudni a mai világban. Mindenesetre az esküvőn megfogadott örök hűséget sajátosan értelmezi az asszony, így Michael is hamar levetkőzi hibátlan modorát.

A naiv férj egy szép napon rajtakapja élete párját és az edzőt egy

tenispályán kívüli testgyakorlás közben. Mit lehet ilyenkor tenni? Az egykori cimborra, Trevor segítségével üldözni kezdi a felajzott tréneret, hogy egy meghitt beszélgetés keretében gyakorolja a jobbkezes adogatást, amíg a bevitt pofonok száma el nem éri javára a negyven-semmit. Egyszóval teniszese módon kívánja csökkenteni az edző nemi vágyát és fogai számát. Rövid autós üldözés után azonban a megszeppent oktató bemenekül mutatós házába, amelynek mélyén biztonságot remél. Igen ám, de a becsületében sértett Michaelt nem érdekli a hazai pálya előnye, így autója segítségével bontásra itéli a pecót. Egy igazi statikus precizitásával eltávolítja a terasz néhány tartóelemét, majd elégedetten figyel, ahogy kimegy a ház az ablakon. Öröme azonban nem tart sokáig. Hamarosan kiderül, hogy a romba döntött villa nem is a teniszedző tulajdona, hanem egy nagyformátumú maffiafevээр kéglje. Márpedig a nagyformátumú maffiafevээр kevésbé tolerálják szeretett otthonuk váratlan átalakítását. Így válik a vadászból veszettül menekülő vad.

A többi szereplőhöz hasonlóan a gondos családapája is egyre durvább események mellett sodródik a végkifejlet felé.

Michael kalandja a romba döntött házzal kiváló példa arra, hogy milyen hangvételre számíthat az a játékban. Nyilván te sem a Rockstar új munkájától várod a szépirodalmi felfrissülést. A sorozat ötödik epizódja is inkább humorral átitatott történeteket kínál, kissé véres, de szórakoztató tálalásnak. A feladatok olykor klisések, a párbeszédnek néhol obligát közéletké silányulnak, de látni és hallani fogsz felejthetetlen jeleneteket és már-már tarantinós dialógusokat is. A GTA5 voltaképpen megfelel egy 260 millió dollárból készített társadalomkritikának. Bátran nyúl sztereotíp mellékszereplőkhoz, és kíméletlenül kifigurazza a jól ismert vállalatokat, termékeket vagy közösségi szolgáltatásokat. A küldetések némelyike viccesen túlzó, és imádnivalón morbid, de mégsem csodálkoznál túlságosan, ha megtörténe a valódi életben is. Ilyen a világ...



4. FEJEZET

Még mindig Michael, valamint a divatos kiegészítők

Michael speciális képessége kicsit hasonló Franklinéhez. Karakterét irányítva képes vagy lelassítani körülötted az időt. Csupán annyiban tér el a dolog, hogy amíg a fekete bőrű kollégával vezetés közben teszed, addig Michaelnél ez lövöldözés vagy verekedés közben használható. Szükséged is lesz a megfelelő harci tudásra és az önbizalom növelő fegyverekre, mert természetesen gyakran keveredsz balhéba. A fegyverváltáskor előbukkanó tárcsáról számos különféle típust választhatsz. Van itt kés, hatlövetű, gépkarabély, rakéta- és gránátvető, mardály és megannyi szívednek kedves mészárszék. Az új változatban fejszével és egy

puskával bővült repertoár. Ráadásul egy-egy fegyvernek egyszerre több változata is nálad lehet, így gyakorlatilag nagyobb tüzérot cipelsz magaddal, mint egy frontra induló gépesített német hadosztály.

A jó gamer persze holtig tanul és lövési tudományán kívül fegyvereit is fejleszti. Ezt te is megteheted a város valamelyik Skuló Vegyesboltjában. Vagy ahogy a Los Santosban nevezik: Ammu-Nation. Ezekben a szakirányú kiskereskedésekben trendi kiegészítőket vásárolhatsz aktuális kéziágyúidhoz, hogy a fenntartható fejlődés jegyében előremozdítsd azok képességeit. Az innováción alapuló cégfilozófiád hamar meghozza eredményét. Fegyvereid célzóképesége, újratöltési sebessége, tüzeje javulni fog! Amennyiben az Ammu-Nation egy népi jellegű lőtérrel is rendelkezik a hátsó kertben, úgy ott Vaszilij Zajcev szintjére képezheted lövésztudományodat. Ne feledd, hogy a lőtérén kívül azért más a helyzet. Éles szituációban az élő céltáblád általában mozog, menekül vagy támad, ráadásul van

pofája visszalőni! A szemtelen... Utcai harcokban ezért érdemes kihasználnod a fedezékeket, amelyek az egyébként jól működő harcrendszer fontos részét képezik.

Ha épp nem fegyvert fogsz a kezvedben, akkor előkaphatod mobiltelefonodat is. Napjaink igényeinek megfelelően az okos kis készülékkel internetezhetsz, fotózhatsz, tőzsdézthetsz, és megnézheted az SMS üzeneteket vagy az e-maileket, amelyek hasznos híreket vagy a küldetésekkel kapcsolatos infókat tartalmaznak. És természetesen telefonálhatsz is. Michael segítségével azonban egy új felhasználási módját is megtalálod a mobilnak, amikor feltárcsázod a Lifeinvader tulajdonosának számát. A Lifeinvader egyébiránt a Facebooknak felel meg a játékban, míg a Twitter hasonmását a Bleeter képviseli. Amikor a telefon





kicseng, az előadást tartó üzletember felveszi a készüléket. Külön pikantériája a dolognak, hogy éppen a kezében tartott új mobil a prezentáció témája. A kirobbanó siker nem marad el, köszönhetően annak a mini bombának, amelyet egy korábbi akció során a készülékbe rejtettél, és most a hívással aktiváltál. Szegény áldozat nyaktól felfelé kissé légiessé válik és kitör a pánik! Látnod kell azt a fejtelenséget...

Van egy sokkal békésebb funkciója is a mobilodnak: a QuickSave használatával bárhol, bármikor elmentheted a játékot. A korábbi részekben megismert módon is tudsz állást menteni, azaz hazamész és lefekszel az ágyadba kicsit pihenni. Michaelnek azonban az egyre keményebb melók

után abba a hitvesi ágyba kell hazatérnie, amelyekben cafka felesége is megfordult. Ha ehhez még hozzáadod plasztikkica lányát, akit valószínűleg valamelyik pláza eldugott részén egy műanyagfröccsentő gépen készítettetek, valamint dőre fiúcsemetéjét, úgy nem véletlen, hogy a családapa pszichológushoz jár. A doktornál bepillantást nyerhetsz Michael életének titkaiba. A karakterek története, élete és premisszája egyébként a fejlesztők és írók szorgalmát dicséri. Részletes és kidolgozott háttér áll mindhárom szereplő mögött, amelyből a játék során egyre többet megismerhetsz. A gondoljaival küzdő családapa problémáit jól jellemzi az egyik beszélgetése a pszichológusával. Bocsanat, talán nem pontos az idézet, de valahogy így hangzott:

- Michael, hisz Ön a boldogságban?
- Nem. Nem hiszek benne.
- Pedig jobban tenné. Én hiszek a boldogságban.
- Csak azért, doki, mert nem ismeri Trevort...

Nos, ez volt a tökéletes végszó. Ismerd meg Trevort!

5. FEJEZET

Trevor és a gőzhenger, meg egy frontember

Harmadik főszereplőd elsőrangúan hat, mint pszichopata gyilkos. Külseje és arckifejezése láttán nagy tradíciókkal rendelkező rablógyilkosok is zavarba jönnek, emellett sokszor olyan részeg, amely még egy jól sikerült frontharcos összeövetelnek is javára válna. Tekintetét pedig valószínűleg hetekig analizálnák elmeorvosi szaktekintélyek. Szakadt megjelenését és mocskos pólját egy lehetlenyit barátságosabbá teszi a nyakára tetovált szagattott vonal, amely alá az „Itt vágd el!” feliratot varratta. Szó, ami szó, egy pillangós tetkó valóban nem illene oda. Homloka magasra nyúlik kopaszodásnak indult frizurája miatt, de ez nem kölcsönöz több bölcsességet neki. Inkább úgy néz ki,





mint akit már minden létező dologgal elverték, talán csak a háncsoló éket leszámítva. Trevor Phillips atraktív külleméhez természetesen kifinomult lélek társul. Már ha kifinomultnak nevezhető az, akibe annyi érzés sem szorult, mint egy túlórázó hentesegédbé.

Érdekes, hogy bár Trevor öltözködés szempontjából nem hódol a legújabb divatnak, és lepatant lakókocsija sem úgy fest, amelyben ártatlan kóristalányok családot terveznének, induláskor mégis neki van a legtöbb pénze a szereplők között. Ez azt jelenti, hogy amikor végre megkapod Trevor irányítását is, akkor százazres nagyságrendű vagyona felett rendelkezhetsz. A csóró Franklinnél, de még Michelnél is kevesebb van a játék elején.

Trevort azonban jobban izgatják a pénznél a balhék. És persze a nők is, bár esetében olykor úgy tűnik, hogy partnere nemi hovatarozása lényegtelen kérdés. Az biztos, kijut neki a jóból már nem sokkal azután, hogy kiválasztható karaktereddé válik. Vele soha nem

unatkozhatasz. Egy alkalommal például éppen hátulról kedveskedik egy könnyűvérű hölgyecskének, aki azonban Johnny-nak, a Lost and Damned kiegészítőből ismerős motoros bandavezérnek sem közömbös. Mondani sem kell, hogy szöváltásuk elfajul, amely után Trevor nem a korabeli párbajok gáláns szabályai szerint intézi az ügyet. A buzgó ügyintézésben végül a motoros srác elhalálozik. Trevornak valamiért amúgy is a begyében vannak a motoros srácok, amelyet későbbi küldetések során többször tapasztalhatasz.

Korábbi részekhez köthető utalásokra egyébként máskor is bukkanhatasz. Ilyen kapcsolódási pont az egyik mellékküldetésében is található. A vezérfonaltól elágazó missziókat Strangers and Freaks néven jelöli a játék és szinte valamennyi egy jellemzően agyament feladatot kíván tőled. Az alábbi küldetést elolvastva már fogalmat alkothatsz róla, hogy miféle elborult kihívások várnak rád: Trevor egy idősebb, de szépreményű házaspárral akad össze, akik

alkalmi szinten nyomják a kukázást. Mégsem ennyival után kutató hajléktalanokról van szó... Az öreg párocska csupán kedvenc hobbijának hódol, és relikviákat próbál szerezni különféle sztárok szemeteséből. Segítőkézs pszichopatád valahogy rááll, hogy becses kincset szerezzen az aranylakodalom felé közelítő kutászoknak. A célszemély nem más, mint a Vice Cityben is szerető LoveFist zenekar énekesé. Egy autogram koncert után? Esetleg valamelyik hangszer meglovasítása az öltözőből? Ugyan! Trevor egészen más ereklével szolgál. Egy bárban akad rá a zenészre, aki ekkor még nem sejtí, hogy valamelyik értékes dologtál hamarosan meg kell válnia. Nem kell hozzá sok idő, és előbb szó-, majd ütősváltásba keverednek. Hogyan lesz ebből relikvia? Fogas kérdés... Szó szerint az, ugyanis Trevor egy különösen bravúros ökölcspással kiveri a frontember aranyfogát, majd távozik a fénylő testrésszel. És ezt még finoman intézi el!

Trevornak ugyanis az a speciális képessége, hogy képes átváltani



gőzhenger üzem módba. Ez annyit tesz, hogy amikor begőzöl, akkor lazán lehenyerli egy kisebb falu lakosságát. Saját szemekkel tapasztalhatod majd, amikor lerendez egy egész brigád vidéki suttyt. Bár a bandát nem terheli az iskolázottság, viszont sokan vannak. Korábban Trevor összebárhéztott kettőjünkkel egy vegyesbolt előtt, akik erősítésnek hozták a haverokat. Hiába! Az eset után igen kevés eséllyel megy ismét vásárolni a baráti társaság bármelyik tagja. Ettől függetlenül vigyáznod kell, mert egy-egy bunyó vagy tűzharc alkalmával Trevornak, és persze a többi szereplőnek is fogy az életereje. A vitalitást a térkép alatti zöld csík jelzi, amely részben visszatöltődik, ha egy ideig nem ér sérülés. Az itt-ott felszedhető egészségügyi csomagok is jó hatással vannak kondíciódra. Ha máshol nem, hát otthon a klotyóban mindegyik szereplőnél találsz olyat. Szintén a térkép alatt kapott helyet egy kék és egy sárga csík is. Az előbbi a golyóállól mellényed állapotát mutatja, amelyből többféléit is beszerezhetsz, az

utóbbi pedig a speciális tulajdonság felhasználhatóságának mércéje.

A Stranger and Freaks mellékszálakon kívül gyakran beleszaladhatsz instant küldetésekbe is, amelyek váratlanul csapnak le rád az utcán. Nem sokkal később te is lecsapsz valakit az esetek többségében, hiszen ezek a villámszituációk ilyen beavatkozást kívánnak tőled. A kis kőzjátékokat biztosan észreveszed, mert a térkép felvilanva figyelmeztet rá. Egy férfitől lenyúlják a brifkóját, egy sráctól elszedik a motorját... és sok-sok hasonló probléma. Ilyenkor az elkövető nyomába eredhetsz, hogy annak testi fenytése után igazságot szolgáltass. A hálás sértettek gyakran megjutalmaznak, de dönthetsz úgy is, hogy munkád ellenszolgáltatásaként megtartod a visszatulajdonított értéket.

Nem is gondolnád, de Trevornak valamikor volt rendes munkája is. A seregben szolgált, ahol mindenáron pilóta akart lenni. A pszichológiai teszten azonban nem felelt meg és végül a katonaságtól is kidobták.

Repülés iránti imádata és tudása azonban megmaradt, ezért őt irányítva sokkal könnyebben tudod a légi járműveket vezetni. Ez a tulajdonsága legalább annyira kimagaslik a többiekhez képest, mint Franklin autóvezető képessége.

6. FEJEZET

Azért ez nagyon ott van!

A szereplők között bármikor szabadon váltogathatsz, ha nem éppen egy küldetés teljesítése közben vannak. Mindegyik saját házzal és saját autóval rendelkezik, és éli saját életét. Ezért ne csodálkozz, ha a magára hagyott karaktert nem ott találod, ahol utoljára átváltottál róla. Ők közben teszik a dolgukat, jönnek-mennek, szóval mindig más helyzetben kapod el őket. Valamiért nagyon ragaszkodnak saját ruházatukhoz, mert hiába öltözteted át őket akár a legmenőbb cuccokba is, a legközelebbi találkozás



alkalmával, jó eséllyel ismét a régi rongyot viselik. Ruházkodás mellett fodrászhoz is vihető az úriembereket, amely a pénzköltésen és a javuló esztétikai élményen túl mászt nem jelent. A legfurcsább szituációkban általában Trevort talárod, ha hosszabb idő után visszatérsz hozzá. Van, hogy éppen úgyelgel valakit, máskor a rendőrök elől menekül. Egy alkalommal olyan részegen tér magához, hogy zakatol a feje. Mondjuk ez nem csoda, mert vasúti síneken ébred és éppen jön a vonat...

Arra nem sok esélyed van, hogy az egyik karakterrel játszva véletlenül egy másikkal találkozz, hiszen Los Santos hatalmas város. Nem tudni, hogy volt-e már erre példa, de ez nem jelenti azt, hogy nem fordulhat elő. Vannak azonban olyan küldetések, ahol összejön a hármas fogat, és közösen kivitelezhetsz velük egy akciót. Ilyenkor is váltogathatsz a szerelők között, sőt, kell is váltanod, így több nézőpontból kísérheted a BTK. számos paragrafusát kimerítő eseményeket. És itt következik a GTA5 ráncfelvarrott változatának legnagyobb újítása! Nemcsak a szereplők között változtathatod a nézőpontot, hanem az egyes karakterek szemszögéből is. Magyarul: bármikor, egyetlen gombnyomással, akadás nélkül átválthatsz FPS nézetre. Eddig ilyen nem volt! Nyilván te sem olyan életvitelt folytatsz, amely mellett csábító lenne Trevor bőrébe bújni. De kétségtelen tény, hogy egészen új, testközelí élményt ad annak az elvetemült disznónak a szemével átélni az eseményeket. A belső nézet megvalósításakor nem csupán a

kamerát szerelték a kiválasztott karakter orrára a fejlesztők, de hozzá hangolták a grafikát és animációkat is. Megfigyelheted karaktered kezeit mozgás közben, sötétebb árnyalatban látsz mindent, ha napszemüveget viselsz és természetesen kidolgozott utasteret kaptak a járművek is. Nemcsak az autók műszerfalát láthatod, de valamennyi földi, vízi és légi jármű enteriőre szerepel a játékban. A Rockstarnál nem viccelnek, ha következetességről van szó... Vannak olyan játékelemek, ahol a belső nézet kifejezetten előnyös. Durrogatni, lövöldözni például sokkal könnyebb ilyen módon, főleg ha használod a ráségítő célzást. Az autózetés is egészen más így. Azt nem mondom, hogy jobb, csak más. A belső nézetet használva egyébként leszűkül a tér, sokkal kisebbé válik a belátható terület. Ez az egész FPS mód rendkívül szubjektív dolog. Lehet, hogy neked nagyon bejön, de sanszos, hogy nem fogod annyira használni. Nem könnyű megszabadulni egy évtizedes beidegződéstől, valahogy fura, idegen ez saját szemszög.



A városban furikázva megtalálász minden olyan típusú járművet, amit benzin hajt: a kis- és középkategóriás kocsik mellett luxusautókat lophatsz, de vezethetsz munkagépeket, teherautókat, kamionokat, rendfenntartó- és katasztrófavédelmi járműveket, mentőt, motort... mindent. Talán már csak babakocsikat nem. Az autók ráadásul tuningolhatók! A légi utat választva mezőgazdasági repülő, kisebb jet, hőlégballon és vadászgép is a rendelkezésedre áll, míg a vízben hajóval, jetskivel, motorcsónakkal és most már tengeralattjáróval is utazhatsz. A fejlesztők részletességéről mindent elárul, hogy ha kiszállva egy autóból egy kicsit a közelében maradsz, hallani fogod a lehűtő motor jellegzetes pattogását. Hihetetlen! Az autókban, a rádió kijelzőjére pillantva még azt is láthatod, hogy épp melyik rádióállomás szól. Immár tizenhét adó kínálatából választhatsz. Amennyiben PS4 kontrollert van a kezében, akkor az érintőpadon egyetlen mozdulattal csatornát válthatsz. Szintén a Sony irányítójának sajátossága, hogy

telefonbeszélgetések alkalmában a controller hangszórójában hallod a vonal másik végén beszélő hangját. Ötletes.

A korábbi részekből megszokott minijátékok is jelen vannak, és szórakoztatóbbak, mint valaha. Amennyiben aktív sportra vágysz, kipróbálhat többek között a teniszt, triatlont, autós és hajós versenyeket vagy a lövészetet. Ha ilyen ütemben halad a Rockstar, a következő részben talán már az összes olimpiai sportág szerepel. A vadászat ugyan nem felel meg az ötkarikás játékok szellemének, de a játékban Trevorral ezt a sportot a vadakkal együtt űzheted. Akkor is találsz programot, ha nyugodtabb kikapcsolódást keresel: elmehetsz golfozni, felülhetsz a siklóra vagy az óriáskerékre, és nem fogod elhinni, jógázhatsz is! Még abban az esetben sem kell teljesen lemondanod a játékról, ha épp nem vagy a konzolod közelében. Az okostelefonokra leölthető GTAS iFruit applikációban kicsit bütykölheted, felpiszkálhatod az autóidat, és vigyázhatsz Franklin kutyájára, Chopra is.

7. FEJEZET

Online móka, multiélvezet

A barátaidat megválogathatod, de a rokonaidat nem. Kivéve akkor, ha a GTA Online kivételével játszol. Itt bizony karaktergenerálás közben te magad döntöd el, hogy hősöd milyen felmenőkkel rendelkezik. Micsoda gamemanipuláció! Nincsenek unalmas minőségcsúszkák, sem ingerszegény tulajdonságkapcsolók. Helyette a nagyszülők és a szülők jellemzőit állíthatod be, utána kiderül, hogy karaktered milyen fizimiskát örökölt. Ne legyenek illúzióid! Ha a nagymutter gülüszemű volt, a te pillantásod is versenyre kel a halszemoptikával. Miután a legjobbnak vélt érvonal alapján nemesített a család sarját, meghatározhatod annak képességeit is. Ezeket is egyedülálló módon állíthatod be. El kell döntened, hogy karaktered a nap 24 órájában mit csinál. Minden egyes órát egy pont jelképez, azaz összesen 24



pontot szórhat szét a különféle tevékenységek között. Az arányok később meghatározzák emberkérd fizikumát és habitusát. A „senki sem születik autóvezetőnek” megállapítás például itt nem állja meg a helyét, ugyanis szereplőd bír ezzel a tulajdonsággal. A kérdés csak az, hogy csúcsformás Lauda vagy félig már vak Pista bá' módjára teszi. Ha pedig a minimum négy óra alvás helyett kétszer annyit engedélyezel, úgy karaktered kipihentebben, nagyobb állóképességgel veti bele magát az online életbe. És így tovább...

A kifejezetten kreatív karaktergenerálás után egy amolyan felvezető-gyakorló

küldetésbe csöppensz. Los Santos légikikötőjében találod magad, ahonnan elindulva egy kis akcióval dústított oktatás vár rád. Az út végén fegyverrel és autóval leszel gazdagabb. És az online szabadság élményével! Innentől kezdve ugyanis már ahhoz kezdesz a játékban, amihez csak akarsz. Rengeteg opció áll a rendelkezésedre. A játék ügyesen keveri a Sims életérzést és a bejáratott multiplayer opciókat, de mindezt úgy teszi, hogy a hamisítatlan GTA hangulat megmarad. Ha épp úgy tartja kedved, élheted az életedet, vásárolhatsz házat, öltözködhetsz, csatangolhatsz a városban, még bulikat is szervezhetsz. Azért persze ilyenkor is érhet baj. Az utcán simán kirabolhat egy mókás online tag, cserébe azonban vérdíjat tűzhetsz ki a fejére. Az sem árt, ha biztosítást kötsz a kocsidra, mert ismeretlen rosszakaróid bármikor szétverhetik vagy felgyújtják. Az új konzolokon immár 30 fős multi vár rád, ráadásul szőröstül-bőröstül importálható korábbi karakteredet. Ráadásul az előző generáció valamennyi frissítését azonnal megkapod.

Az igazi élményt persze mégis a további lehetőségek jelentik: deatmatch, team deathmatch, versenyek és küldetések. Az első időszakban nem választhatod bármelyik küldetést, hacsak nálad magasabb szinten állók nem hívnak meg rá. Idővel azonban, ahogy szorgalmasan teljesíted a küldetéseket, sorra nyílnak meg az újabb és újabb feladatok. Először persze csip-csup ügyeket intézel, már ha a drogügyletek, bandaháború vagy autólopás annak számít. Autódba érdemes GPS-t szerezni, hogy lásd magad a térképen, a lopott kocsikat pedig festesd át, ha csak nem akarsz rendőrökkel a nyomodban balettozni Los Santot utcáin. Később komolyabb kihívások várnak rád, amelyek precíz szervezést és néhány online segítőtársat kívánnak. Már csak azért is, mert általában más bandák is hajtanak a zsákmányra, vagy kifejezetten egy ellenlábás társaság eliminálása a cél. De már az első küldetéseket is érdemes többedmagaddal végrehajtani. A magányos farkasoknak itt ritkán terem babér.





A Deathmatch és Teamdeathmatch olyan, mint bárhol máshol. A halálos keringőre minden esetben Los Santos valamelyik előre meghatározott helyszínén kerül sor. Az életszerűségét növeli, hogy a leszámolás közben a környéken tovább zajlik az élet, azaz más játékoktól eltérően nem egy hermetikusan lezárt dobozt kapsz színtérnek.

Kifejezetten élvezetesek az online utcai autőversenyek is. Indulhatsz sima futamon, ahol természetesen a győzelem a cél. Itt előnyt élvezel, amennyiben a budapesti nagykörúton edzett jogsíval rendelkezel, hiszen nagyjából ugyanazt kell csinálni: erőszakosan haladva, más autókát szelőkve és a KRESZ legelemibb szabályait semmibe véve előzni. Van egy másik versenymód is, amelyikben nagyjából hasonló, csak éppen fegyvereket és rakétákat is használhatsz a futam alatt. Erre már a nagykörúton is ritkán kerül sor.

Megcsinálták! A GTA Online nem csupán egy multiplayer opció, hanem gyakorlatilag egy teljes értékű játék,

amely hónapokkal, de talán évekkal tolja ki az ötödik rész élvezeti idejét.

EPILÓGUS Rekordok, jogvédők és a lényeg

A GTA5 újgenerációs változata bizonyára ismét felkorbácsolja majd az erőszakos játékokat ellenző egyletek harci kedvét. Egy hithű jogi képviselő már az első küldetések láttán erős csuklásba kezdene, a későbbi pályák ismeretében pedig csendesen hápogna szociális érzékenységről, morális időzített bombáról és hasonló közkedvelt frázisokról. A játék valóban nem kisgyermek kezébe való! Ugyanakkor a korhatárnak megfelelő játékosoknak olyan minőségű és tartalmi szórakozást nyújt, amely nemcsak a videojátékok sablonos mezőnyéből emeli ki, de a tévét és mozit magába foglaló szórakoztatóiparnak is lazán beint.

Gyanítható, hogy két rekord is megdőlt! No, nem a játékkal kapcsolatban, mert az kettőnél is többet megdöntött. Elég csak a produkciós költségét, illetve bevételét nézni, vagy az eladott példányokat számolgatni. A mi első rekordunk abból áll, hogy ez hazánk valószínűleg leghosszabb GTA5 kritikája. Közel 40 000 karakter erre jogot formál. A másik rekord, hogy végigolvastad. A terjedelem természetesen nem áll egyenes arányban a minőséggel, de remélhetőleg még azok is szórakoztatónak találták e sorokat, akik már tettek néhány kört Los Santos utcáin. Ne feledd el, a GTA5 esetében csak két kategória létezik: 1. Már megvan a játék. 2. Még nincs meg, de hamarosan beszerzed. Más opció nincs, és ezzel sokat elárultam. Ilyenkor kötelező jelleggel jön az értékelés. Egyetlen szóba sűrítettük számodra a lényeget: kihagyhatatlan.

↳ írta: **SZCSA**

↳ Kiadó: Rockstar Games
↳ Fejlesztő: Rockstar North

▶ 100%



ASSASSIN'S CREED TÖRTÉNELEM

Senki sem tudja, hogy honnét ered az Első Civilizáció. Fogadjuk el a tényt, hogy léteztek. Évezredekkel előttünk éltek és a tudomány olyan szintjére jutottak, amely számunkra felfoghatatlan. Hatatuk csúcán saját képmásukat felhasználva, ám nagyszabású genetikai módosítások után megteremtették minket, embereket. Csupán egy kísérlet voltunk a sok közül, akiket az Éden Töredékei segítségével saját szolgálatukba állítottak. E titokzatos szerkezetek különleges hullámokat kibocsátva férköztek az emberek agyába. Olyan erős víziót idéztek elő, amelynek senki nem volt képes ellenállni. Így az Elsők korlátlanul uralhatták és irányíthatták elődeink akarát és hitét.

Ám hiba csúszott a rendszerbe. Az emberek között akadtak olyanok, akiknek elméjére nem hatott a szabad gondolatoktól megfosztó sugárzás. Csak idő kérdése volt, hogy az első immunis pár – nevezzük Adámnak és Évának – megszerezte az egyik Éden Töredéket. Cselekedetük véres háborúba taszította a két fajt.

amelyben őseink létszámfölnye legyűrte az Elsők technológiai erejét. A háborúnak végül egy gyilkos napkitörés vetett véget, amely a kihalás szélére sodorta a bolygót teljes élővilágát.

Az Elsők, mentve a menthetőt, az emberekkel párosodva igyekeztek átadni tudásuk javát őseinknek. Az emberiség megmenekült, ám időközben az Első Civilizáció eltűnt, míg az Éden Töredékeinek látszólag nyoma veszett. Az évszázadok viharában két titkos rend született, amelyek küldetése szorosan összefonódott a Töredékekkel. A temptomosok látszólag nemes célt tűztek ki maguk elé: az örök világbéke megteremtésén fáradoznak. Mindezt könnyen megtehetnék az Éden Töredékek felhasználásával, hiszen azok személyiség- és tudatformáló ereje elegendő lenne az emberiség átalakításához. Más kérdés, hogy e cél érdekében a legalkalmasabb módszereket is felhasználják, beleértve kínzást, zsarolást, gyilkosságot és halált. Velük szemben áll időtlen idő óta az Assaszinok rendje, akik természetesen próbálják megakadályozni törekvéseiket. A beryilkosok csoportja kisebb létszámú, zárt közösség, szerényebb anyagi lehetőségekkel. Ugyanakkor tagjaik a legenda szerint közvetlenül az Elsőktől eredeztethetőek, azoknak néhány különleges képességével.

Hosszú évszázadok után a két rend harca a végkifejlet felé közeledik. A temptomosok lépéselőnybe kerülnek, amikor a fennhatóságuk alatt álló Abstergo Industries nevű vállalat egy

csúcstechnológiájú gépet épít. A tudósok, a korábban sosem látott technológiai ismeretek megszerzésével felfedezik, hogy az emberi DNS sokkal több információt rejt, mint amire eddig gondolni mertek volna. Nem csupán saját emlékeinket őrizzük, de mindannyiunkban ott lapul valamennyi ősünk emlékezete is. Az Animusnak keresztelt gépezet képes bepillantani ebbe a genetikai memóriába és felidézni a virtuális memoárokat. Mit jelent mindez a gyakorlatban? Az Animus és egy megfelelő alany segítségével a temptomosok képesek meglélni az Éden Töredékeinek hiányzó darabkáit, hogy azokat egyesítve beteljesítsék küldetésüket. A világaluralom megszerzésében első ízben Desmond Miles, illetve a tesztalany ősei, Attair Ibn-La'Ahad és Ezio Auditore da Firenze voltak a segítségükre.

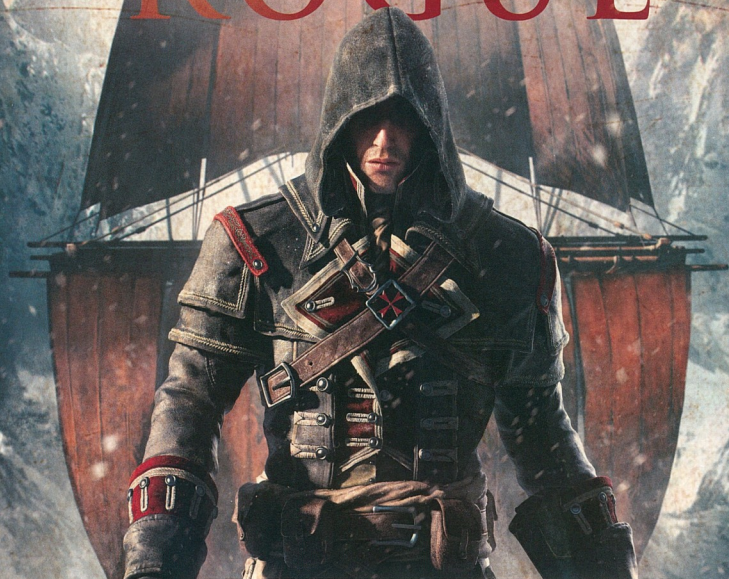
Persze nem ment minden olyan egyszerűen, ahogy azt elképzelték. Ezért újabb és újabb próbálkozásokra van szükség, amelynek mi, játékosok ezúttal két párhuzamos epizódban is részesei lehetünk...

Assaszin

34



ASSASSIN'S CREED ROGUE



*A Kivülálló, akiről
mindent tudunk...*

▶PS3 ▶X360 ▶PC

Tavaly Toszkánában számos várost jártam körbe. Firenze, San Gimignano és Monteriggioni utcáin páratlan élmény végigmenni – kiváltképp úgy, hogy tényleges látogatásom előtt már egy játékban bejártam a helyszínek minden egyes szegletét. Ezt a különleges, azelőtt soha nem látott dolgot az Assassin's Creed-sorozat adta nekem: előbb a főszerelplővel másztam meg a legszebb épületek falait, majd a valóságban – kicsit szerényebben, csak „alulnézetből” – csekkoltam le, amit addig csupán a monitoron át csodáltam. Toszkánába nem a játék miatt mentem, de annak hatására voltam belé már azelőtt szerelmes, hogy eljutottam volna oda. Hiába, no, el lettem varázsoltva, és a kezembe ivódott irányítással akár a valóságban is megmásztam volna azokat a falakat. Mert aki egyszer beleszeret az assasinok világába, az igazából nem is akar onnan elmenni. Legalábbis ezt gondoltam a Revelations után, ami a 4. AC-játék volt a játékosársadalom, és az 5. az én életemben.

A sorozatot kicsit későn, pont a 3. rész érkezése előtt próbáltam ki először. Gyorsan le is toltam (és ki is maxoltam) az első két részt, de az azóta kedvencemmé vált Brotherhoodot és Revelations-t csak a 3. után játszottam végig. Beleszerettem a világokba, a kreatív feladatokba, az alternatív, kicsit valós, kicsit fikciós történetekbe, és a fantasztikus városmodellezésekbe. A harmadik rész csalódás volt a számomra, de a Brotherhood visszarángatott az AC szeretetébe – ebben az állapotban kezdtem el nemrég a Black Flaget, majd

pedig a Rogue-ot. „Na és milyen a Rogue?” – kérdezték azóta többen is. Csak ennyit szoktam válaszolni: „Mint az összes többi Assassin's Creed”. Néha visszakérdeznek, hogy ugyan a harmadik utáni vagy előtti részekre gondolok-e, amire azt mondom, hogy szerintem igazából mindegyik ugyanolyan. Persze vannak változtatások, de a játékmekanika, játékmenet, valamint az irányítás tulajdonképpen változatlannak tekinthető a széria életében. Nem véletlen hát, hogy a Rogue-nak a sorozat rajongójaként én is rutinosan kezdtem neki, és pár

perc után nyilvánvalóvá vált, hogy aligha lehetnék ennél gyakorlottabb: a Black Flag éppen most „került ki” a kezem közül, a Rogue pedig tulajdonképpen teljesen ugyanaz a játék.

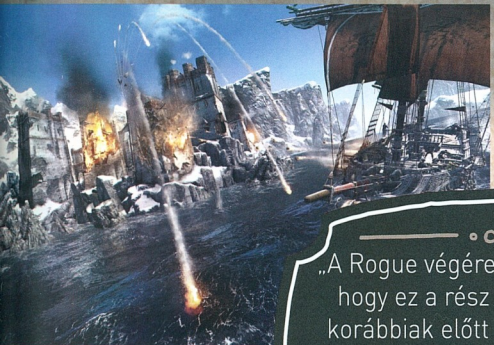
Edward Kenway helyett ezúttal Shay Cormac-et, a Jackdaw hajó helyett pedig a Morrigan irányítjuk. A koncepció (is) ugyanaz, mint a Black Flag esetében: kalandjaink jelentős részét a vizen éljük át. Bárkánkkal felfedezzünk, harcolunk, védekezünk, rajtaütünk (és persze hajóznunk), rabolt vagy egyéb módon szerzett nyersanyagaink segítségével pedig



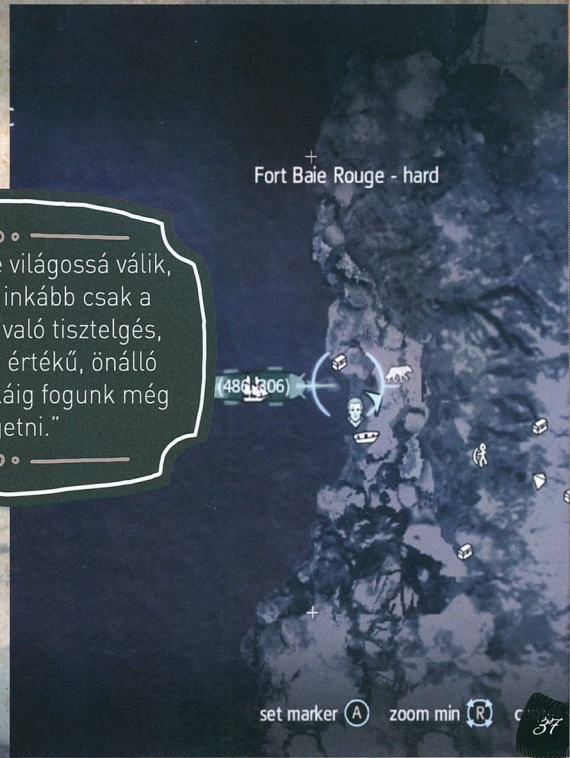
külsín és technika szempontjából is csinosítjuk azt. A térképen már messziről látjuk, hogy milyen településekre vagy szigetekre érdemes ellátogatni, amelyeken kereskedhetünk, vadászhatunk, illetve küldetéseket teljesíthetünk. A szárazföldi játékmenet mindenkinek ismerős lehet, aki már játszott Assassin's Creed-játékkal: szaladgálunk, felkapaszkodunk épületekre és tárgyra, amelyeknek a legmagasabb pontjairól szinkronizáljuk a térképet a környék teljes felfedezése érdekében, aztán pedig megcsinálunk mindent, amit csak lehet. A vadász kihívások során egységnyi idő alatt kell állatbőrt gyűjtenünk; az assasin kihívásokban ezúttal magukat az assaszinokat kell felkutatni

és likvidálni, akiket a banda főhadiszállások visszafoglalásában sem kímélünk. És hogy miért nem? Mert a legújabb Assassin's Creed főszereplője egy templomos lovag. Hoppá! A téma ütős. A sorozat már évek óta azt sulykolja belénk, hogy az asszák a legjobbak, a legyőzhetetlenek, a templarok pedig érthetetlen rosszfiúk. Erre most itt egy csavar, és bamm, főhőünk nemhogy „sima” templomos, hanem assaszinból lett templomos. Ezt nekünk. Az egyetlen gond az ötlettel, ami egyébként a játékban csak pár óra után kerül elő, hogy sajnos nem ér meglepetésként Shay Cormac állásba, ugyanis a játékhoz készült előzetesek, de még a lemez borítója is előre elárul mindent. Az asszából

lett templomos ténye nyilván felkelti az érdeklődést, csak épp egy hatalmas és kiváló csavartól foszt meg minket. Maga az átállás folyamata és sztorija egyébként elég érdekes, mint ahogy az is, hogy a játék végét összekötötték az új generációs konzolokra a Rogue-gal párhuzamosan megjelent Assassin's Creed: Unity-vel. Szerencsére a történet tartogat némi pluszt – a játék egyéb hiányosságait legalább ez némileg kárpótolja. Még a harmadik részben megismert Haytham Kenway is tiszteletét teszi kalandjainkban, és az előző részekhez hasonlóan a „jelen idő” Abstergo bázisán is időzhetünk, miközben az Assassin's Creed-játékok történelmében és karaktereiben mélyedhetünk el.



„A Rogue végére világossá válik, hogy ez a rész inkább csak a korábbiak előtt való tisztelgés, mintsem teljes értékű, önálló epizód, amit sokáig fogunk még emlegetni.”



A Rogue végére világossá válik, hogy ez a rész inkább csak a korábbiak előtt való tisztelgés, mintsem teljes értékű, önálló epizód, amit sokáig fogunk még emlegetni. Kitalált néhány úrt a sagában, és megpróbálja megmutatni, hogy a Ubisoftban talán van még elég kreativitás és humor (az Abstergo épületében például Far Cry és Assassin's Creed játékdobozokkal találkozunk a polcokon), ami évekig elég lesz ahhoz, hogy fenntartsa a szériát. Ami nem biztos, hogy jó, mert már kicsit unalmas ugyanazt játszani.

Ha a történetet kizárjuk, és csak a játékbeli feladatokra koncentrálnunk, a Rogue sajnos elég szegényesnek tekinthető. A korábbi részekből, és főleg a Black Flagból visszatértek a gyűjthető tárgyak: a shanty-k, azaz matrózének ezúttal könnyebben elkaphatók (hogy én mennyit szívtam azokkal az előző részből!), a csendes gyilkolászás érdekében pedig gránátvetőt és légpuskát kapunk,

amelyekkel távolról bolondíthatjuk meg ellenfeleinket. Sajnos a templomos lét nem jár igazán új fegyverarzenállal vagy harci móddal, pedig vártam volna, hogy Shay-t majd valami sosem látott, menő módszerrel képzik ki. Ez nem így lett, ám az altatós és berserk lövedékekkel lehet azért csodát művelni: utóbbi arra készíti a meglőtt ellenfelet, hogy kicsit tényleg megőrüljön, és elkezdje gyilkolni társait. Újdonság erejével hat az is, hogy mivel ezúttal mi vagyunk az asszák célpontjai (és vice versa, természetesen): a korábbi részek multiplayeréből ismerős suttogás jelzi, hogy a közeli bokrokból, szénakazalból vagy háztetőről bizony minket figyelnek. Szerencsére sasszemünkkel a ránk vadászókat is ki tudjuk szűrni, új játékszereink segítségével pedig nem jelentenek ránk veszélyt. (Kivéve misszió közben, amikor más után szaladgálunk. Akkor nagyon fogjuk utálni őket.) Értelemszerűen,

mivel harcban állunk velük, a Rogue-ban nem protezsálunk kapucnisokat: itt csupán flottát szerezhettünk, amit tengeri küldetésekre tudunk küldeni. A multiplayert pedig felejtjük el: bár egyébként is csak a Revelations-nek volt jó multija, a Rogue-ban már nem is próbálkoztak azzal, hogy beültessenek egy többjátékos módot. Játsszon a Black Flaggel, aki azt akarja – mondhatnák. Úgyis ugyanaz a játék.

Az Assassin's Creed: Rogue nem rossz: ugyanazt tudja, amit a sorozat többi része. Jó, de már nem elég. Ha az Abstergo a Ubisoft, a Rogue az Animus: csak azért „ülünk bele”, hogy régi emlékeket idézzünk fel. Másra nem annyira alkalmas, bármennyire is az próbál lenni. De talán már nem is próbál...

► írt: Nancy Page

► Kiadó: Ubisoft
► Fejlesztő: Ubisoft Sofia

85%

Kritikáink: Assassin's Creed Unity

ASSASSIN'S — CREED — UNITY

38

*„Csak jöjj! Csak jöjj!
Öntözzé hát,
évt verük a határt!*

►PS4 ►XONE ►PC

Ismerkedem: A Controller magazin első számának tiszteletpéldányát lapozgatta az oldalak között egy papírtokba rejtett játékszoftver üti meg fogékony tekintetem. A rajta díszelő felirat büszkén hirdeti, hogy az Assassin's Creed-sorozat legújabb, már kifejezetten az új generációra szánt epizódjával akad dolgom. Tudomásom szerint nem jár az újság mellé bónuszjáték. Elszabadult gondolataim egy, a főszerkesztő által belecsempésztett tesztjáték mivoltát igyekeznek tudati szintre emelni. Kezdeti gyanúm hamar beigazolódik, ezért munkából hazaérve egyik első tennivalóim közé rangsorolom a korong sebtében történő megporgetését. Izgatott vagyok. A PlayStation 4-esem mohó módjára kebelézi be a diszket és rögvest nekilát a szükséges tartalmak telepítésének. Ezúttal is hamar végez. Minden más dolgomat félretéve a Unity-re kezdek fókuszálni. Még a főcímnél se jár a töltögetés, én már valódi fotélforradalmárnak érzem magam, aki majd egy karosszékéből tesz rendet Párizs bitekből épített, virtuális világában.

Elindulok: Kezdeti megrökönyödés dermeszti meg körülöttem a tevegőt. Azon nyomban egy véres csata

közepén találok magam, amely nem csak rendkívül mozgalmas, de felettebb komor hangulatával rögtön bénító csapást mér a felkészületlenségemre. Az első néhány perc ebben a hangulatban telik, majd Jaques De Molay, a köznemesi családból származó templomos lovag máglyahalálával

a történetéért. Megtudom, hogy Arno, bár templomos családban cseperedett fel, mégis úgy dönt, az ellenséges oldalhoz szegődik el rettegett bérgyilkosnak. Az örök rivális Assassinok rendjének sorait gyarapítva kísérel meg önhatalmú igazságot szolgáltatni a tragédiák véres kezű elkövetői felett.

„Párizs utcái borzalmas emberi sorsokról tanúskodnak. Aki hangot mer adni ellenvéleményének, könnyen egy rögtönzött halottas kordélyon találhatja magát...

végződik az akkord. Némi Abstergo-s közjátékot követően végre megpillantom a játék valódi főhősét, a kezeim alá dolgozó ifjoncot, Arno Victor Doriaént. A hányattatott sorsú, egyébként roppant szimpatikus fiatalember mellől immáron a második apát ragadja el a kíméletlen élet. Főhősünk önzetlenségére vall, hogy önmagát teszi felelőssé

Felfedezek: Mint már több alkalommal, a sorozat életében, ezúttal is a történelemkönyvek szolgálatjára a legszilárdabb alapot a játék cselekményének felépítéséhez. Az 1700-as évek végének Franciaországát vérzuhatagos események egész sora dönti romokba. Kitért a forradalom, amely káoszt, anarchiát



39



és megosztottságot hoz a nép fejére. A polgárok az elnyomó arisztokrácia ellen vonulnak tömegével hadba és hagyják ott fogaikat az utcai összetűzések valamelyikében. Párizs utcái borzalmas emberi sorsokról tanúskodnak. Aki hangot mer adni ellenvéleményének, könnyen egy rögtönzött halottas kordélyon találhatja magát, halomra hajgált hullák társaságában. Néhány önkéntes csatákban elesett bajtársakat cipel megfáradt vállain. A közhangulatot a gyász és kilátástalanság-írja körül a legpontosabban. Néhál csapatokba verődött polgárokat látok táncra penderülni az épületek tövében. Jókedvnek azonban nincs létjogosultsága ebben a korszakban. Inkább egy rendkívül nyomasztó hangulatot érzek, amely folyamatosan, nagy erővel árad felém a képernyőről. Hitelesnek élem meg valamennyi pillanatát. Szöröngek és szörnyülködők a magas fokú realizmus láttán.

Csodálkozom: Két küldetés között városnéző körutakat járok. Egyik ámulatból a másikba esik a játék végletekig aprólékosan lemodellezett univerzuma. Párizs valóban él és lélegzik. Az épületek részletgazdagsága

gyönyörben fürösztö tágra nyitott szemeimet. A legelső téglától a legfelső cserépig páratlan kidolgozottságra utal a grafika pazar minősége. Bármerre is vezet éppem utam, mindenhol akad valami csodálnivaló építmény, melynek alaposabb szemrevételezése egy külön elfoglaltság lehet.

rá a korabeli Párizs elképesztően kimunkált panorámájára. Időnként aranyárga fényáradat színezi a tájat, máskor eső áztatja a város macskakövel burkolt közterületeit.

Viaskodom: A megújult harcrendszer a játék egyik legerősebb ismérve. Bár a lehetőség adott, hogy bármikor

„Közelebről ismerhettem meg a történelem egy olyan rendkívül fontos időszakát, amelyet a tankönyvek illusztrációi soha nem voltak képesek ilyen szemléletesen reprodukálni...”

A templomok homlokzatain sorakozó kőfaragványok úgy domborulnak ki a falakból, mintha valódi anyagból materializálódnak volna a csupasz polygon-vázakra. Sehol egy hanyagul elmaszatolt textúra, vagy pixeles építőelem. Kifejlett parkourós képességeimet kamatoztatva rengeteget mászom az égig meredő objektumok és szédítő magaslatokból csodálkozom

kéretet oldjak a konfliktusok elől, rendszerint mégsem teszem. Éppen ellenkezőleg. Szűnni nem akaró hévvel vetem bele magam az utcai harcokba. Megmérettetésre vágyom. Van, hogy csak egy-két figura szegül szembe velem, máskor egy komplett gárda hadonászik felém mindehféle ócskavassal. Az eszetlen csapkodás nem vezet eredményre. Ép bőrrrel csak úgy

kerülhetnek ki az ütközetekből, ha kihasználom a kitérés manővereket és a megfelelő pillanatokban képes vagyok védekezésből visszatámadást intézni az ellenfelem ellen. Élvezem Arno trükkjeinek dinamikáját, mozgáskultúrájának sokszínűségét. Van, hogy egy jól irányzott dőféssel csendben gyilkolom le a kiszemelt ellenséget. A nesztelenül végzett munka a legisztább, de gyáva jellem lakozhat mögötte. Szeretem, hogy gondolkodásra késztet. Stratégiákat dolgozok ki, hogy a lehető leghatékonyabban abszolválhassam a felvett küldetéseket. Elvéve rohanok csak fejfel az őrfalnak. Rést keresek a pajzsos. Megfigyelem a strázsza mozgásterületét, majd pontos koreográfia mentén bonyolítom le a támadásaimat. Sokszor csúszik hiba a dologba és hátulról fegyveres alakok lövöldöznek rám. Ilyenkor improvizációs üzemmódra váltok, és az ösztöneimre bízom, amit a reflexeimre a túlerő miatt már nem tudnék. Nem vagyok rest a

tömegek manipulálásával helyzeti előnyt kovácsolni. Földre szórt pénzérmékkel embereket csalog egy kupacba, egérutat nyerve a rögtönzött gyülekezet akadályá mögött.

Szocializálódok: A sorozat ismét beveti a trendiség menő fortélyait, melynek mentén multiplayer feladatok egész tárháza sorakozik fel a Unity-ben. A történeti szál nem fonódik szorosan össze a kooperatív Brotherhoodos missziókkal. A négyesemélyes multira kihagyott feladatokban templomosokra vadászunk, kivégzéseket szabotálunk, és kiemelt személyeket védelmezünk. A közösségi játékelmény jó hatással van a szavatosságra, miközben megtanít a csapatmunka legfontosabb alapszabályaira. Rengeteget kommunikálunk és szervezkedünk. Kemény kihívásnak bizonyulnak az egyre nehezedő társas küldetések, ezért egy gondosan összejecsiszolt csapattal érdemes a rendszeres

részvétel. Hiányoznak a kompetitív missziók, de nem esem ezúttal a mohóság verembe.

Fejldöm: Karakterem evolúciós fájának kiemelt figyelmet szenteltek. Fejlesztmem a közelharc, a távolsági támadások, a lopakodás, valamint az egészség állapotom szinten tartásának képességeit. Egyre szívszűbbé, ügyesebbé és veszélyesebbé teszem Arno-t. Új mozdulatokat tanítok számára, melyeket rendszerint a harcokban kamatoztathat. Mindig a habitusomnak megfelelő irányba terelgetem. Lehetek a lopakodás mestere, de lehetek kiemelkedő a testközei csetepatékban is... Rajtam áll, hogy mivé nevelem át ifjonti béröklődő mesterem. Szem előtt kell tartanom ezt a szempontot akkor is, ha éppen távol maradok a harcoktól. A küllemlre szintén sok gondot fordíthatok, időről időre más és más gúnyába bújthatom őt bele. A divatjelleggen kívül a felöltő



holmik képesség-befolyásoló tulajdonságait fedezem fel. Bizonyos ruházati elemek a lopakodási skilljeimet erősítik, megint mások a vitalitásom megővését szolgálják. A küllem és funkcionalitás harmóniájára törekszem. Füstbombáim homályában oldok kereket, lőfegyvereimmel pedig távoli opponenseket veszek célkeresztbe. Ha kell, áruhát öltök, de ha kell, megbújok valahol, amíg le nem csillapodnak a kedélyek. Eltvéve zárok nyitogatásával foglalatloskodom.

Rohangálók: Jobb híján gyalogszerrel közlekedem. Szoknom kell, hogy nem köthetek el valami vagány verdát, mellyel újabb küldetések felé szaguldhatnak szélesebb iramban. Szűk sikátorokban lavírozok. Néhol akár százszál is több főt számláló csúrhétn vagom keresztül magam. A tömegekben való lökdösődést olykor kiváló falmászási technikáimmal váltom ki és házak tetejére hágva tartok kijelölt úti céloom felé. Célravezetőbbnek tartom, ha tetőről tetőre szökkenve maradok mozgásban. A megújult parkour szisztema szabadabb mozgást tesz lehetővé számomra, így a mászás folyamatosabb, könnyedebb és persze látványosabb, mint a korábbi epizódok során. Hiányoznak a monumentális területek a talpam alól. Az Assassin's Creed IV: Black Flag gigantikus térképéhez képest ezúttal szűkre szabottabb térségben mozoghatok. Szabadságérzetemen némi csorba keletkezik, de kárpótlásul milliónyi épületet mászhatok meg szinte korlátok nélkül. Az irányítás pontatlanságát sokszor kárpótlásokkal méltatom. Gyakran kavardók össze a rendszer és lassul be kritikus helyzetekben.

Néha láthatóan leterheli a programot az utcákon ténfergő sokadalom.



Szörnyülködöm: Sajnos nem csak látványban és játékmenetben tartozik az élvonalhoz a Unity. Hibák valóságos tárházával találkozom kalandjaim során. Félkész termék benyomását keltik az átesések, beragadt animációk, levegőben rohangáló járókelők, és a lehetetlen helyeken áldogáló emberek. Rendszeresen találkozom semmiből felbukkanó polgárokkal, spontán ruhaváltásokkal és durva beszagztatásokkal. Próbálok betudni a megszámlálhatatlan bugot a szoros határidő-miatti feszített

munkatempónak. Nyilván eltérő érdekek feszülnek egymáshoz fejlesztői és felhasználói szinten. A kiadó üzleti érdekekre hivatkozva ünnepi szezon előtt erőszakolja polcokra a csaknem befejezetlen terméket, ami szemben állhat a vásárló minőségéretté válásával. Nem érett meg a piaci részvételle, mert ordenáré problémák csúfítják el a végső produkciót. Javítócsomagok orvosolhatják a felrött rendellenességeket, ám addig potenciális vásárlók tömegét bukhatják el a negatív kritikák tengerének hatására. A tapasztaloknak hála folyamatosan javulgat azért a helyzet.

Megbocsájtok: El tudok vonatkoztatni a malőrjeitől, mert kiváló kikapcsolódással ajándékozta meg masszív kitarásom.

Közelebről ismerhettem meg a történelem egy olyan rendkívül fontos időszakát, amelyet a tankönyvek illusztrációi soha nem voltak képesek ilyen szemléletesen reprodukálni. Éppen ezért a Unity jócskán túlmutat szimpla videójátékos mivoltán. Az említett buggaradét élvezetes játékmennel és valóban mesés zsep látványvilággal

kompenzálja a program. Pazar kórítés mellé, a hotel kényelméből lehetek aktív részese a Bastille ostromának és láthatom XVI. Lajos hazaárulás vádjának fejvesztéssel való megtorlását. Beleásom magam számtalan kincs vadászatba, rejteyek felderítésének feladatait veszem a nyakamba, kijelölt személyeket küldök másvilágra és persze a katakombák világában is mindig találok számomra érdekes felfedeznivalót. Elégedett bólintással adozom a ténynek, hogy a sorozat visszatalált a nyitó epizódok által kitaposott vadösvényre.

↳ irto: **FutuRetro**

↳ Kiadó: **Ubisoft**
↳ Fejlesztő: **Ubisoft Montreal**

70%

KRITIKÁINK: LORDS OF THE FALLEN

43

LORDS OF THE FALLEN

▶PS4▶XONE▶PC

Valamivel könnyebb, kicsit bugosabb, de a miénk.

Nem igazán tudom megmondani, hogy a keystone-i (termékbemutatót mellőző) buszos kirándulásra ajándékként gondoljak, vagy pediglen büntetésből küldtek-e oda. Mi tagadás, elég rossz tanuló vagyok, sulit helyett inkább a Diablo és a Dark Souls (DS) kazamatáiban barangolok.

A fene sem gondolta volna, hogy pont a lógás fogja egyszer megmenteni az életemet!

A meghirdetett útról vajmi keveset tudtam, bár a plakátjával régóta szemeztem. Ha visszagondolok az ott leírtakra, bolondnak érzem magam, hogy nem fogtam rögtön gyanút. Gondolok itt az olyan mondatokra, mint: „ellátás: amit találsz, megeheted, de téged is elfogyaszthatnak”, vagy például: „fél órán belül szankciók nélkül távozhatsz”. Miért mindig csak az olyan kiemelésekre figyelek, hogy: „minden résztvevő két DLC tartalmat és egy zenei CD-t kap ajándékba”? Már késő az ilyen dolgokon rágódni. Kalandomat egy naplóban rögzítettem, ezt tárnám a publikum elé (már ami nem égett el belőle).

Megérkeztem Keystone-ba, ami egy ódon citadella a hegyek között. Idefelé az úton levetítettek egy kisfilmet, hogy képbe kerüljek. A videó szerint egy bukott isten az emberek világát támadja, ezért egy rejtélyes, Gandalf-szerű figura kihoz egy tetovált fickót a börtönből, hogy a segítségével megmentsen az emberiséget a démonoktól. Hűha! Ebben a szerepjátékban

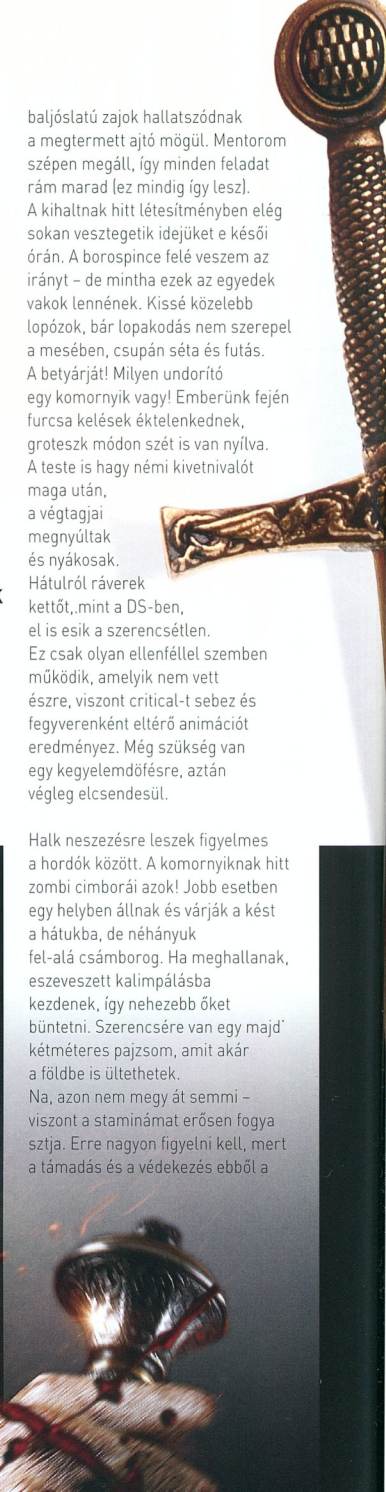
bújok a tetovált arcú Harkyn bőrébe. [Mellesleg a rúnatetők a bűneit testesítik meg.] Ha már nevet nem választhatok, lássunk, milyen jelmezek (kasztok) állnak rendelkezésemre. Ő, csupán háromféle: harcos, asszaszin és mágus. Lényegében bármilyen fegyvert használhatok, így inkább csak a képességeikben különböznek. A harcos brawler elég jónak tűnik, el is indulok vele.

„A komornyiknak hitt zombi cimborái azok! Jobb esetben egy helyben állnak és várják a kést a hátukba, de néhányuk fel-alá csámborog.”

Az első dolog, amire felfigyelek, az a részletekben gazdag környezet. Egy kihalt kolostornál kezdek, ahol egy kulcsot kéne megszereznem a továbbjutáshoz. Elégé fura,

baljóslatú zajok hallatszódnak a megtermett ajtó mögül. Mentorum szépen megáll, így minden feladat rám marad (ez mindig így lesz). A kihaltnak hitt létesítményben elég sokan vesztegetik idejüket a késői órán. A borospince felé veszem az irányt – de mintha ezek az egyedek vakok lennének. Kissé közelebb lopózok, bár lopakodás nem szerepel a mesében, csupán séta és futás. A betyárját! Milyen undorító egy komornyik vagy! Emberünk fején furcsa kelések éktelenkednek, groteszk módon szét is van nyitva. A teste is hagy némi kivetnivalót maga után, a végtagjai megnyúltak és nyákosak. Hátról rávelek kettőt, mint a DS-ben, el is esik a szerencsétlen. Ez csak olyan ellenféllel szemben működik, amelyik nem vett észre, viszont critical-t sebez és fegyverenként eltérő animációt eredményez. Még szükség van egy kegyelemdöfésre, aztán végleg elcsendesül.

Halk neszezésre leszek figyelmes a hordók között. A komornyiknak hitt zombi cimborái azok! Jobb esetben egy helyben állnak és várják a kést a hátukba, de néhányuk fel-alá csámborog. Ha meghallanak, eszeveszett kalimpálásba kezdenek, így nehezebb őket büntetni. Szerencsére van egy majd kétméteres pajzsom, amit akár a földre is ültethetek. Na, azon nem megy át semmi – viszont a staminámat erősen fogya szítja. Erre nagyon figyelni kell, mert a támadás és a védekezés ebből a





csíkból fogy. Bár egészen gyorsan újratöltődik, a rendszer nem engedi meg, hogy hack'n slash módjára csépeljek – általában néhány ütéstől kifáradok. Nem is csoda, hiszen a felszerelések jócskán el lettek túlozva, a Warhammer 40K-ra és a WoW-ra hajaznak. Azért eléggé igényesek, van vagy 25 szett belőlük, sok fegyvert pedig különféle módokon erősíthetek fel. A többféle harci stílus közül az említett kard és pajzs kombináció csak az egyik (akad még dual wield, kétkezes harcmodor, vagy a fegyver + Gauntlet páros, amiről később mesélek). Ami nagyon tetszett még, hogy a mozdulatoknak és ütéseknek súlyuk van, így sokkal jobban átélhetem a küzdelmeket. A mozgás animáció is jó, viszont az ellenség kijelölésével akadátnak gondok. Egy külön érték még azt is jelöli, hogy mennyi súlyt cipelhetek

– minél könnyebb vagyok, annál gyorsabb, de cserébe sebezhetőbb. Közben nagyon elkalandoztam... Ugyebár a kulcsért jöttem. Fél tucat zombi elcsendesítése után valami egészen mást dobnak a nyakamba: egy Rhogar harcost,

teljes vértben. Kicsit összeszorul a fenekem, gyorsan össze kell szednem magam. Mit is tanultam? Kijelölöm, abból baj nem lehet. Elkezdtek körözni és figyelem a reakcióit. És támad! Jobbra gurulok, majd felegyenesedés közben



rászóok egy gyors ütést, és még egyet. Sajnos csak ennyire tudom kikökönteni a ritmusból. Fogja magát és a pajzsával úgy meglegyint, hogy a hátamra zuhanok. Amilyen gyorsan csak tudok, talpra állok, és kitarított pajzsommal hárítok egyszer, kétszer, aztán a harmadik alkalommal összemákolok egy parry-t. Egy izított erős ütéssel fejbe kólintom, ráérezek a harc ritmusára. „A kolibri megcsókolja a mézrózsát” formagyakorlattal pontot teszek a csata végére. Nem tudom, hogy egy casual játékos ennél a pontnál, vagy az öt perc múlva következő első igazi főellenségnél köszöni meg és távozik a program elől, de én tovább indulok.

Megtalálom a kulcsot és összetörök minden tereptárgyat, amit csak lehet (érdemes, mert élettöltő potik is lapulhatnak bennük). Visszafelé lebegő tekercsre leszek figyelmes. Ezek az audio memoárok a történetet színesítik. Az utolsó ilyen tekercsnél gyanút fogok, mert csak az épületbe befúvó szél hangját hallom,

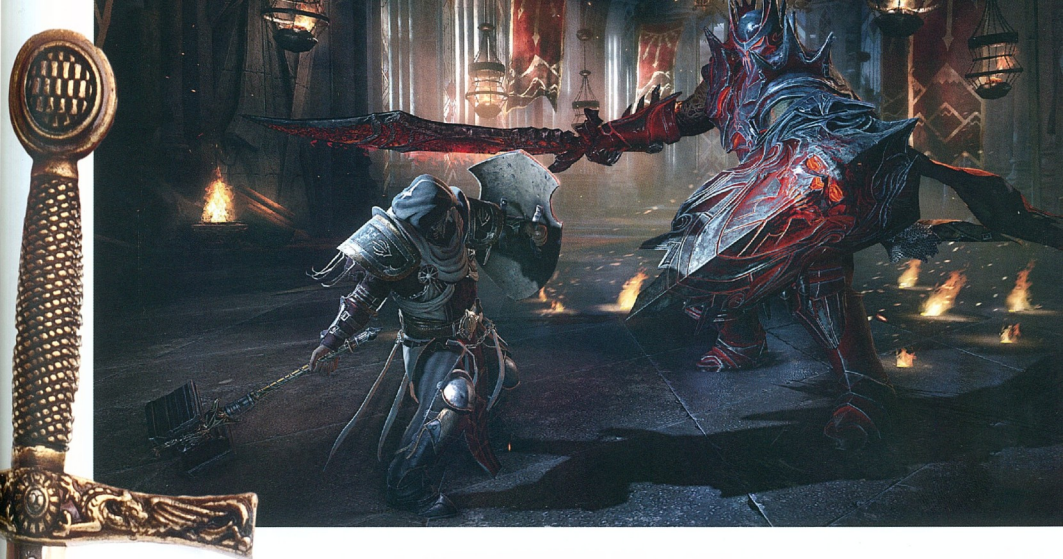
és a korábban említett sejtelmes melódiát. Mentoromat megszólítom, de csak tárog, nem jön ki hang a torkán. Ez egy eléggé idegesítő hiba, ezért úgy döntök, hogy szünetet tartok, ami lényegében az egyetlen megoldás a problémára (ki kell lépni a menübe). Az ajtón belépve a segítőmet kivágja az ablakon egy Rhogar Lord. A hadúr nem vittel, mozgáskultúrája meghaladja a pár perce legyőzött katonáét. Minden DS-es tudásomat bevetem, futásból nekirugaszkodva szúrok, és ha kell, gyógyfőzetet hörpintek. Ahogy csökken az élete, úgy oszlik a páncélja, végül egy lángoló kardot két kézre fogva pörög felém. Sikerül győzedelmeskednem, jutalmul varázslatot kapok. Ez az a pont, ameddig az átlag gamer el tud jutni a Fallen-ben, és ezt minden rosszindulat nélkül állítom.

Egy furcsa vörös kristály jelenik meg, amit megérintve visszatöltődnek az elhasznált varázsitálaim. Kisebb ásványok lebegnek: ahány kristály, annyi üvegcese töltődik

meg. Ellenőrző pontokként is funkcionálnak a vörös óriások, de a legfontosabb tulajdonságuk a fejlesztés lehetősége. Az elhullott lények után tapasztalati pontokat kapok, és egy számlálót. A szorzó minimálisan növekszik minden újabb kiontott lélek után, egészen kettőig (magasabb szorzó = jobb dolgok). Ha fűbe harapok, vagy ha bankolom az xp-t, a szorzó visszaáll egyesre. Baleseti halál esetén egy csomag marad a tethelyen, mint a DS-ben – minél nagyobb mennyiséget buktam, annál több időm van a visszaszerzésére.

Két külön alegységbe tölthetem a tapasztalati pontokat, és ha bármelyik megtelik, egy elkölthető pontot nyerek. Az egyik zseb a varázslatokért felel, ahová kasztonként négyet helyeztek el és ezek további négy erősítésen eshetnek át. Az említett elterelő klónon túl van még lővés, rage állapot és brutális földrengés (ezek a brawler képességei). A másik egységben a szokásos attribútumok



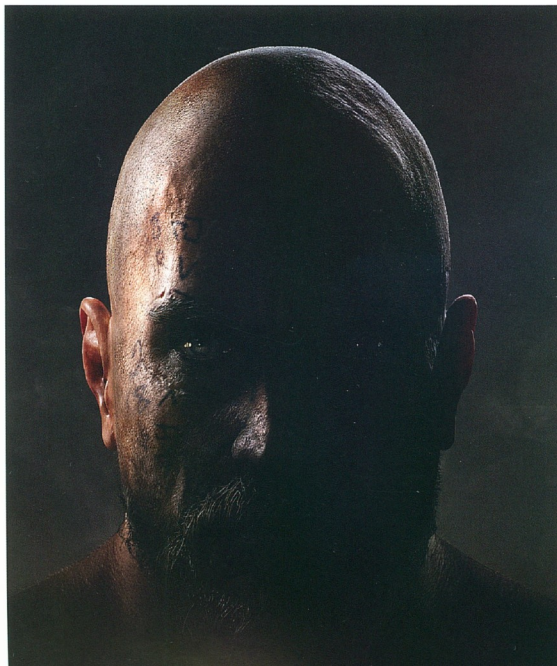


érhetőek el (erő, szerencse, hit stb). Később rúnákat bontogathatok ki a kovácsnál, aminek a jutalma nagyban változik az előtte beintegrált xp-k által. Említettem még a Gauntlet-et, amit háromféle módon használhatok: egyszerű lövés, taszítás lökeshullámmal, valamint robbanó golyókat is

bevethek általa. A rúnákkal ezeket is pimpelhetem. A végére hagytam a legjobbat, miszerint a megvett pontok tetszés szerint eloszthatóak (amúgy is piszkos mértékben drágulnak).

Az udvarra kiérve szinte az egész játékteret megcsodálhatom, ami bár

összhatásában kiemelkedő látványt nyújt, de véleményem szerint igen apró, ha a bejárhatóságra gondolok. A fentebb változt épület kertekkel és néhány bástyával, katakombák, illetve egy másik dimenzió határozza meg a területet. Nyugdíjas tempóban mindent összeszedve 20 óra alatt értem a túra végére, de ha siet az ember, ez az idő akár meg is feleződhet. Piszkos hangulatos egy kaland volt ugyan, de a stílus királyát csak karcolja. Ellenféltypusból kevés van, (zombi, kutya, pók, kövér íjász, katoná) bár több variánsban léteznek és kissé ork-szerűek. A boss-ok közt akadnak egész egyediek is. Ezek után portálok nyílnak meg, amik kicsit színesítik a játékot. A legtöbb portál ládát rejt, de akad olyan is, ahol egy fényt kell követni és egy többhullámos aréna harcban is vetélkedhetünk. A zenék a Gyűrűk Urát jutatták az eszembe, a témához remekül illenek. Hiánypótlónak megfelelő, amíg nem jön ki PS4-re a DSII. New Game+ és ++ is elérhető a mazochistáknak, illetve többféle befejezés is behozható. Hibák akadnak benne, de még így is egy játszható akció RPG, amit kizárólag a stílus rajongóinak ajánlok.



► írta: **Onimushaman**

► Kiadó: CI Games
► Fejlesztő: Deck13, CI Games

► **75%**

CALL OF DUTY®

ADVANCED WARFARE

▶PS3▶PS4▶X360▶XONE▶PC

„Ha emberekkel van dolgunk, sose feledjük el, hogy nem logikusak. Érzelmi lények, akikben hemzsegnek az előítéletek, és akiket büszkeség és hiúság kormányoz” - Dale Carnegie, amerikai író szavai különösen igazak, ha videójátékosok tekintetében vizsgálod őket, és hatványozottan érvényesek, amennyiben az aktuális Call of Duty epizódot is bevonod a közös halmazba. Elég csak a témához fűződő internetes fórumokat olvasgatnod, hogy bebizonyosodjék: olyan érdekellentétek feszülnek egymásnak a COD gyűlölők és COD rajongók között, amelyet nyugtalan önkormányzati üléseken sem látni, a pályázati pénzek elosztásakor.

Az egyszeri cikkíró az Advanced Warfare végigjátszása után, de még a kritika megírása előtt úgy érezheti magát, mint a szegény leány a Magyar Népmesékben. Tudod, amikor a leányszónak úgy kell a király elé járulnia, hogy gyalog is menjen és számárháton is, ne vigyen ajándékot, de vigyen is és így tovább. Esetemben a mese úgy szólna, hogy feleljek meg a fanok elvárásának és a hatereknek is. Egyébként az sem számít, láttad-e a játékot, a bevezetőben leírt előítéletek miatt anélkül is beletartozol az egyik csoportba. Mivel az új Call of Duty számtalan szempontból dicsőretet érdemel, sok helyen viszont elmarasztalásra ítéltetett, így talán te is egyetértesz majd a teszttel, bármelyik félhez is tartozol. Vagy ellenkezőleg, épp ezért nem fog tetszeni. Egyvalamit azonban megígérhetek: csak a neve miatt nem értékelem fel a játékot, mint ahogy divatfókázásból sem húzom le a pontszámot. Éppen annyit kap, amennyit ér. Szerintem...

Észrevetted már, hogy a multiplayer opcióval felszerelt játékoknál mindig az egyszemélyes kampányról értekeznek először a kollégák? Ez valami irratlan szabály. Arra gondoltam, térjünk el a sablonoktól, hiszen szinte mindegy mivel kezdünk. Vágjunk a multi közepébe!

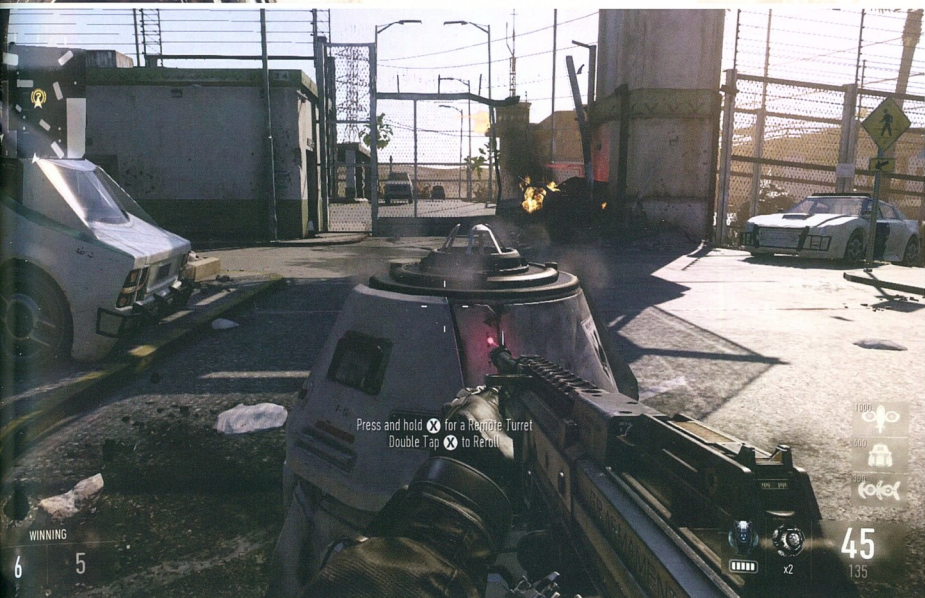




A közösségi játék biztos és hangsúlyos része egy-egy COD játéknak, akár egy betonból öntött alap. Nem véletlen, hogy az Advanced Warfare alapozása is a bevált alkotóelemekből készült. A kavicstól a korábbi években megismert játékmódok, vagy azoknak újragondolt változatai adják. A cementet a kiterjedt perk- és streatsziszter alkotja. Karakteredet olyannyira a saját szájízed szerint alakíthatod, amely FPS játékokra egyáltalán nem jellemző. A részletekbe menő beállítást a Pick 13-ra keresztelt „személyiségformáló” szisztemának köszönheted, amelyet már a Black Ops 2-ben is megcsodálhattál, csak nem ennyire kibővített formában. Mindezeket a víz mossa egyetlen egésszé a betonozás során, amelyet esetünkben a felgyorsult tempó és még finomabbra csiszolt játékméchanika szimbolizál. Vannak új összetevők is, amelyekből a legfontosabb az Exoskeleton megjelenése. A katonák testére erősített szerkezet vélhetőleg egy Asimov-féle robotváz és egy hidraulikus márkológép nászából született. Hangsúlyos szerepet kap az egyszemélyes kampányban, de természetesen a multi játékmódot is jelentősen megváltoztatja. A jetpack használata például

kiterjeszti a teret, azaz advanced bakkecske módjára ugrálhatsz az épületeken fel-le. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy mostantól kezdve már nemcsak jobbra-balra és előre-hátra érdemes tekintgetned, de a magasból vagy épp a mélyből is érhet támadás.

Van itt Team Deathmatch, Free for All, Search&Rescue, Search&Destroy, Capture the Flag, Momentum, Domination, Kill Confirmed és minden, ami szem-szajnak ingere. Engedelmeddel mindent nem részletezem, mert látom rajtad, hogy nem Easy fokozaton állsz a videojátékok ismeretében. Említést érdemel azonban a Search&Rescue, amely egy különleges keveréke a Kill Confirmed és S&D játékmódnak. A feladatot ebben is a bombák lepakolása, ám közben érdemes az útközben elesett társaid dögceduláit összegyűjtened. Hamis innovációval kecsegtet az Uplink opció, amely újításként aposztrofálja önnön magát, de végeredményben egy kiber-kosárlabdába bújtatott CTF. Egy elektromos golyót kell sebbel-lobbal cipelned, majd bedobnod a pályákon található lebegő mezőbe. Leírva hülyén hangzik, de amúgy szórakoztató. A multiplayer opciók oldalhajtása az



Exo Survival, ami leginkább a horda játékmódnak felel meg. Az előbb említett multielehetőségek esetében tizenhét társaddal vonulhatsz csatába, míg ebben a módozatban összesen négy játékos vehet részt egyszerre.

A betonozós hasonlathoz visszatérve azt is figyelembe kell venni, hogy amennyiben a keverés során szennyeződés, vagy rossz minőségű anyag kerül a masszába, az meglátszik a végeredményen. Sajnos az Advanced Warfare multijába is kerültek kisebb-nagyobb hibák. Ezek látszólag nem veszélyeztetik a biztosnak hitt alapot, de mégis itt-ott repedeznek, málladoznak tőlük a többszereplős online móka

csitítod túlterhelt idegszáladat. A tapasztaltabb COD multizók számára nem újdonság, hogy Kill Confirmed ponthatárokat ezúttal sem sikerült eltalálni. De baj van a Prestige érmeikkel, a pontszám eltérésekkel a lobbyban vagy a gyors újratöltés időzítésével is. Ugyanakkor kötelességem megemlíteni, hogy mindezek javítására ígéretet tettek a fejlesztők. Reméljük így lesz. Ezek persze csak apróságok, amelyek inkább a veterán multizókat zavarják és az átlag harcosok talán észre sem veszik.

Az új COD multiplayere minden korábbi résznél gyorsabb, aktívabb, ütősebb. Épp ezért fürgébb reflexeket, nagyobb figyelmet

egy pillanatil is másra tud gondolni menet közben. Például arra, hogy játszol egy kicsit a Battlefielddel is. Én azonban megtettem, hogy friss legyen az összehasonlítási alapom. A különbség röviden így foglalható össze: a COD egy instant húsáradó, amely újabb szintre emelte az intenzitást és gátlások nélkül dob az online csaták akciótengerébe. Ezzel szemben a BF egy fokozattal lassabban pörög, ugyanakkor taktikusabb és monumentálisabb harcot kínál. Hogy melyik jobb vagy rosszabb, az csupán az izléseken múlik.

Ideje egy kicsit az egyszemélyes kampányról is beszélünk. Valld be nyugodtan, ha szereted. Csak bátran, én nem itéllek el érte! Még akkor sem, ha az elmúlt években a COD valamiért az agyatlan lövöldözés és repetitív kódhalom gyűjtőszavára silányult. Ez persze nem így van, hiszen az olykor gyengébb epizódok sem húzták vissza a tabella alá a sorozatot. Inkább arról van szó, hogy a Call of Duty-t úgy kell elfogadni, ahogy van. Az single player kampány mindig is hatásvadász, grandiózus szkriptekkel, ám sekélyes dramaturggal operáló történet volt, mégis szerethető kikapcsolódtást nyújtott. Pont úgy, mint egy

„Úgy tunik, az Advanced Warfare remekül összeállt és jó irányban mozdította el a sorozat kissé billegő szekerét.”

szilárdnak vélt pillérei. Az egyik legbosszantóbb talán az online meccsek generálása, amely ezernyi szempont alapján dolgozik, épp csak a régiót és a kapcsolat minőségét nem figyeli. Te pedig ott ülsz a lagoló játék előtt, és

kíván téled, mint eddig bármikor. Az egyre gyorsuló életvitelünket és a folyamatosan emelkedő ingerküszöböt figyelembe véve ez szinte természetes. Azonnali élmény kell, tévéhez láncolt szemek, szünni nem akaró akció. Nehogy



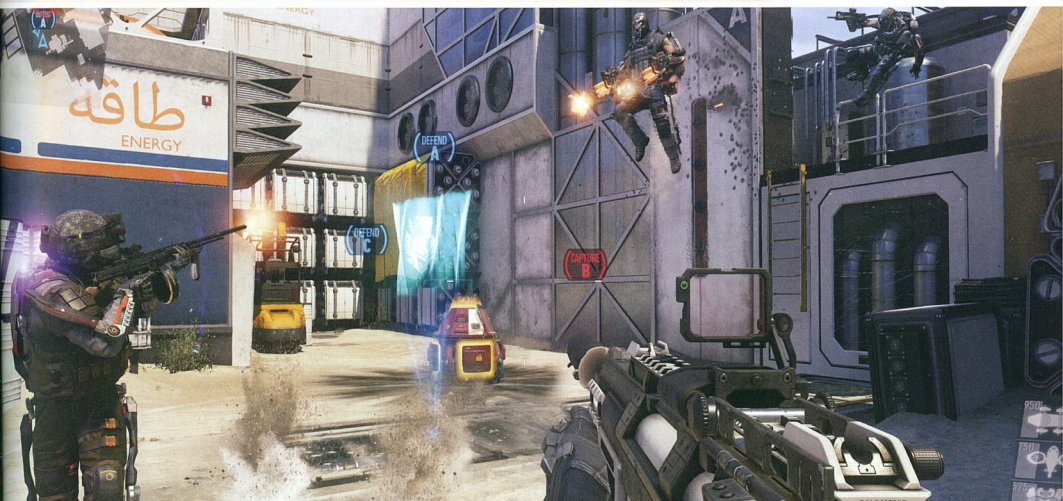


Jerry Bruckheimer produkció. Furcsa véletlen, hogy az említett producernek köszönhető a Top Gun című film is, amelynek hatására amerikai fiatalok száza akartak bevonulni a légierőhöz. Figyelj, most jön a párhuzam: amikor egy-egy COD epizód pörög a konzolomban, mindig arra gondolok, hogy egy toborzójátékkal töltöttem az időmet. És ezt most dicséretnek szántam. Egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy a könnyű sikert engedő, kissé felszínes, de mégis valós élményeket adagoló és baromi modern felszereléseket felsorakoztató játék hatására a fiatalok úgy érzik, ők erre hivatottak a való életben is. Az más

kérdés, hogy a virtuális háborúkon felnőtt online vezeték egy valódi kiképzést nehezen bírnanak. Mert ugye a multiban és a fórumokon nagy harcosok, de rögtön teljesírnék Facebook profiljukat, ha egy heveder lenyúzná a bőrt a tenyerükről. Bocs, elkalandoztam...

Amennyiben láttad a House of Card című zseniális sorozatot, akkor jól tudod, hogy a főszereplő Kevin Spacey időnként háborús FPS-el játszik benne kikacsolódásképpen. És lám! Most főszerepet kapott egyben. Részvétele egyébként igazán jót tett a játéknak, mert... mert ő Kevin Spacey! Szerepe

szerint egy magánhadserget foglalkoztató világég elnöke, amely élőállományán kívül a technikai fejlesztésekre is rengeteget áldoz. Ezeket a kutyúket személyesen is kipróbálhatod a játék során. Jetpack, mágneskesztyűk, golyóálló szövet, holografikus kijelző, intelligens optika és hasonló Bond kellékek várnak rád. Természetesen több ízben kell majd járműveket is használnod, amely a sorozat nélkülözhetetlen eleme. Ja és vannak a játékban okosgránátok is, ha szabad az okostelefonok szókapsolat után ezzel a kifejezéssel élnem. A mobiloktól eltérően ezek





az eszközök nem annyira az emberi kapcsolatok elősegítését szolgálják. Az egyik kiiktatja az elektromos berendezéseket, a másik infraszzerűen látni engedi az ellenfelet. És persze van, amelyik nemes egyszerűséggel csak felrobban, hiszen ápolni kell a hagyományokat... A legnagyobb újdonság a korábban már említett Exoskeleton. Egyre népszerűbb/unalmasabb (lézese szerint aláhúzó) ez a robotikus víz, hiszen már találkozhattál vele az Elysium és a Holnap határa című filmekben, valamint a Titanfallban. Mindenesetre a multihöz hasonlóan az egyjátékos kampányba is újabb, frissebb játékmenetet hoz. Kellett már ez a változás! Úgy tűnik, az Advanced Warfare remekül összeállt és jó irányban mozdította el a sorozat kissé billegő szekerét. Egy kis gyakorlás után már gondolkodás nélkül, automatikusan használod a speciális felszerelést, amely megerősíti benned a legyőzhetetlen superkatona érzését. És valóban! Az extra cuccok és a nem túl távoli jövő épp csak annyit ad hozzá a játékhoz, hogy az még reális maradjon. Fenntartások nélkül elhiszed, hogy néhány évzteden belül ilyen könnyen kezelhető és hatékony lesz a modern gyalogsági felszerelés. A grafikai megvalósítás egy felfelé

ívelő görbét mutat. Biztos te is tapasztaltad már, hogy egy impozáns látványvilággal rendelkező játék esetén az első pályák alatt még a parkettán koppan az állkapocsod. Később aztán hozzászoksz a grafikához. Az Advanced Warfare azonban közepesen indít. Szép, szép, de nem dögöl a foteledbe a vizualitás. Néhány pályával később azonban a játék felfedi valódi szépségét. Sőt! Inkább szemérem nélkül kínálja fel bajjait, felizgatja, majd kielégíti vizuális vágyaidat. Elképesztő részletességgel jeleníti meg a közel-kelet hektikus világát, a világvárosok szépségét és szemetét vagy épp az egyjégtelen birodalmát. Mindezt megspékeli ezernyi videoeffekttel, amelyek ha parasztvakításra szolgálnak, akkor én egy vak paraszt vagyok. De a lényeg, hogy működik. Soha rosszabbat! A csodás látványra a CGI átvezető videoók teszik fel a koronát, amelyek már-már filmszerű élményt kínálnak viszik előre a történetet. (Hajrá Digic Pictures, Hajrá Magyarország!) A grafikaiál fordított párhuzamot mutat a pályák élményfaktora. A feszes, gyors sodrású történet remek kis küldetéseket dobál, ám az utolsó missziók során veszít a lendületéből. Épp akkor, amikor a csúcspont felé kellene haladnia. Szerencsére

a fejlesztők időben észbe kaptak, és a játék legvégén ismét a gázra tapasztal. A hangzásvilág szintén remekbe szabott! Egy komolyabb hangrendszer olyan atmoszférát varázsol környezetedbe, hogy a második világháborút megélt nyugdíjas szomszédok jó eséllyel övöhhelyet keresnek, ha „codozol”. Sajnos a fotókkal ellentétben hangmintákat még korunk csodálatos technikai vívmányai mellett sem tudunk egy papírmagazinhoz csatolni, a fegyverek ropogását leírni meg felesleges.

A játék első betöltések kor kétkedve figyeltem, hogy az ismert Infinity Ward vagy Treyarch logó helyett a Sledgehammer emblémája villant fel. De most, hogy kipipáltam ezt a címet, azt mondom: remélem, minél többször találkozom az új fejlesztő nevével a sorozat későbbi részeiben. Az Advanced Warfare a főként multis hibái ellenére ígértes és elreumatató, amely visszavezetheti a sorozatot régi dicsőségéhez.

írta: **SZASCA**

► Kiadó: Activision
 ► Fejlesztő: Sledgehammer

85%



06:36



QUASAR

A pulzáló idő


- limitált példányszám
- fekete vagy fehér színben
- szilikon és rozsdamentes acél változatban
- ásványi kristályüveg
- kék, piros, zöld, vagy tükrös kijelzővel
- idő (12 vagy 24 órás), dátum, ébresztés, stopper funkció
- három féle megjelenítési mód (kezdő, haladó, animált)
- elektrolumineszcens háttérvilágítás



Change the way you think about time

tokyoflash.com/en/watches/kisai/quasar_silicone/

87,65 €



„A Far Cry 4 végül nem esett messze a fájától: nyílt világ belső nézetből, rengeteg tennivaló, számos mellékszereplővel, a helyi kultúra hangsúlyos szerepeltetésével...”

FARCRY 4

Új, és mégis ugyanaz

Be kell vallanom: ugyan szeretem a nyílt világu játékokat, de a legtöbbjükkel hadilábon állok. Nem tudom, mennyire az én hibám, de idővel elérik nálam azt a kritikus pontot, ahol már nem érzem a motivációt, nem érzem a vágyat, hogy még több időt szenteljek nekik. Ez általában addigra következik be, mire a helyszín jelentős hányadát sikerül felfedeznem. Nem mozgat az összes kis gyűjtögetni való tárgy le vadászása, nem érdekelnek a százalékok – munkának érzem, hogy értéktelen, értelmetlen bigyókat próbáljak összekaparni, mindössze azért, hogy végül egy völgyében nem sokat mondó mutató elérje a maximumot.

Több jó barátom rámutatott, érték ugyan az álláspontom, viszont alapvetően a hozzáállásom nyomja rá a bélyegét az élményre. Túlságosan céltudatosan, célirányosan, a feladatok megoldására koncentrálok, és közben elfelejtem kiélvezni mindazt, amit a játék világában kínál. Mentségemre legyen mondvá: így (nem csak fejben, hanem újrajátszás formájában) visszatérve a legtöbb nyitott világu játék repetitív, rendszeresen önismerésbe fordul, vagy annyi az üresség, hogy időrablásnak éreztem. A Far Cry 3 a kivételek sorát erősítette, nemcsak a számomra szerethető világ, hanem a játékmenet okán is. Szinte mindig találtam valami érdekeset, karnyújtásnyira elérhető feladványt, vagy egy-egy izgalmasabbnak tűnő helyet. Éppen ezért vártam kíváncsian a negyedik részt, még ha az előzetesek alapján úgy is

gondoltam, nem nagyon fogja megugrani a harmadik epizód által felrakott léctet. Talán nem is kellett hozzá különösebb jóstehetség.

A Far Cry 4 végül nem esett messze a fájától: nyílt világ belső nézetből, rengeteg tennivaló, számos mellékszereplővel, a helyi kultúra hangsúlyos szerepeltetésével. Még a felütés is kísértetiesen emlékeztet az előző epizódra: nyugati főhős a számára idegen környezetben, ahol alkalmazkodni kényszerül. Ezúttal az édesanyja hamvait a szülőföldön elszórni kívánó Ajay Ghale bőrébe bújhatsz, ahol a helyiek, felmenői okán láthatóan sokat várnak tőle, valamint egy újabb pszichopata főgonosz vár legyőzésre – ő a helyi hadúr szerepét betöltő Pagan Min, aki mindjárt a történet elején megmutatja magát. És ismét hamar a mély vízben találod magad.

Adva van tehát egy újabb, saját szemszögü nézetből bebarangolható, masszív, nyílt vidék, az afrikai szavanná és a távol-keleti szigetvilágot ezúttal Kyrat, a Himalája egy elképzelt, Nepálra erősen emlékeztető régiója váltja, amely rendelkezik a Far Cry 3 magasságaival és mélységeivel, tehát újabb izgalmas játszótérrel kínál. A fő csapásirány mellett természetesen ismét számtalan lehetőség kínálkozik a szórakozni vágyó játékos számára: lehet vadászni és az így megszerzett állatbőrökkel fejlesztheted a felszerelésed, vállalhatsz különböző jutalmakkal kecsegtető melléküldetéseket, összehathatsz véletlenszerű eseményekkel, beleveheted magad az egyre nehezező kihívásokba, kincset kereshatsz, és nem utolsó sorban élvezheted magad a felfedezés örömet – többek közt. A Far Cry 4



becsületére legyen mondvá, a leckét hibátlanul felmondja. A tűzharcok élvezetesebbek, szinte mindig találasz a közelben valami érdekességet, és hála a táj változatosságának, sosem fogsz unatkozni.

A recepthoz visszafogott mennyiségben újdonságokat is adagoltak: Kyrat vadregényes táját új, a helyszínhez passzoló, érdekes vadállatok lakják be, a misztikum [a Far Cry 3 stílusában, és nem az eredeti első rész, genetikai

mutánsainak képében] pedig szintén a helyi hagyományokat tükrözi, a korábban megszokott érdekességek mellett számtalan újdonság begyűjtésére nyílik lehetőség – gyűjtögetés-mániások és / vagy maximalisták ismét előnyben. Az új eszközök között mindenképp ki kell emelnem: egyrészt ott a girkopter (azaz a mini-helikopter), amely a játék messze leghasznosabb közlekedési eszköze, valamint az elejtendő vadak közt található elefántok nem csak a célpont szerepét töltik be, ugyanis

az ellenség sorai közt, a megfelelő képesség birtokában akár elefántháton is rendet rakhatsz. A Balance of Power küldetések szintén új szint visznek a játékba: tulajdonképp a szájjednek megfelelően választható feladatokról van szó, melyeknél a két lehetőség közül csak egyet választhatsz, mely befolyásolhatja mind a Golden Path névre hallgató lázadó erő jövőjének alakulását, mind Ajay kapcsolatát egyes szereplőkkel, sőt, még magát a befejezés alakulását is képes lesz el így befolyásolni - nem csak végigmész a történet által kijelölt ösvényen, hanem képes lesz el alakítani rajta.



Mivel személy szerint híve vagyok minden kooperatív mókának, örömmel vettem, hogy a Far Cry 4 is megkapta a magáét. Persze, a harmadik rész már kínált már valami hasonlót, ám amíg ott egy különálló, és személyes véleményem szerint nem is igazán ütős módozatról volt szó, itt a fő helyszín lesz a közös játéktér. A történethez kapcsolódó küldetéseken kívül minden más tevékenység elérhető, ha haverral mész neki a játéknak: együtt fedezhetitek fel a terepet, mehetnek komolyabb zsákmányra vadászni, a helyőrségnél jóval keményebb díónak bizonyuló erődök elfoglalása szintén szórakoztatóbb és jelentősen könnyebb lesz egy szárnysegédrel – utóbbira a játék a korai órákban fel is hívja a figyelmet.

Természetesen az egymás elleni multi is visszatért, méghozzá több módozattal, két oldal szerepeltetésével, Kyratra jellemző tematikával – engem nem különösebben fogott meg, tizenkettő egy tucat, a harcok sablonosak, minden egyedi ötlet (mondjuk a bevethető állatok) ellenére sem sikerül a középszerűből

„Bizonyos küldetéseket mintha egy az egyben áttemeltek volna az előzményből...”

kikeményednie. A kreatívabb lelkesületű játékosok viszont kiélhetik magukat, hiszen az új Far Cry ismét kapott egy részletes pályaszerkesztőt, melyben képes vagy állatokat lepakolni, tereptárgyakat és eszközöket elhelyezni, a respawn-pontokkal elügyeskedni, sőt, még a domborzatba is belepiszkálhatsz.

Visszatérve a fő csapásáramra... ha a leírtak alapján nem lenne egyértelmű (tegyük fel: nem volt szerencséd a harmadik részhez), a Far Cry 4 egy kimondottan élvezetes, tartalmas játék, simán rálép az előd fejére. Ahogy írtam, a harmadik epizód számomra olyan szempontból kirívó nyitott világu játék volt, hogy az élvezetes tűzharcok mellé folyamatosan fel-felbukkanó célokat pakol eléd,

erre az új rész csipőből rá is tud kontrázni. Viszont amitől igazán működik a játék, az az élő környezet. Most nem arról beszéltek, hogy a következő generációs vanak hála szemképráztatóan szépek a helyek, vagy hogy a helyi flóra a robbanások hatására látványosan behullámzik. Leginkább arról van szó, hogy ha a szkriptek egyértelműen jelen is vannak, amelyeket a játék ügyesen, és meglehetősen hatékonyan kendőz el a játékosok előtt, a legtöbb szituáció teljesen véletlenszerűnek, élőnek hat. Számítalan olyan helyzetbe fogsz csöppenni, amely meg fog lepni – saját példákából is tudok szemezgetni. Egyszer sikerült egy tigris elől addig menekülnöm, amíg be nem csaltam egy ellenséges bázisra, amelyet annak rendje és módja szerint ki is pucolt. Egyszer a lázadóok segítségére sietve egy rinocéroszba futottam, és mivel nem bírtam vele, menekülőre fogtam, de sikerült annyira feldühítenem, hogy a kocsimat, majd helyette a sebtemben kiszemelt quadot is velem együtt borította be a bozótosba. Láttam egymással harcoló vadállatokat, katonán elragadó ragadozó madarat.





Volt, hogy épp elefántháton csaptam szét az ellenséges helyőrség katonái közt, amikor hátsóval a frissen érkező erősítés autóját legnagyobb meglepetésemre egy lendülettel sikerült a szakadékba öklelnem. És ez tényleg csak néhány jelenet, abban pedig biztos vagyok, hogy te is olyan helyzetekbe kerülsz, amelyet más még nem láthatott. Végig a kiszámíthatatlan, és épp ezért varázslatos vadonban érezheted magad.

Akkor minek szól a szigorú pontozás? Sajnos minden pozitívuma ellenére pont az a Far Cry 4 legnagyobb baja, hogy a Ubisoftnál biztonsági játékokat játszottak, mindenben a harmadik részt majmolták, nem mertek különösebb reformokat, innovációt behozni, nem mertek kockáztatni. A meglévő újítások persze üdvözlendők,

vannak izgalmas feladat-csoportok, némelyik küldetés kifejezetten adrenalin-pumpáló, a csáklázós-falmászós lehetőség segítségével sok helyen alternatív útvonalak nyílnak meg, a már említett elefántháton és girokopteron történő közlekedés új szintet visz a játékba, és a térképen kijelölt célok esetén aktiválható automata pilóta megleteően kifejezetten hasznosnak bizonyult. Mindezek azonban nem képesek ellensúlyozni az önismétlést. Bizonyos küldetéseket mintha egy az egyben áttemeltek volna az előzményből, a begyűjtendő bigyók és feladványok jórészt ugyanazok, csak pepitában, és az egész játék ritmusa, felépítése változatlan. Olyan érzésem volt, mintha nem a Far Cry 3: Blood Dragon lett volna az igazi folytatás, ez pedig a játék egy masszív kiegészítője, amire csak a bejáráható játéktér mérete képes rációlni. Mintha mindezt már láttam

volna korábban. Nem hasonlót, hanem ugyanezt. Találkoztam jó pár hibával is: érthetetlenül meghibásodó girokopterrel, beakadt karakter miatt befőttes gumi módjára elnyúló fákkal, furán viselkedő állatokkal, teljesen kifogyó menükkel és megszakadó beszélgetésekkel. A már említett történet esetében nem csak a felütés tűnhet ismerősnek, a kiemelt mellékszereplők egy jó része erőlködve próbálja visszaidézni az előző szereplőgárdát, de leginkább valamelyik eljátszását osztották rájuk, Pagan Min maga pedig valahol két szék, azaz Vaas és Joker közt a földre csücsül.

A Far Cry 4 a maga módján egy baromi jó játék, ha nem mélyültél el az elődben, kifejezetten ajánlott darab, a szezon egyik legelvezetesebb címe. Ellenkező esetben mindenképp készülj fel arra, hogy gyanúsán hasonló kalandokban lesz részed, és rendre azon fogsz csodálkozni, hogy képesek voltak komplett küldetéseket bemásolni, és alapvetően semmi olyat nem kapsz tőle, amit ne kaptál volna meg a két évvel ezelőtt debütált elődtől. Szébb, picivel több, de nem mer nagyobb kavicsokat dobni a Far Cry 3 csendes tavába.



↳ info. **TheSickness**

↳ Kiadó: Ubisoft
↳ Fejlesztő: Ubisoft Montreal

↳ 75%



SUPER SMASH BROS.™



A RETRO ATOMBOMBA

Vége itt van! – kiállítottam fel, amikor kezembe foghattam a Super Smash Bros. Wii U verzióját. Sokat lehetne vitatkozni, hogy melyik exkluzívjátékot várták a legjobban az idei évben a Wii U tulajok, de az biztos, hogy ha szavazásra bocsájtanánk a kérdést, a Mario Kart 8 és a Bayonetta 2 mellett, a Super Smash Bros. legújabb epizódja az első háromban végezne.

A Nintendo legendássá vált verekedős szériájának népszerűsége az egeket ostromolja, túlszárnyalva ezen a téren a Nintendo legjobb sorozatait. Erről talán a cég sem mert álmodni, amikor tizenöt évvel ezelőtt, 1999-ben, N64-re kiadta az első részt. Lehette itt most eladott példányszámokat sorolni, legyen annyi elég, hogy csak a legutóbbi Wii-re kiadott részből, a Brawl-ból, 11,5 millió kelt el világszerte. Minek köszönheti a Smash Bros. ezt az óriási népszerűségét, miért olyan vesztesül jó játék? Azt hiszem, ez két tényező eredménye. Egyrészt a tökéletesre csiszolt játékmekanika, másrészt a fantasztikus retro életérzés mintaszertű egyvelegének köszönheti a Smash, hogy kiemelkedik az átlagos verekedős játékok közül (hogy a tartalomról már ne is beszéljünk). Előbbi kapcsán érdemes tisztázni, miről is szól a SSB, mivel sajnálatos módon a Nintendo címek legtöbbször Magyarországon kevésbé ismert.

► WiiU



A játék nem egy klasszikus értelemben vett verekedős anyag. Nincs életsík, helyette a bekopott támadások után elkezd emelkedni egy százalékos mutató. Győzni úgy tudunk, ha kidobjuk az ellenfelet a pályáról, ennek esélyét viszont folyamatosan növeli minden bevitt találat.

A cél tehát pófonegyszerű, nincs túlbonyolítva. A kezelést pillanatokon belül elsajátíthatja bárki, még a teljesen kezdők is.

A SSB örökölte a Nintendo játékok általános jellemzőjét, azaz az alapok könnyen megtanulhatóak, de profi szintre eljutni, egészen sok gyakorlást kíván. Mondhatná persze erre az olvasó, hogy rendben, itt van egy rendhagyó bunyós anyag, kiváló játékmecanikával, ennyi? Igen ennyi, ám önmagában ez is elviszi a hátán a játékot. Most jön azonban csak a java!

Ejtsünk pár szót a hangulatról. Hadd meséljek el néhány személyes sztorit ennek kapcsán. Kezdetben a Wii U epizód nem izgatott különösebben. Az előző részt a SSB Brawl-t ugyanis még most is előveszem, hiába jelent meg 2008-ban, a mai

napig szórakoztat, és nem is volt időm 100%-ra végig pörgetni. Ezért úgy gondoltam, nekem egyelőre elég a Brawl, aztán majd egyszer megveszem a Wii U-s részt is. Aztán megérkezett a Duck Hunt trailer! Ennek láttán hirtelen újra gyerekeknek éreztem magam, aki ott áll a fénypisztollyal a kezében, lövöldöz a kacsákra, közben pedig azon gondolkodik, miért nem lehet pófán löni a kutyát, amikor kiröhög a sikertelen vadászat után. Hányszor vihogott rajtam a dög! És most a Wii U változatban választható karakter! És ez az a pont, ahol

„Pillanatok alatt meg lehet szeretni. És lehetetlen abbahagyni...”

nyomatékosítsuk, hogy ez a játék valami olyat nyújt, amit semmi más. Egy hangulatot, életertést ad. Visszahoz emlékeket. Lehettem vagy tíz éves, amikor a helyi könyvtárba megérkezett az első NES. Ott álltam sorban, hogy játszassak egy félórát Marioval. Aztán az érzés leírhatatlan volt, amikor kaptam egyet. Nem volt az persze NES, csak egy hamisított darab, amelyben „beépített” játékok



voltak, de hol érdekelt engem az akkor! Ott volt rajta az első Super Mario, a Mega Man, meg még egy csomó mára feledésbe merült cím is, mint a Duck Hunt. Jó volt gyerekeknek lenni, és ezért jó elővenni az SSB-t Wii U-ra. Nézzük csak meg hány mára klasszikus karakter köszön vissza.

De nemcsak a karakterekről van szó, hanem a pályákról, a kisebb-nagyobb bónuszokról, tróféákról, fegyverekről, amelyek folyamatosan, utalnak a 8 és 16 vagy 64 bites időkre. A játék olyan, mint egy óriási retro atombomba. Emellett azonban ott vannak azok a mai modern Nintendo játékokra való utalások, mint a Xenoblade vagy a 3DS-es Fire Emblem. Szögezzük le még egyszer, hogy a játék nem csak ettől jó, nem pusztán a múltból akar megélni. Sőt, a legszebb az egészben, hogy akkor is élvezetes a SSB, ha az elmúlt harminc évben nem találkoztunk



Nintendo játékokkal, azt sem tudjuk mi fán terem Mario, és a mai napig összekeverjük Linket Zeldával. A kulcsszó a játék értékének megértéséhez, hogy minden egyes menet, maximálisan változatos, hangulatos, égszóló élvezetes. A játék egy pillanat alatt beszippan és nem ereszt. Kiválasztjuk valamelyik szereplőt, majd a SSB a mélyvízbe dob minket. Egyszerre akár heten is ránk támadnak, üt mindenki mindenkit, hatalmas robbanások, villanások borítják el a képernyőt,



Önmagamban egyedül, a gép ellen játszva is elképesztő az a tartalom, ami a SSB-ben megtalálható. Hosszasan lehetne sorolni a különböző kihívásokat, bajnokságokat, megszerzethető bónuszokat és karaktereket. Utóbbiból egyébként, ha mindent összeszámolunk 51 van, köztük olyan is (Mewtwo), aki csak akkor lesz megnyitható, ha a 3DS és Wii U verzió is megvan a játékból. A Smash életézés a kiváló egyjátékos mód mellett azonban multiban mutatja meg magát igazán. Egyszerre akár nyolcan is nyomhatjuk egymás ellen a létező összes Wii U kompatibilis irányítóval. Higgyétek el, ki kell próbálni, egyszerűen fantasztikus! Ráadásul négyen online is küzdhetünk. A nyolcjátékos mód miatt a pályák – amelyek szintén a legjobb Nintendo játékokat idézik – egy részének mérete sokkal nagyobb, mint korábban. Csodálatosak, hangulatosak, és a 1080 p-s felbontásnak valamint a 60 fps képráfrissítésnek köszönhetően gyönyörűek is. A SSB az egyik legszebb Wii U játékok között

van, én Skyloft láttán például egy Skyward Sword HD után kiáltottam. A pályák kapcsán meg kell emlékeznünk a zenékről, amelyekből – nem túlzok – több száz található, a korong egy best of Nintendo music válogatásnak is elmenne, érdemes elidőzni a lejátszó menüben és meghallgatni párat. Nagyon sok eredeti Nintendo játék klasszikus dallamai megtalálhatóak a lemezen, nekem mégis ezek remixei tetszettek a legjobban. A kedvencem a Kirby sorozat Gourmet Race című számának metálosított verziója, ami már a Brawlban is meghallgatható volt, illetve a Zelda: Skyward Swordból a Ballad of the Goddess / Ghirahim's Theme, ami az eredeti nagyzenekari szám elektronikus gitáron előadott verziója. Mit is lehetne zárásként mondani? Tartalom, vizualitás, hangulat az SSB-ben olyan fokot ért el, amit nem tudom hova lehet még fokozni. Így talán nem tévedek nagyot, ha azt mondanom, a SSB for Wii U a sorozat egyik legjobb darabja.

a káoszról azt sem tudjuk, hol vagyunk, csak sikítva próbálunk túlélni. A játéknál pontosan azt éreztem, mint a legelső GameCube-os résznél, a Melee-nél, hogy pillanatok alatt meg lehet szeretni. És lehetetlen abbahagyni. Ha valaha is éreztük már a „csak még egy menetet” érzést, akkor nem kell hosszasan ecsetelnem mennyire leköti az embert a játék.

▶ írta: **Veres Miki**
 ▶ Kiadó: Nintendo
 ▶ Fejlesztő: Bandai Namco

▶ 95%

61





SAMURAI WARRIORS 4

ΣΗΛΗ ΝΙΚΗΘ! ΜΗΗΗΗ ΝΙΚΗΘ ΜΗΗ ΝΗΗΗΗ Ε ΡΕΙ!

► PS3 ► PS4 ► PS Vita

A Samurai Warriors 4, vagy ahogyan hazájában nevezik, Sengoku Musou 4 (戦国無双4), a japán Sengoku-korszak (XVI. század) háborús érájába kaláuzol el bennünket, ahol számurájokkal és ninjakkal járhatjuk végig a nemesi főurak tonnányi katonájával kikövezett hadiösvényt, hogy ezáltal könnyedén elérjük az 1000-es hit combo-t.

Ő igen, Dynastic Warriors típusú játékról van szó, magyarán olyan hack and slash-ról, amelyben egyedül rontasz neki több ezer NPC-nek és tucajtáival csapkodsz az ellenfeleket, néhány spéci támadással fűszerezve, és nem maradhatnak el a különféle küldetések, részfeladatok sem. Amennyiben játszottál az elődjével, a 3DS-re kiadott Samurai Warriors: Chronicles-szel, akkor sok tekintetben ismerős lesz a játékmenet. Két karaktert kell választanod (elsődleges-

másodlagos), akik közt váltani tudsz a küldetések során. Két gombos kombórendszer van (könnyű, ill. nehéz csapások), melyeket Hyper támadásokkal egészíthetsz ki (nagy tömegeket oszlathatsz fel vele, de a tisztek ellen hatástalan), valamint a Rage Mode-dal, amely minden képességedet felerősíti, többek közt a legbikább giga Musou-támadásodat is. Alapjáraton, a térképen jelzett ellenséges területeket kell szétcsapnod, elfoglalnod, és különböző harci feltételek és feladatok színesítik az olykor

repetitív váló monoton kaszabolást. Például: öld meg az aktuális tábornokot, vagy verd vissza a területre betörő katonákat, és egyéb ilyen nyalánkságokkal fognak szívatni. Viszont pont ezért jó, hogy átválthatunk a bajtársunkra, így olykor nem kell nagy területeket lefutnunk, mivel néha időlimit is van. Természetesen, ahogy haladunk előre a történetben, annál inkább fejlődik választott karakterünk és idővel egyre több támadása nyílik meg, melyekkel aztán brutál hit combo-kat hozhatunk össze.

Történelmi nagyalakok szintén szerepelnek a játékban, de pl. amikor Hanzō Hattori-t kellett levernem, hangosan felrohogtem.



idővel kellően nehéz lesz, de ha ez sem elég akkor menjél keménykedni a Hard, ill. Hell fokozatokra. Split-scen megoldással akár ketten is játszhatunk otthon, vagy online, amivel el lehet ökörködni, ám idővel unalomba fulladhat a party (hacsak nem vagytok a zsáner és

a japán kultúra szerelmesei). Történelmi nagyalakok szintén szerepelnek a játékban, de pl. amikor Hanzō Hattori-t kellett levernem, hangosan felrohogtem. A japán szinkronnal és a hangokkal nincs gond, és betonstabil frame rate-tel fut, viszont textúrák tekintetében vannak malőrök (ha lehet, akkor a vizet ne nézzétek, valamint a fák lombjait se).

Habár a Samurai Warriors 4 remekül követi a zsáner hagyományait, a legnagyobb probléma mégis csak az, hogy a mélység illúziójával kecsget, és aztán mégis bilibe lóg a kezünk. Frustrálóan hat, mikor ráeszmélünk, hogy tulajdonképpen órák óta mást sem csinálunk, mint monotonul csapkodjuk a tömegeket és ide-oda rohangálunk, mint pók a falon. A warriors-típusú játékok rajongóinak a Chronicle mode miatt ajánlott darab (ők 10 pontot még hozzátehetnek a végeredményhez), ám kívülállókk kb. a huszadik 1000+-os kombó kivitelezése után, már a harakiri gombot fogják keresni.

Samurai Warrior játékból, ez a negyedik rész az eddigi legnagyobb, 55 választható karakter, 12 teljes sztori kampány található benne, a Free Mode-ban szabadon garázdálkodhatsz a már ismert helyszíneken, a Chronicle módban pedig a saját karakterednek építhetsz történetet a bejárható térképen. A változatos, számos opciót felkínáló karaktergenerálás után vághatsz neki ennek az interaktív játékmódnak, amely különféle választási lehetőségeket fog felkínálni (pl. dialógusoknál),

kapcsolatot kell ápolnod a megismert harcosokkal, mivel ezek szintén befolyásolják az eseményeket, valamint azt, hogy milyen mítosz alakul ki rólad. Többféle fegyver és hozzájuk kapcsolódó harcstílus közül válogathatunk, így a szamuráj életézés mellett operálhatunk ninjaként, pusztító típusú fegyverekkel, dupla pengéssel, démoni kardokkal, stb. A Chronicle mode egész jópofa és élvezetes; a legjobb része a játéknak. Kihívás tekintetében nem lehet panasz,

► írta: **JediEco**

► Kiadó: Tecmo Koei
► Fejlesztő: Omega Force

► **70%**

THE WOLF AMONG US

Nem bánt ő, csak megkóstol

▶PS3 ▶PS4 ▶X360 ▶PC ▶MAC

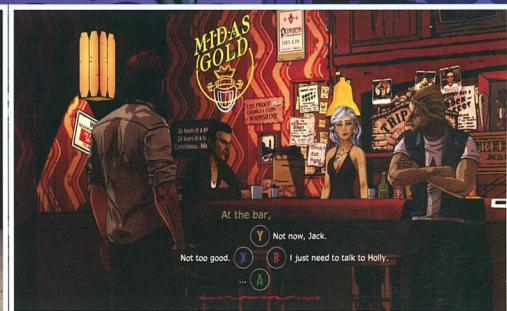
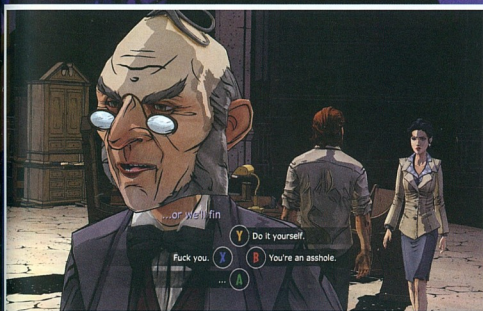
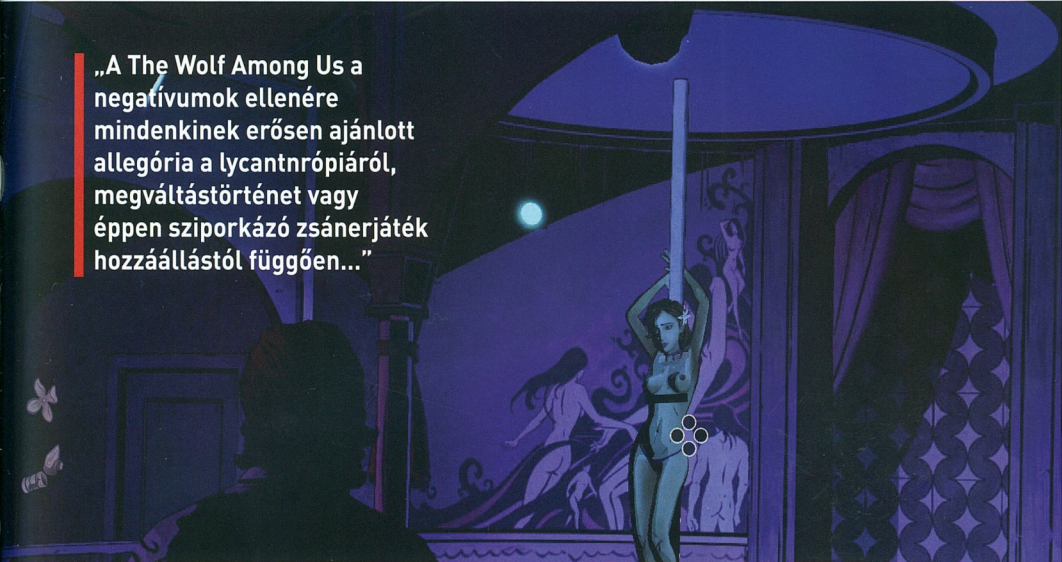
A Telltale Games ősi, point'n click stílusú Lucasarts kalandjátékok exhumálásával ért el nem túl zajos sikereket, de az igazi áttörést végül a The Walking Dead adaptációja hozta el számukra. Ez néhány bátor fejlesztői döntésnek volt köszönhető.

Ekkor már forgott a filmsorozat sokadik évadja, azonban a Telltale fejlesztői mégis inkább az eredeti alapanyaghoz, a képregényhez nyúltak vissza. Mindez egyrésztől meglátszott a ceruzarajzt zseniálisan megidéző grafikában, másrészt a történetben, ami a túlértékelt tévésorozattal szemben hihető karakterek torokszorítóan izgalmas, lélekmarcangoló helyzetekkel teli zárandoklátát tárta a nagyközönség elé. Végül pedig ebben a játékban szerepelt először egyfajta gombnyomkodós változatban akció rész is, miközben a puzzle visszaszorult, hogy legfontosabb hozzávalóként a dialógusok, valamint a játékos döntései kerüljenek előtérbe. A Fables, amelyen a The Wolf

Among Us alapszik, Robert Kirkman császáló zombis füzeteihez hasonlóan a kétezres évek egyik klasszikus, egyedül hangú képregény folyama, ezért talán nem meglepő, hogy ennek Telltale-féle adaptálásra is sor került. A két képregény feldolgozás úgy viszonyul egymáshoz, hogy a farkasos cím a The Walking Dead fentebb kifejtett receptjére épül. Sajnos azonban két nagyon más zsánerű történetről van szó, és — a videojátékok világában különös módon — ebből következnek a Wolf Among Us legsúlyosabb hiányosságai.

Az alapsztóri [amit azért páran már lenyúltak] szerint a mesék világának különböző lényei egy globális kataklizma miatt dobbantani

„A The Wolf Among Us a negatívumok ellenére mindenkinek erősen ajánlott allegória a lycantrópiáról, megváltástörténet vagy éppen sziporkázó zsánerjáték hozzáállástól függően...”



kénytelenek otthonukból, hogy a valóságos New York-ba érkezzenek meg. Ott aztán megtapasztalhatják, hogy a mi valóságunk nagyon más törvények mentén mozog. Bigby (Big Bad) Wolf ennek a zárványközösségnek, Fabletown-nak a seriffje, akinek farkasbőrébe egy brutális gyilkosságsorozat felgöngyöltésnek erejéig bújhat bele a tisztelt játékos.

A kiindulási alap többrétegű történetet hoz létre, hiszen a társadalomkritika, bűn és bűnhődés viszonya, illetve az elképzelt és létező világok törvényszerűségeinek különbségei nagyon szépen egymásra vetülnek. A gond az, hogy vezető zsánerként mégiscsak a Raymond Chandler-i detektívregény

dominál, ami ugye a The Walking Dead horror-pikareszkjével szemben az események felderítésére, és nem az azokban való megmártózásra koncentrál. Emiatt aztán kapcsolatunk alakulása/alakítása a többi szereplővel némileg mesterkéltbbnek hat, amit csak aláhúz a hard boiled nyomozó sztoriktól amúgy életidegen, Poirot regényeket megidéző végkifejlet.

A grafika csodálatos, PS4-en különösen, ahol a frissítés és a képesség miatt úgy érezhetjük, mintha belecseppentünk volna a képregénybe. A helyenként darabos animáció viszont nem segített az új generáció sem. Itt-ott ráadásul (meglepően a címképernyőn) akadással is találkozhatunk. Az

akciórészek megítélése pedig továbbra is fzlés dolga, én annyit mondanék, hogy akár ennél is jobban útban lehetnének.

A The Wolf Among Us a fenti negatívumok ellenére mindenkinek erősen ajánlott allegória a lycantrópiáról, megváltástörténet vagy éppen sziporkázó zsánerjáték hozzáállástól függően. Az eredetileg méretre készült ruha ugyan nem mutat rajta annyira jól, mint a zombikon, de egy dolog biztos: a szakma legjobb írói továbbra is a Telltale Games csapatát erősítik.

► **Írta: Komédiás**

► **Kiadó:** Telltale Games
► **Fejlesztő:** Telltale Games

80%

WWE 2K15

No! No! No!

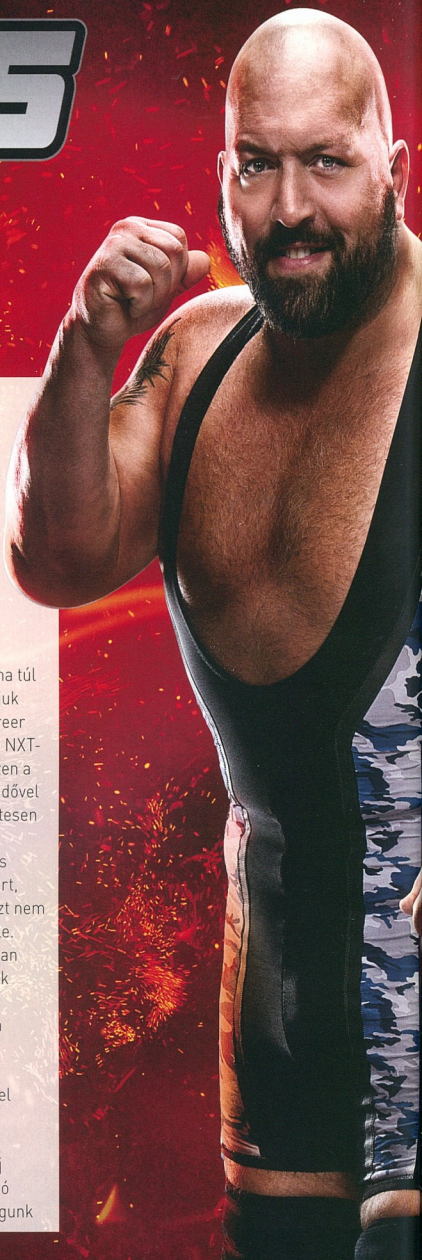
►PS3►PS4►X360►XONE

Ez a játékot ilyen állapotban nem lett volna szabad megjelentetni! Több tekintetben is félkésznek érzem az ideji pankrációs játékot, amely a grafikai tuningot leszámítva semmi érdemlegeset nem képes felmutatni, pláne ha a két korábbi epizódot ismerjük. Talán a vizuális update miatt nem jutott elég idő a többi feature kipozásására? Vagy a CM Punk távozásából akadó jogi problémák bénították meg egy időre a projektet? (Punk szerződésének lejáratá után a WWE nem használhatta a CM Punk nevet, és a hozzátartozó brand elemeket, de aztán peren kívül sikerült megegyezniük.) A válasz mondjuk immáron mellékes, de akárhogy is nézzük, az ideji felhozatal meglehetősen alulteljesített.

Számos hanyag megoldással fogunk találkozni, amelyek vagy a fejlesztőcég nemtörődomségéből fakad, vagy szimplán már nem volt idő bepakolni a játékba. Például: belépve a Gameplay Manual opcióba, csak hogy megismerkedjünk a főbb kezelési megoldásokkal, egy felirat várja a játékosokat, hogy látogassanak el a 2K honlapjára és ott elolvasható az útmutató. [Egyébként a tokban található kis füzetben minden megtalálható.] A karaktergenerálásnál szintén furcsállható, hogy női pankrátort egyáltalán nem lehet létrehozni, pedig biztosan bele volt tervezve. Már csak abból gondolom, hogy szupersztárunk bevonulásának beállításainál, női mozdulatokat is hozzárendelhetünk, és meglehetősen furcsán néz ki egy marcona pasi pom-pom lány koreográfiával. A karakterkészítő kicsit fapados lett

az előző részekhez képest, de ha túl vagyunk rajta, máris elindíthatjuk újtjára pankrátorunkat a MyCareer módban, ahol a tehetségmentő NXT-től kezdjük karrierünket, egészen a WrestleMania főmérkőzéséig. Idővel menedzsert kapunk (természetesen ismert arcokat), folyamatosan fejleszthetjük karakterünket, és ha nagyon megunnánk valamiért, akkor nyugdíjazhatjuk is, bár ezt nem teljesen értettem, ez minek bele. A 2K Showcase nevezetű módban pedig korábbi nagy rivalizálások történetén verekedhetjük át mi is magunkat (John Cena kontra CM Punk, Triple H vs. HBK), mini dokumentumfilm-jellegű bejátszásokkal és küldetésekkel színesítve.

Játékmenet tekintetében egy új „chain wrestling” névre hallgató mini-játékszerű irányítással fogunk





„Szupersztárunk bevonulásának beállításainál, női mozdulatokat is hozzárendelhetünk, és meglehetősen furcsán néz ki egy marcona pasi pom-pom lány koreográfiával...”

találkozni (de csak a kurrenszen verziókban található). A kő-papír-olló elvén működő formulával igyekeztek realiztikusabbá tenni a küzdelmeket: mikor összekapaszkodik két pankrátor, három opció közül kell választania mind a két játékosnak (fej, derék, vagy csukló fogás), és aki jobban választott jobban, annak a dobását végrehajtja a karaktere, feltéve, ha az utána következő jobb analóg karral történő „gyenge pont” vadászatot is jól kivitelezik. Amennyiben az ellenfélnek sikerül előbb azt megtalálnia, akkor visszakontrázhat. Szintén újdonság az alul látható háromszintű élet és stamina vonal megjelenése. Gyorsan kifulladhatunk, ha nem

vigyázunk, és mikor már a végsőket rúgjuk, akkor szinte vánszorogni sem fogunk tudni a földön, befejező mozdulatot kivitelezni pedig kizárt (ez olykor kellően idegtépő tud lenni). Az ütések, rúgások szintén lassultak valamelyest, de még mindig nagyon nehéz countert végrehajtani (másodpercek töredéke, míg felvillan a lehetőség jelző indikátor), és addig nem is tudunk a földről felkelni, amíg nem kivitelezünk egy ilyet sikeresen. A leszámoltatásból, feladásból való visszajövetel továbbra is botrányos, a karakterek közötti súly- és méretbeli különbségek, pedig szinte nem léteznek.

Vizuálisan egyébként szép a játék. Néhány WWE szupersztár teljes mértékben úgy néz ki, mint

a valóságban, viszont akadnak borzalmasak is (pl. Nikki Bella). A haj animációja kész röhej, és bugoktól sem mentes a játék (a térorientációkkal van probléma), nagyon sokat tölt, a kommentátorok néha pedig zöldségeket beszélnek. Online multiban erős lag tapasztalható, ezáltal counter támadást bevinni már-már lehetetlen. Szóval több sebből vérzik a WWE 2K15, az idei roster felhozatala meglehetősen karcsú lett, de remélhetőleg április 16-án a budapesti WWE LIVE shown élőben jobb lesznek. *And that's the Bottom Line!*

► írta: **JediEco**

► Kiadó: 2K Sports
 ► Fejlesztő: Visual Concepts, Yuke's

50%

HALO®

THE MASTER CHIEF COLLECTION

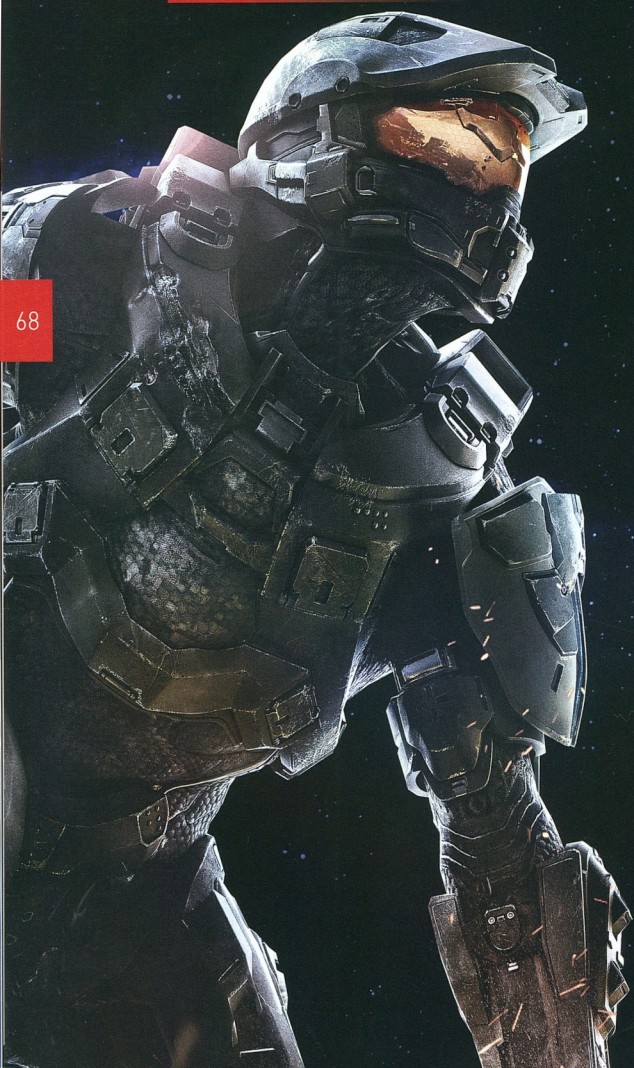
A szenzációs négyes

►XONE

Az igazi hős az, aki reményt ad a reménytelenségben. Az igazi hős az, aki önnön céljainál előbbre helyezi a többség szükségseit. Az igazi hős az, aki most visszatért. Négyyszer...

A Halo: Combat Evolved valóban reményt adott 2001 novemberében. A főhős embertársainak ajándékozott reménységet egy véres háború kellős közepén. Maga a játék pedig a gémereknek adott bizalomra okot egy olyan időszakban, amikor a konzolos FPS címeknek még meg kellett küzdeni az előítéletekkel. Jöma'gam 1998-ban találkoztam először a Halo nevével, egy Macintosh újságban. Egy kollégám mutogatta nagy hévvel, aki természetesen már akkor is nagy Apple rajongó volt, pedig még nem létezett iPhone, iTunes, iPad és egyéb iStennyila. Btzoney! Akk'griban úgy tűnt, hogy a játék Mac-re jelenik meg és körökre osztott stratégia lesz belőle. Még egy képet is csatoltak, a cikkhez, amelyen egy Warthog látszott havas környezetben. Elképesztően jól nézett ki az akkori elvárásokhoz képest. Ki gondolta volna, hogy aztán színre lép a Microsoft és három évvel később egy olyan játékkonzol húzócíme lesz, amiről még sejtésünk sem volt? Az ablakos vállalat azonban nagyon beválasztott...

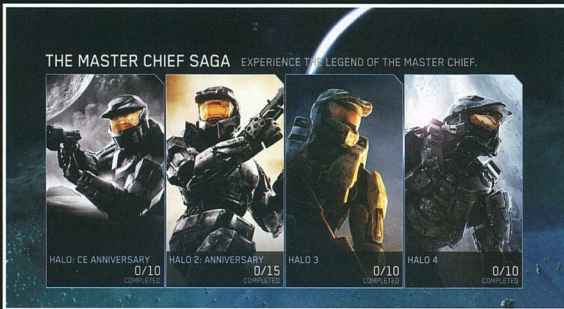
A többit ismerjük. A Halo első epizódját további három számozott rész követte, és a sorozat bő egy évtized alatt ikonikus konzolsikerré vált. Ezzel lehet persze vitatkozni, de tény, hogy egy Fishing Simulátorból azért ritkán adnak ki jubileumi



válogatást. Egyszerűen a neopártai harcos brandje elég erős ahhoz, hogy kikenve-kifenne, szépen újracsomagolva milliókat adjanak el belőle: Nézzük meg, mit kapunk a pénzünkért.

gondolnak, csak a szülők észre ne vegyék, hogy mivel játszanak. De az biztos, hogy játék grandiózus csatái, epikus hangulata, hatalmas terei mindenkire hatást gyakorolnak, korosztálytól függetlenül. Nem

tudunk váltogatni. Ez a lehetőség egyszerre ad okot hitetlenkedésre és csodálkozásra. Hitetlenkedünk, mert nehezen fogadjuk el, hogy az eredetitől dobtunk egy hatást annak idején, és csodálkozunk, hogy milyen sokat számít a HD minőség és a feltuningolt textúra. A grafikán kívül semmit sem változtattak a fejlesztők, azaz a történet és a játékményt rejt újdonságokat. Minden egyes Covenant éppen ott lesz most is, ahol az eredetiben.



HALO: Combat Evolved

A főmenüben azonnal kiválasztható bármelyik epizód, tehát nem kell az elsőt teljesíteni ahhoz, hogy megnyithassuk a következőt: De ha egyszer nekifutunk a játéknak, érdemes szépen sorban haladni, már csak a történet szempontjából is. Elegendő az első részrel néhány percet eltöltünk és máris érkezik a csöpögős nosztalgiazuhany. A kakaókorszakot régen elhagyó játékosoknak ilyenkor az első gondolata az lehet, hogy milyen jó lenne újra annyi időnek lenni, amikor először játszották a Haloval. A túlságosan fiatalok pedig arra

bébszéye a zenéről! Az ismert dallamok ismét hatalmas ívből, létekhöz szólóan és a kellő pillanatokban kiteljesedve követik az eseményeket. A felnőttek ismét gyermeknek érzékelik magukat, míg a kisebbek Master Chiefet irányítva igazi férfivá válnak.

Az első rész gyakorlatilag a 2011-ben kiadott Anniverszary változat, amely csupán apró finomhangoláson esett át. A számok nyelvén ez 1080p felbontást és 60 fps sebességet jelent. Rendkívül szórakoztató, hogy az eredeti grafika és a felfofozott látványvilág között bármikor

HALO 2

A négy epizód közül a leginkább ünnepezt sztár a második rész, hiszen gyakorlatilag ennek tíz éves évfordulója alkalmából született a válogatás. Látszik is a megkülönböztetett figyelem. A Halo 2 olyan plasztikai műtéten esett át, amit látva veterán plázacák is megnyálnák mind a tíz körömfeltöltésüket. Hát ez valami csodálatos... Megváltozott a környezet, most már részletgazdag hegyek között, völgyek között zakatol a Warthog, ráadásul eltűntek az ócska textúrák és hitvány poligonok. Új a fegyverek és járművek megjelenítése, valamint a karaktermodelleket is lecseréltek. A játék grafikája mellett komoly innováció érte az átvezető mozikat is, mert a Blur stúdióknak köszönhetően szépséges animációk viszik előre a történetet. Már önmagában a második részért megéri megvásárolni a lemezt, főleg akkor,



ha annak idején kimaradt. Minden más csak ráadás. Az első epizóddhoz hasonlóan itt is egyetlen kattintással válthatunk a régi és az új grafikai megvalósítás között. Érdeemes kipróbálni, és máris kiderül, hogy nem túlzóak a fent leírtak. Ilyenkor mindig elcsodálkozok az ember, hogy mennyit jelent tíz esztendő. Az egyetlen porszem talán a finomra

„Elegendő az első résszel néhány percet eltöltenünk és máris érkezik a csöpögős nosztalgiazuhany.”

csiszolt vizuális gépezetben, hogy a többi epizóddal ellentétben itt csupán felskálázott 1080p felbontást kapunk. De ez legyen a legnagyobb bajunk!

HALO 3

Mostoha sors jutott a harmadik felvonásnak. Az első két részbe alaposan belenyúltak a fejlesztők, hogy megfeleljenek a mai



elvárásoknak. A Halo 3 azonban nem túl régen jelent meg ahhoz, hogy az átalakító show komoly résztvevője legyen, ugyanakkor meglehetősen öreg-ahhoz, hogy kopottas grafikai viseleté nem tűnjék fel a jóra való játékosoknak. Hellyel-közzel persze foltogattak rajta. Egy kis bevilágítás itt, egy kis képfrisvítés ott, picike felbontás javítás amott, és az elnyűtt vizuális gúnya máris vállalható öltözkékké változott. A harmadik és negyedik résznél már nem váltogathatunk az eredeti és az új grafika között, hiszen a megvalósítás közötti különbségek ezt okafogyottá teszik.

HALO 4

Az Xbox360 életciklusának végéhez közeledve jelent meg a negyedik rész, amely így természetesen a végtélegig kihasználta a konzol erejét. Szinte előfutára volt az akkor

már közelgő új generációnak, és el sem hittük, hogy mire képes a nyugdíjkorba lépő doboz. Az emlékek persze mindig megszépülnek, így a lelki szeméink előtt megjelenő grafika hamis képeket fest. Ez csak akkor derülne ki, ha egyszerre látnánk a Halo 4 régi és új verzióját. Azonban kizárólag az újrakevert változatot látva nem látványos a különbség, pedig higgyük el, csinosítottak ezen is a fejlesztők: Életre keltek az árnyalatok, megnőtt a belátható területek hossza, és a 720p felbontás is 1080p sűrűségűre változott. Mindez természetesen 60 fps sebesség mellett, amely egyszer sem billen meg.

JOHN NÉGY ELJÖVETELE

Az ismeretlen arcú hősünk igazi neve csupán egyszer hangzik el a történetek során. Ő John, a Spartan II típusú, Master Chief rangfokozatú



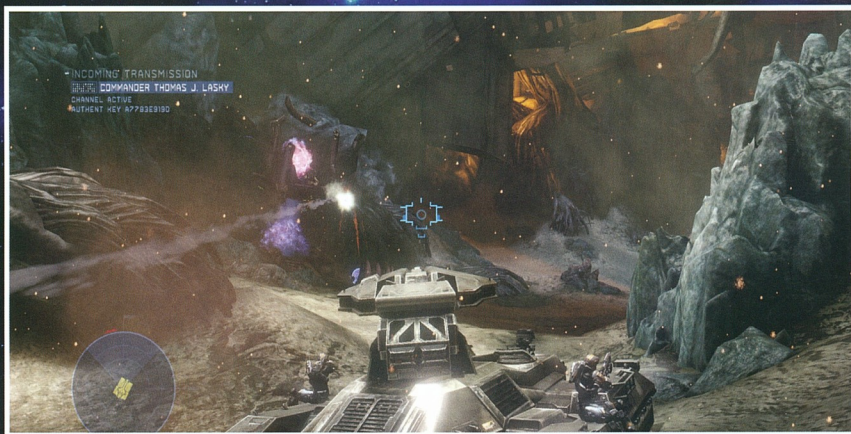
szuperelit harcos. Kódnevén John-117, de a legtöbbszörnek akkor is csak Chief marad. Az alapjátékokon túl részt vehetünk vele olyan komolyabb kihívásokban is, amelyeket az úgynevezett skullokkal, azaz a gyűjthető koponyákkal felhasználásával érhetünk el. Ezek

általában valamiféle nehezítést vagy kényelmetlenséget jelentenek a játékmenetben. Amennyiben megvásároljuk a gyűjteményt, a négy játék kivül kipróbálhatjuk a 2015-ben megjelenő Halo: Guardians többjátékos bétaverzióját is, amelyben az információk szerint

kisméretű arénákra összpontosító lövöldére helyezik a hangsúlyt. December 29-én kiderül.

MULTIHALO

Népszerű válhatnak újra az évekkel ezelőtt elhagyottá váló arénák. Az egyjátékos opció mellett



úgyanis visszatérnek a közösségi mérszárszéket kiszolgáló pályák is. Itt sem voltak szűkmárkúak a fejlesztők, hiszen a négy epizód valamennyi multiplayer módja és pályája a rendelkezésünkre áll. Több mint száz térkép között választhatunk, amely azért jelentősen megtolja a Halo: The Master Chief Collection játékidejét. Az egyéni és kooperatív multi

biztosítja, hogy egyedül vagy csapatostól is beszállhassunk az össznépi hűtelésbe.

EGYET FIZET, NÉGYET VIHET

Igaz, hogy a gyűjtemény megvásárlásakor nem újdonságot kapunk. Inkább ügyesen csomagolt emlékeket, amolyan újrahazsított legendát. De ezt a legendát érdemes a polcunkon tudni, mert igényes,

profín kivitelezett játékot készítettek nekünk. És az a tény, hogy egyetlen lemez árért most egyszerre négy zseniális cím kerülhet a birtokunkba, igencsak felfelé csavarja a végső pontszámot.

írta Szaga

Kiadó: Microsoft Studios
Fejlesztő: 343 Industries

90%

LEGO

BATMAN 3

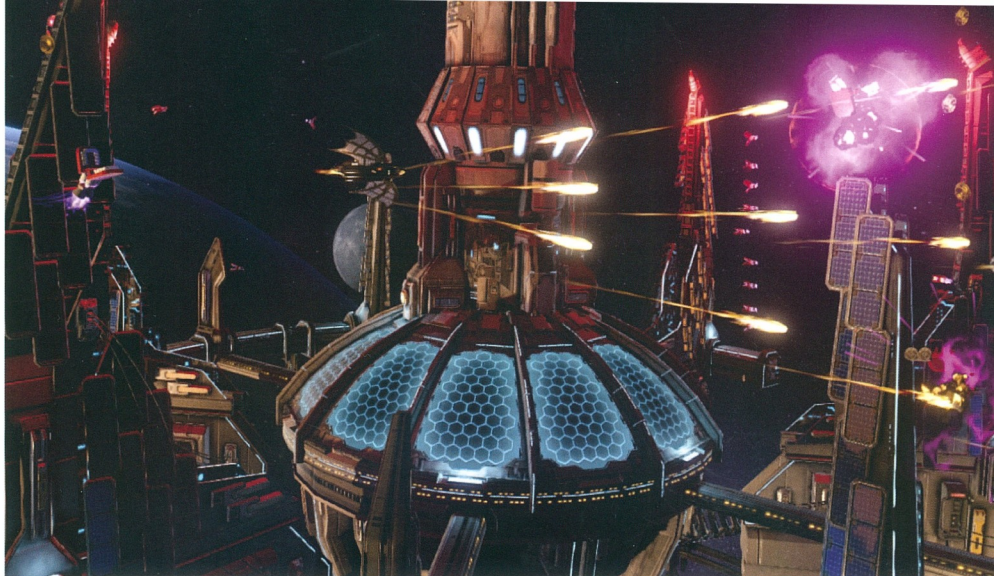
BEYOND GOTHAM

▶PS3▶PS4▶X360▶XONE▶WII U▶PC▶MAC



„I'm Batman!”

Amikor olyan videojátékos ismerőssel, barátommal találkozom, akinek már kisiskolás gyermekjei is vannak, mindig meg szoktam kérdezni, hogy „mivel szoktak játszani a lurkók?” A válasz, gyakori rendszerességgel, – sőt írhatnám azt, hogy az esetek 95%-ban, – mindig valamelyik Lego-[videó]játék szokott lenni. Láttam már olyat is, hogy multi cég CEO-ja a titkárnőjét küldte el a friss, ropogós Lego-game-ért, mert lányainak megígérte, hogy már a megjelenés napján hazaviszi a Traveller's Tales legújabb szerzeményét. Konzolos boltokban gyakori kép, hogy megérkezik apu, anyu a gyerekekkel és az eladótól kéri a számukra épp aktuális darabot. E tekintetben viszont azt figyeltem meg, hogy még anti-gamer szülők is kenik-vágják a Lego-franchise epizódjait és folyamatosan figyelemmel kísérik, hogy mikor, melyik rész jelenik meg. Közeledvén az ünnepekhez, a tizenéves gyerekek részéről várhatóan lassan beindul a marketinggépezet a szülők felé, hogy miért az új Lego Batman 3-at szeretnék karácsonyra, és ez ügyben szeretnénk most segíteni mindkét félnek.



Ha én lennék a kölkök helyében...

...biztosan azzal kezdéném az érvelést, hogy Batman már önmagában a badass faktor csúcsát veri (a Lego Movie-ban szintén lemosott mindenkit a vászonról), de ha ez nem lenne elég, a teljes Igazság Ligája is fel lett vonultatva a játékban. Superman, Wonder Woman, Zöld Lámpás, Flash és még hosszasan sorolhatnám a DC-karaktereket, több mint 150 figurát gyömöszöltek a korongra.

A történet ott veszi fel a fonalat, ahol az előző rész abbamaradt, így ha rendelkezünk az előzménnyel, illene azt folytatni (újabb érvelési pont a gyerekeknek).

A főgonosz ezúttal Brainiac lesz, aki egy fondorlatos csellel, megszerzi a Zöld és a többi más színű Lámpás gyűrűket, amelyek segítségével a Földet szeretné gyűjthető formába zsongorítani, hogy makett kollekciója ezzel is kiegészüljön. Természetesen a földi jómadarak, Joker, Lex Luthor, illetve társaik sem maradhatnak ki a buliból, így összességében egy kellően jópofa, a Lego-játékokra oly jellemző humorral kiegészült történetet kapunk, ami már első körben olyan 10-12 órára lefoglalja a gyereket/felnőttet.

Ha a szülő helyében lennék...

...és szeretném kicsit elodázni a vásárlást, amíg mondjuk, valamivel lejjebb megy az ára, ellenérvként azt hoznám fel, hogy ebben az új epizódban elköszönhetünk az nyílt világ adta lehetőségektől, és helyette láthatatlan falakkal behatárolt „csőpályákon” kell végigszambáznunk. Gotham városában vajmi keveset fogunk csatogni, helyette a Batcave, a Hall of Justice, Brainiac-, és az IL-űrbázisa lesz a fő színtér,

valamint megannyi távoli bolygó, és európai főváros. A játékmenet sok tekintetben nem fejlődött: továbbra is a platformer elemek keverednek, az ügyességi, logikai elemekkel, némi bunyóval vegyítve. A továbbjutáshoz rendszerint a földön pattogó Lego-elemekből kell megépítenünk az aktuális megoldást, vagy a karakter megfelelő képességét kell használni, az arany és ezüst kockákat más-más módon lehet feltörni, és minden pályának többször kell nekifutnunk, ha minden elrejtett motyót, karaktert be szeretnénk gyűjteni.

73



„Így összességében egy kellően jópofa, a Lego-játékokra oly jellemző humorral kiegészült történetet kapunk”

Ha tizenéves gyerek lennék...

...erre rögtön kontrázhatnék, hogy pont ezért a játékidő jócskán kitolható, akár négyszerezhető is. Történt némi újítás is, megjelent a kosztümrendszer. Egy-két kivételt leszámítva, minden karakter több öltözettel rendelkezik, amelyek mind más-más képességgel bírnak, és adott szituációkban ezeket kell(ene) használni a továbbjutásért.

„A játék több tekintetben tiszteleg a Sötét Lovag több évtizedes múltja előtt...”

Az öltözetek nagy részével már találkozhattunk a korábbi részekből [mágneses, rombolós, szónikus, vegyi, búvár, lopakodó, fagyasztó, stb.], viszont egyetlen gombnyomással váltogathatunk köztük, amitől sokkal gördülékenyebb lett a játékmenet.

Amellett, hogy Resogun-szerű pályákkal is fogunk találkozni, még bedobhatjuk az ősöknek azt,

hogy kinézet tekintetében, szinte lemászik a képernyőről a játék. Minden csodásan néz ki, az apró kockákról még a márkajelzés is leolvasható, stabil 60fps-en fut, és hangok tekintetében sem kell szégyenkeznie. A szinkronszínészek remek munkát végeztek, és külön poén, hogy egyes karaktereknél a saját theme song is hallható repüléskor, de alappáraton a Tim Burton-os Denevéremler motívumai, dallamai hallhatóak. És a gyerek

helyében erre csatlakoztatnám rá azt az érvet a játék mellett, hogy a szülők korosztályának van további, nekik szóló, tartalom.

Ha apu/anyu helyében lennék...

...itt azért már felkapnám a fejem, hiszen a játék több tekintetben tiszteleg a Sötét

Lovag több évtizedes múltja előtt. A zenék mellett, amelyek egyébként remek alaphangulatot teremtenek, az 1960-as évekbeli tévésorozatokból is kapunk egy jóféle nosztalgikus megemlékezést.

A story mode-ban már nem civileket kell megmentenünk, mint az előző részben, hanem magát Adam West-et, és az utolsó, tizenhatodik bónusz pálya, teljes egészében a klasszikus „Na-na-na-na-na, Batman!” hangulata és kinézete alapján készült. A Nolan-es Dark Knight jegyei is előbukkannak itt-ott, de főként megnyitható bónusz karakterek tekintetében [van nővérruhás Heath Ledger Joker figura], és további vendégszereplő lesz Conan O'Brien és Kevin Smith. Persze mindezek semmit sem fognak jelenteni a gyerekeknek, egyes poénokat és utalásokat szintén csak a felnőttek fognak érteni.

Némileg zavart érzek abban, hogy a készítő pontosan kinek is célozták a játékot, de legalább lesz értelme kétfős co-opban játszani közös családi programként.



Amennyiben mindezek alapján, sikerült rábeszéltetni magunkat a Lego Batman 3-ra (mert miért is mondanánk nemet, így karácsony tájékán), azzal érdemes tisztában lennünk, hogy néhány beakadós hibával találkozhatunk a játék során, és ritka esetben előfordulhat, hogy nem töltődnek be teljesen a továbbjutáshoz szükséges elemek. Ilyenkor nincs mese, újra kell indítani az adott pályát, ami

leginkább akkor bosszantó, ha épp a végső főellenségnél történik mindez. Sok kockázatot nem vállalt ezúttal a Traveller's Tales, sőt bizonyos tekintetben visszább vett a csomagból, és megmaradt a biztonsági játéknál (mindezt már láttuk néhányszor, és online multi sincs). Mindezek dacára továbbra is egy kellően mókás, gyerekbarát platformer játékot kapunk,

ahogy azt már megszokhattuk a Lego címektől, tisztességes tartalommal. És mivel apunak, anyunak és a gyerekeknek szintén van benne tartalom, idén karácsonykor Batman hozhatja össze a családot!

↳ info **JediEco**

↳ Kiadó: Warner Bros. Intl. Entertainment
↳ Fejlesztő: Traveller's Tales

↳ **75%**



AKIBA'S TRIP

UNDEAD & UNDRESSED

A fiatalok a köztéren tépik le egymás ruháit, majd elégnak a napon. Állat!

► PSVITA

A mai világban az emberek 99 százaléka olvasás nélkül fogadja el a különféle licenz szerződéseket. Ehhez a többséghez tartozik az Akiba hőse is, aki egyszer csak egy fura pincébe ér. Emberünket egy asztalhoz láncolták, és mint kiderül, átalakították mesterséges vámpírrá. Már a kezdetek kezdetén ráébredünk, hogy a szöveges részek a játék szerves részét képezik, továbbá a válaszok döntő jelentőséggel bírnak (konkrétan az első pár rossz válasz után jöhet a game over felirat). Hősünk egy rejtélyes lány közbenjárásával menekül el, aki egyúttal beavatja a harc fortélyába is – gyakorlatilag a vetkőztetős verekedést mutatja be. A túlélés érdekében elég érdekes vératómlesztést hajtanak végre újdonsült vámpírunkon – ezáltal megőrzi a józan eszét. Egyedül a napfénytől kell tartania, pontosabban a bőrét nem érheti az éltető meleg. A fiatal otaku elvezeti újdonsült barát-néjét az anime és manga örült Freedom Fighters egyesülethez. A tagok mindenben a segítségükre lesznek, sőt: egyikük aktív társává is szegődik a különféle küldetésekben.

Az Akiba képi világa mesésre sikeredett, hordozható gépre egyszerűen tökéletes. Játzóterünk a címben is szerepel Akihabara, amelyhez Tokió elektronikus városrészt modelleztek le, meglepő hitelességgel. Ebben az otaku fellegvárban kell hősünknek járőröznie és kedve szerint vásárolgatnia. A kötelező sztori

küldetéseken kívül rengeteg mellék quest kapott helyet, amiből egyszerre három lehet aktív. Ha újjal próbálkoznánk, a játék tréfásan beszél, hogy előbb talán be kéne fejeznie a korábbiakat. Bár a rendszer két analóg kart használ és a harc is viszonylag egyszerű, azért nem mondható tökéletesnek – a célnak viszont megfelel. Ha

betámadnak az áruház rémek, akik nemes egyszerűséggel átlagos civileknek álcázzák magukat, kénytelenek vagyunk felvenni a kesztyűt ellenük: pontosabban kesztyű helyett bakelit lemezzel, seprűvel, gitárral, CRT monitorral, mikrofonnal, baseball ütővel és oldalakon keresztül sorolhatnám még, hogy milyen örült tárgyakkal



harcolhatunk. Főszereplőnk a fegyver mellett viselhet egy jófajta alsónadrágot, tőkfödőt, pólót és nadrágot. Az utolsó három ruhának „életerő” pontja is van, amit ha nullára redukálnak (lég akár egyetlen erősebb pofon az elején), simán letéphetnek róla. Ellenben saját karakterünk nem látja az ellenfél textíliájének értékeit, viszont ha egy felszerelés kellően meggyengül, világitani kezd. Ruhát letépni a három támadásgomb hosszabb nyomva tartásával lehet, értelemszerűen lettek kiosztva az alacsony, közepes és magas területre sebző gombok. A kívánt ruhaneműktől kisebb nyomkodós mini-játék keretein belül is megszabadíthatjuk a delikvenseket. Ha elég jól bunyóztunk, hősünk egy QTE szekvenciás „mindent letépek rólatok egymás után, végül az alsóneműteket is” jelenetsorral tehet

pontot a küzdelem végére. Vicces stílusokat is hozzárendelhetünk enyves mancsunkhoz. Az első a részeges karatés, ami elképesztően humoros módon szabadítja meg a nyomorultakat viseletüktől. Rosszakaróink minden esetben fegyvereket és költőpénzt hagynak maguk után, amit sokféleképpen elverhetünk.

Rengeteg étterem, maid café, figura bolt, lemezárús és hasonló computer üzlet várja viszkető zsebünket. Az utcán ténfergő asszisztensektől flyer-eket gyűjthetünk, hajléktalanoknak és gyanús szektásoknak adakozhatunk irtalmatlan összegeket. A játék előszeretettel visz mínuszba, persze erről nem küld figyelmeztetést, ezek után pedig elég sokat kell kajtatni, hogy nullszaldóba kerüljön a mutató. Aki vonzódik a japán

őrültségekhez és az anime/manga a mindene, nyugodtan tehet vele egy próbát, nem fogja megbánni. Igaz, az átvezetők csupán állóképek, de legalább gyönyörűek. Választható japán és angol szinkron (én japánul játszottam, tökéletesre sikerült). A négy nehézségi szint, valamint a sok száz felszedhető tárgy/ruhanemű miatt több tíz órára a kisképernyő elé szegezheti a játékos. Az Akiba's Trib talán egyik legnagyobb baja, hogy rövidebb, 15-20 perces utazásokhoz, buszutasokhoz nem illik. Ezt a gyöngyszemet úgy kell játszani, mint egy otaku: otthon egyedül és magányosan.

↳ info: **Onimushaman**

↳ Kiadó: XSeed Games

↳ Fejlesztő: Acquire

30%

Hamarosan...





Vendégtoll

➤ *A Controller minden hónapban kölcsönadja vendégtollát egy-egy hazai gamer magazin munkatársának, hogy a kiszemelt író a mi hasábjainkon publikáljon. Első alkalommal a gamers.hu elismert kollégáját, Bajtös Gábort kértük fel, hogy vendégtollunkat forgatva megleljen minket és olvasóinkat egy remek Sunset Overdrive kritikával. Át is adjuk a szót...* ◀

SUNSET OVERDRIVE

Mozogsz vagy meghalsz!

➤ XONE

Az Insomniac Games már többször is bizonyított – megmutatták a múltban, hogy a PlayStation-brand számára igazi klasszikusokat tudnak alkotni (Resistance és leginkább Ratchet & Clank), ahogyan az is nyilvánvalóvá vált, hogy gyengécske és teljesen felesleges produkciók összehegesztésére is képes a brigád (a multiplatform Fuse). De vajon a Microsoft újgenerációs gépénél (Xbox One) mire képesek, amennyiben exkluzív címet kell csatasorba állítani? Tesztünkben meg tudjátok ezt is.

A Sunset Overdrive nem szórakozik túl sokáig, egy könnyedebb karakteralkotás után egyből a mélyvízbe dob, miközben épségben kell eljutnod otthonodba a mutáns-apokalipszis által sújtott városban. Hamarosan az is kiderül, hogy kicsivel korábban egy hatalmas parti keretein belül ünnepelte a lakosság a FizzCo vállalat új energiáját, ami a kóstolást követően szinte azonnal örvjögő mutánsokká alakította a fiatalokat, mialatt a takarítással foglalkozó Játékos egyből a menekülő útvonalat vette célba.

Innentől indul a történet, melynek keretein belül nagyjából annyi lesz a feladatunk, amiről az első percek is szóltak: az életben maradás mellett ki kell menekülnünk ebből a rémálmából. Ehhez a különböző frakciókba tömörült túlélők nyújtanak segítséget, akiknél misziókat is kapunk a fő vonalon haladva, továbbá ott vannak a fosztogató csapatok, akik általában nem örülnek a jelenlétünknek, valamint (micsoda meglepetés) a FizzCo is dolgozik a maga megoldásán a problémára,



80

ami annyit tesz, hogy rászabadítja Sunset City-re a tisztogató robotokat, amik semmilyen élőlényre nincsenek tekintettel.

Onnantól fogva két dolog válik egyértelművé, hogy megalkottad karakteredet [aki lehet férfi; lehet egy csinos, fehéreneműbe bújtatott, tetovált leány; de lehet akár egy szakállas nő, avagy amolyan

„Ha kezdedben a kontrollert és megkapod az irányítást, egyszerűen elszabadul a pokol...”

koncsitá Wurst is – bár reméljük, ennek összehozására semmilyen igényed nincs, illetve megindultál a városban. Az egyik az, hogy a SO eszméletlen humorral rendelkezik [ez időnként nem kevész morbiditást

is jelent], a másik pedig, hogy felvételről és streamet nézve nem jön át sem a hangulat, sem a program esszenciája. Ha kezdedben a kontrollert és megkapod az irányítást, egyszerűen



elszabadul a pokol. Hihetetlenül kézre áll az egész, avagy ha már „sinen vagy”, egy póccre belekapaszkodhatsz a kábelekre, hogy azokon lógva haladj, de egy újabb gombnyomással ismét a tetején csúszkálhatsz, sőt egy X kell ahhoz is, hogy veszély esetén egyszerűen visszafordulj és abba az irányba korcsolyázz, ahonnan jöttél. Minden maximálisan egyértelmű és adja magát, minden teljességgel felhasználóbarát, hogy pár perc után már kurjantgatva ugrándozz és száguldozz – amit a Sunset Overdrive alaposan meg is hálál. Noha a leállításokat kifejezetten bünteti a rendszer (egy helyben és a földön nyugiban sétálgatva hamar bevégzed), a stílusos és változatos akciózásnak is meg lesz az eredménye: a szorzókat megdobja elérhetővé válnak a különleges képességed, így tűzcsovát vagy villámokat, esetleg tornádót is alkalmazhatsz ellenfeleiddel szemben.

Mert hogy lesz bőven lehetőség és alkalmad a fejlesztésekre is, ami azt jelenti, hogy fegyvereid és karaktered képességeit milliő és egy módon tökéletesítheted. a hatásosabb mozgás és harc érdekében, ezen felül pedig az Ampek segítségével további változtatásokat is eszközölhetsz, miközben különböző csapdákat kreálhatsz – ezeket pedig szintén kedved szerint tudod alkalmazni a horda/területvédő jellegű játékmódban, ami újra és újra visszatér a kampány során, tovább színesítve az egyébként is változatos összképet. A sztori ugyanis kellőképpen sokszínű... magasvasutat üldözhetesz és lőhetsz szanaszét, helikopter-repülő hibridbe ülve összeakaszthatod a bajszod egy hatalmas ellenséges léghajóval, megütközhetesz egy szintén méretes lufiféjjel és a többi. Emellett kapod a mellékes küldetéseket is a különböző frakcióktól, valamint ott vannak a gyűjtögetnivalók (bűdös tornacsuka, vécepapír),





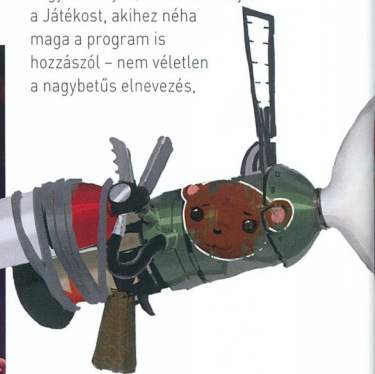
amik szükségesek a fejlesztésekhez. Ezen kívül még vár a nyolc fős multiplayer, amely nagyszerű ötlet, remekül működik, amennyiben van megfelelő számú társaságod, ellenben az egyre nehezedő, a lért mennyiségű játékosra tervezett feladatokat párban vagy hármasban szinte lehetetlen megoldani, ami miatt rosszul jöhet ki a lépés, ha nincs elég fő a játékhoz.

De visszatérve az alapokhoz. Sunset City nagy. Nem hatalmas, ráadásul nem is „él” olyan formában, mint egy komolyabb sandbox játék esetében (járókelők, járműves forgalom stb.) – de nem is ez a célja a létezésének. Ugyanis míg a megnevezett műfaj képviselői ide-oda furikáztatnak az óriási helyszínen a missziókkal,

hogy a virtuális világ részévé válj, addig a Sunset Overdrive inkább a Dead Rising 3-hoz hasonlatosan egy kimondottan nagy méretekkel rendelkező játszótérre dob be, hogy ott bizonyos mértékig azt csinálj, amit akarsz. Te pedig ezt élvezni fogod. De tényleg. Kihasználsz minden esélyt, amivel magasabbra juthatsz, így pedig az OD-horda látóteréből kijuthatsz.

Ennyire egyszerű – a teljes SO a szórakoztatásra épül, ezt pedig nem is rejti véka alá. A humor stílusa (illetve a karakterek személyisége) szinte egy az egyben a Saints Row világot idézi, így a könnyed, fricskától sem mentes [a politikai korrektségtől annál inkább] poénok végigkísérik az alkotás teljes egészét.

A nerdek főhadiszállásán kis szövegbuborékokban tűnik fel az unatkozó kockafejűek magas röptű eszmecseréje, elhalálózás esetén mindig más animáció kíséretében kerül vissza a pályára (az OD-k hajtanak ki egy furgonból, kitörsz egy tojásból stb.)... még a fegyverek is kellemes humorforrásnak bizonyulnak, de minimum ötletességet mutatnak fel: a játékmaccikkal operáló rakétavető is nagyon tetszetősek, de már a sima bakelitlövő is elnyerte a tetszemet, amelynél egy helyben állva ha ránézel az elejére, a bekészített lemez már szépen pörög a lejátszó részen. Persze ott vannak a zseniális párbeszédok is, amik nem egyszer nagy mosolyra, nevetésre bírják a Játékost, akihez néha maga a program is hozzászól – nem véletlen a nagybetűs elnevezés,



hiszen a negyedik falat is sikerül időnként áttörni, ezzel is fokozva az élményt. A humor tehát paradés, a szórakoztatási faktor igen magas, miközben a játékidő kényelmesen haladva és komolyabban gyűjtögetve a 15 órától akár 20-30 órára is felugorhat.

Persze ha a pontszámot már megnézted, akkor sejteted, hogy nem tökéletes minden egyes összetevő. Ami elsőre is átjöhethet már, az az egyéniség részleges hiánya. Noha összességében van némi sajátossága a játéknak, megvan benne az egyéni íz, nagyon is jól tudjuk, hány helyről merít a koncepció: inFamous, Dead Rising, Saints Row, Jet Set Radio és a többi. Persze ezek egybe vannak gyúrva, ráadásul nem egy szimpla klónról van szó, azért a tények felett nem hunyhatunk szemet.

A másik problémám, hogy bár a kulcsin összességében nagyon jól fest (színes és szinte már szagos, amihez az grúlt stílus is remekül passzol), illetve többnyire az irányítás is rendben van és adja magát, azért némi pop up feltűnik a városban haladva, plusz a nagyobb és precízebb akcióknál belegabalyodhatunk a mozdulatokba, amik nem is mindig olyan pontosak, mint azt elvárnánk egy ilyen mozgáscentrikus alkotásnál. Természetesen a pontatlanság a lövöldözésekre nem érvényes, elvégre ilyen fokú pörgés mellett senki nem várja el, hogy milliméterekkel szórakozz a célzás esetében: a fegyverek és hatásaik többségükben pont úgy vannak belőve, hogy könnyedén szembeszállhass a nagy számban érkező mutánsokkal, vagy éppen a fegyverekkel.

Mindezeket felül már sok negatívumot nem tudok elmondani. A karakter személyre szabása, a sztori, a stílus, a humor, a feladatok összessége mind önmagáért beszél, így elmondható, hogy az Insomniac Games maradandót alkotott az Xbox One égisze alatt, így egy olyan remek exkluzívot összehozva, amelynél



„Ízig-vérig videojáték a maga élvezetes, poénos, elmebeteg stílusában...”

láthatóan nem volt kötte a kezük, aminek köszönhetően olyan örültségeket vihettek a programba, amilyenekhez csak kedvük volt. Emiatt a Sunset Overdrive egy pillanatra sem veszi magát komolyan: fiatalos és lendületes szórakozás, aminek semmi más célja nincs, csak az, hogy kikapcsoldj és élvezd a hobbit. Ezzel együtt pedig bebizonyosodik az is, hogy felesleges háborúzni (elvégre az a nagy cégek kiváltsága), hiszen míg a PS4-et már csak a Bloodborne és a következő Uncharted miatt is érdemes

megvenni (a megjelenésükig meg ott vannak a multiplatform címek), addig a One-t is nyugodtan be lehet rakni a játszószobába, miközben olyan exkluzívok jelentek meg rá idén ősszel, mint a Forza Horizon 2, a Disney Fantasia Music Evolved, a Halo The Master Chief Collection, vagy éppenséggel a Sunset Overdrive – mind-mind (minimum 70, de inkább) 80-90 százalékos játékok, amiket egy igazi Gamernek sem szabadna kihagynia. Azt hiszem, ez méltó lezárás a teszthez is, hiszen pontosan elmondja, milyen a SO. Ízig-vérig videojáték a maga élvezetes, poénos, elmebeteg stílusában.

› írta: **Böjtös Gábor**

› Kiadó: Microsoft
› Fejlesztő: Insomniac

80%

www.gamers.hu



A digitális flípperjátékokkal kapcsolatban a leggyakoribb vitatéma a fizika. Az, hogy úgy gördül, pattan, viselkedik-e a golyó, mint azt egy valódi, kocsmába vagy játéktérembe állított gépen tenné? Vagy oly módon, mintha más anyagból lenne és emiatt nem életszerű, netán túl engedékeny a játék? Erre a kérdésre úgy is tekinthet az ember, mint akadályozó tényezőre, mint egy tagbaszakadt eunuchra, aki széles vállával beáll abba az ajtóba, amin túl izgató flíppertémák várják pihegő háremhölgyekként azt, hogy valaki végre magáévá tegye őket. A bejáratot tortlaszó Mehmedre ilyen szempontból nem számíthatnak, ő már rég elvesztette a golyóit és nem jött a replay... Lökjük most őt félre és nézzünk be a lányokhoz! Az egyik legszebbet közülük, akivel ma először találkozni fogsz, Seherezáde helyett úgy hívják, hogy Szimbolika.

ROLLERS of the REALM

EGYSZER MINDENKI BEGURUL

A legrégebbieket leszámítva, a flíppereknek mindig is volt egy jól meghatározott témája, ami köré felépítették a játéktérét és a tennivalókat. Elképzelhető, hogy léteznek olyan asztalok, ahol ez fordítva történt és előbb találta ki a Bride of Pinbot kétfős dizájnner csapata azt, hogy az emberi arcban lévő kerek nyílások alkalmasak arra, hogy golyókat fogadjanak, majd utólag húzták rá az egészre a robothölgy életre keltésének történetét. Az is lehet, hogy nem és – mint számos filmes franchise-ra épített flípperjáték esetén – a téma volt meg előbb. A végeredmény

ugyanaz: egy golyót eljuttatva a krómmacca szájába szimbolikusán megadjuk neki a beszéd képességét, majd egyet-egyet a szemüregébe eresztve már látni is fog minket. Minket, vagyis a történet szereplőjét, akivé képzeletben válhatunk játék közben. A feladat ügyességi jellegű, megfelelő időzítéssel kell megütni a golyót, hogy az a rámpán felfutva célba érjen a robot arcán. Ez az ember fejében úgy is összeállhat, hogy pontos mozdulatsorral beszereli a kibernetikus szemgolyókat a fémkoponyába, illetve aktiválja beszédmodulját. Azok számára, akiknek ennyi alapján még nem

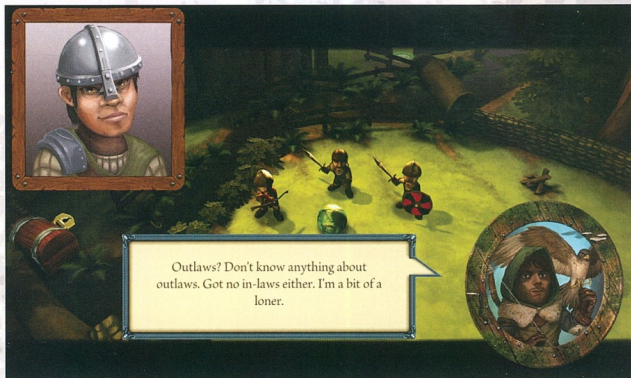
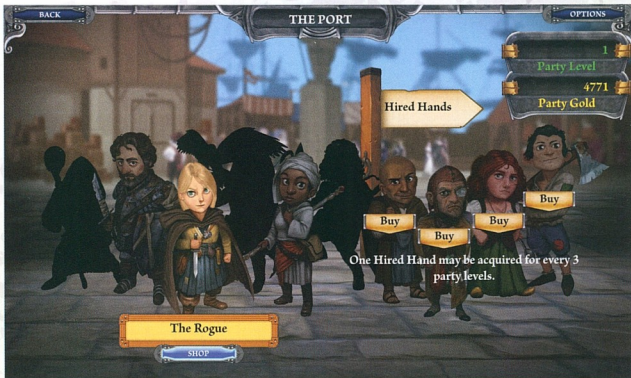
derengt fel egyetlen - egyébként piacképtelenül tizennyolcas karrikás - flíppersztal téma sem, álljon itt még néhány jó példa a flípper szimbolizmusára. Önként jelentkezik a Zen Pinball Tesla asztalán az a feladat, amikor be kell pörgetni a dinamót az áramfejlesztéshez. Ehhez egy pörgettyűt kell megloóni, ami a golyó sebességétől függően többször vagy kevesebbszer körbefordul és a szálaló ez alapján növeli a kondenzátorban gyűlő kilovoltokat. Ha adott idő alatt sikerül eleget termelni, a kísérlet sikeres és a játék megadja a bónusz pontokat. Említhetnénk azt is, ahogy a

▶ PS4 ▶ PS VITA ▶ PC

Pókember asztalon a golyó imbolygó utat jár be a huzalrampákon, mimikálva ezzel a hálóhíntázást, a világ legnépszerűbb hősének felhőkarcolók közti közlekedési módját. De a kis fémgolyó sokszor nem más, mint egy versenyautó, ami az asztalt körbefutva teszi meg a köröket a képzelt versenyben. Végtelen számban állhatnának itt a példák arra, ahogy a golyó mozgása lemásol/megszemélyesít valamit a játék virtuális, de tévéképernyőt nem igénylő világában, újraalkotva ezzel akár az Indiana Jones filmek legemlékezetesebb jeleneteit. Nem csoda, a flippernek ez a sava-borsa: a gyors reakciókat, ügyességet és pontosságot igénylő, szünetmentes és változatos játékmenetet a szimbolizmus teszi motiválóvá és vonzóvá.

„Felszínesen szemlélve ez a játék nem más, mint a szerepjáték második házassága, azonban a férj szerepében Johnny "Puzzle" Quest helyett ezúttal Mr. Pinballt tisztelhetjük..."

Mindez nagyon fontos annak megértésében, hogy miért is érdekes, de nem szórakoztató kezdeményezés a Rollers of the Realm. Felszínesen szemlélve ez a játék nem más, mint a szerepjáték második házassága, azonban a férj szerepében Johnny "Puzzle" Quest helyett ezúttal Mr. Pinballt tisztelhetjük. Bár koruk és külsejük alapján összeillenek, valahogy nem működik köztük a kémia. Tény, hogy az utóbbi években a szerepjáték kapuzárásai pánikkal küzdeve kapkod jobbra-balra, a flippernek viszont nincs szüksége rá. Azért, mert már réges-rég rendelkezik azokkal a tulajdonságokkal, amit a szerepjáték hozományként be tud vinni ebbe a kapcsolatba. A fent kifejtett módon már



a mechanikus flippernek korábban is taxivá, focilabdává, rendőrmotorrá vagy holdkompná válhatott képletesen a fémgolyó, annak érdekében, hogy a játékos sztrákok szállító sofőrök, világbjajok labdarúgók, a sötét jövő utcáin járóröze rendőrbírák vagy csillagflotta kapitányok kalandjait élhesse át segítségével. A Rollers

of the Realmben ugyanez történik, a golyók szerepjáték kasztokat szimbolizálnak. A kis tolvajlány csökkentett méretű, szűkebb helyekre is beférő labdaként jelenik meg, a lovag méretes, lomha páncélgolyóként, de van itt ellenfeleket ütközés nélkül is sebezni képes íjász, varázsló, gyógyító, különféle harcosok



és vadállatok. Minden karakter, azaz golyó rendelkezik egy jól megkülönböztethető színnel és valamilyen speciális képességgel, ami papíron nagyon jól hangzik, a gyakorlatban azonban másképp fest a dolog. A szerepjáték rész ugyanis el akar mesélni egy történetet, aminek kezdetén a csavargó árva kutyáját foglyul ejti a város gonosz fegyverkovácsa(!), aki a helyi, szintén gonosz báróval is rokonságban áll. A történet banális mivolta nem probléma, a baj az, hogy míg egy fajtiszta flipperben sallang nélkül élhető át és a játékosra reagálva áll össze a cselekmény, addig ebben a játékban ezt átvezető beszélgetésekkel, térképen navigálással, boltban vásárlással szabadlajak szét és számos, előre eldöntött sorrendben

teljesítendő pályaszakaszra osztják fel. Egy flipperasztal közismert módon képes akár egy egész filmtrilógiát elvinni a hátán egymagában, a Rollers of the Realmben viszont a lehetőségek és ötletek szét vannak szórva a városka főterére, a kastélyra, temetőre, erdőre és egyéb helyszínekre. A pályák számának gyarapodása viszont azok tartalmi kiüresedését is magával hozza: kevés a célpont, a díszlet esztétikájának megtartása érdekében az útvonalak száma is behatárolt. Úgy kell elképzelni, mintha egy kincsvadász tematikájú játékból a maja templomot, az alligátorok tavát és minden más küldetést külön képernyőre vagy asztra raktak volna. Sokszor alig van mit meglőni, leszámítva a pályán mászkáló ellenfeleket,

de ilyeneket már a Plants vs Zombies adaptációjában is láthattunk. Ott izgalmasak, itt nem igazán. Vagy becélözhatatlan távolságban vannak vagy a flipperkarok fölött tobzódnak. Jellemző a játékra, hogy a célzás jócskán elnagyolt és míg egy jó aszton minden pillanatra jut valami örömmámor vagy halálélelem, addig itt gyakori a luft, nem igényli semmi és meg sem lehet csinálni azokat az egyik-karról másra átrakós, labdalevételes és egyéb trükköket, amik kihívást hivatottak vinni a flipperezésbe. Ez nem jelenti azt, hogy a játék könnyű, mert nem az, sokszor válik frusztrálóvá, ahogy egy katonáról egyenesen középre pattan vissza a golyó, a flipperkarok pedig folyamatosan csökkennek méretükben, ahogy sebződnek. Lehet őket gyógyítani bizonyos szereplők képességeivel, de ez meg karakterválasztási kényszert szül, ami sosem jó. Mellesleg ilyen esetekben nagyon könnyen és idegesítően gyorsan nyeli le az összes golyót a képernyő alján lévő halálszakadék. A kampány mellett kötelező megemlíteni az aréna játékmódot, ami a sztori során megismert korábbi pályák időlimites, pontgyűjtőgetős újrajátszását teszi csak lehetővé, ezek viszont másodjára sem lesznek izgalmasabbak.



„Úgy nem lehet jó játékot csinálni, hogy a játékos nincs bevonva a történésekbe. A Rollers of the Realmben pedig sokszor pontosan ez a helyzet...”

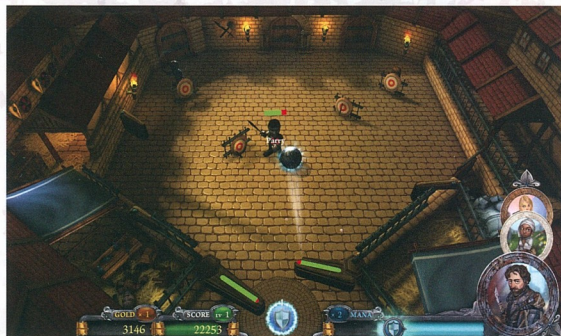


A Phantom Compass játéka egy kedves próbálkozás, azonban kicsiszolt ügyességi feladatok helyett repetícióba fullad. Olyan, mint egy lelassított, kinagyított filmrészlet: könnyen érthetővé és észrevehetővé teszi a szimbolizmust, a flipper élvezetességének egyik titkát, de közben elfelejtkezik a másik két, játékost profi módon kényeztetni hivatott kéjhölgyről, a fair kihívásról és a feladatok változatoságáról. Úgy nem lehet jó játékot csinálni, hogy a játékos nincs bevonva a történésekbe. A Rollers of the Realmben pedig sokszor pontosan ez a helyzet.

A gyér pályákon csak gurulgat fel-le a golyó, már az is élményszámba megy, ha néha van pár sátor kinézetű bumper, amelyek közt elpattog egy darabig, vagy a pofozók közt

ugrálva gyűjtögeti a mannapontot. Amikor pedig veszít az ember, azt is sokkal kevésbé magának köszönheti, mint kellene. Az rpg-vel való keresztezés, a felszerelések vásárlása és azoktól függő sebzés bevezetése is kiforratlan, nem tett jó a koncepciónak, kéretlenül lassítja a játékot. A történet pedig felesleges linearitással, a flipperekre jellemző szabad sorrendiség és ismételhetőség elvesztésével jár. Átlátható, egybegyúratlan pályái miatt akár jó belépő is lehetne azok számára, akik még csak ismerkednek a flipperrel. De ha valaki ismerkedik vele és épp nem szenved részleges izombénulásban, az miért választana magának olyan partnert, aki három helyett csak egy pozíciót ismer és abban is nagyon ügyetlen még? Különlegességre

vágyók egyszer próbálják ki, Peggleg rajongók pedig talán még izgalmasnak is találhatják. De miért állna meg az ajtóban és szánna időt a rossz fizikára, a töltelék történetre és üresjáratokkal teli játékmenetre bárki, ha ezek hárman nem valós háremőrök és nyugodtan be lehet lépni mellettük a flipperek csodákkal teli világába? Már megjelenésekor sem kerül sokba a Rollers of the Realm és még Cross-Buyos is, de ugyanennyiért több, profi módon összerakott digitális asztal is megvásárolható a virtuális piactereken. Érdemes szétnézni.



► info: [antaru](#)
 ► Kiadó: Atlas
 ► Fejlesztő: Phantom Compass

50%



THIS WAR OF MINE

A PUSKACSÖVÖN TÚL...

Ha a játékosok manapság nem épp a legújabb Call of Duty háborúfétisét élvezvén süppednek mélyebbre és mélyebbre fotelpárnák közé, akkor valószínűleg a zsákmányszerzés-kraftolás -túlélés szentháromság bűvkörében keringenek egy véletlengenerált világban. Meg kell hagyni, egyik verzió sem hagy túl sok teret a történetmeselésnek, vagy legalább egy frissen magozott cseresznye értelmi színvonalát meghaladó karakter ábrázolására.

→ iOS → Android → PC → Mac

88

Az előbb körülírt stagnálást idén a This War of Mine hivatott felrázni, egy igen merész perspektívaváltás által. A játék egy teljes várost romhalmazzá redukáló polgárháborúba taszít minket, ezúttal a puskacső túlsó végére, civilekként. Karaktereink beköltöznek egy tágas, többszintes, omladozó házba, melynek atmoszféráját a falakat díszítő „Fuck the War!” feliratok, egy gitár kókadat hangja, és a konstans melankólia határozza meg; ezzel a felütéssel pedig meg is indul a küzdelem az elemek ellen.

Túlélőink random kollekciójának mindennapjai oldalnézetből fogjuk nyomon követni. A különböző használati tárgyakkal interakcióba lépve, egy kör alakú menüben választhatjuk ki, hogy milyen napi teendőkre akarjuk ráállítani karaktereinket. Nem téved nagyot, aki azt mondja, hogy a This War

of Mine valójában egy 18-karikás Sims, csak kevesebb szappannal és több operával. Az összegyűjtött nyersanyagokból való barkácsolás, az esetleges sérülések ápolása, a betegségek kialakása, mind-mind időbe telnek, ám a játék sosem annyira célorientált, hogy ne legyen ideje az apró pillanatokat elméinkbe betonozni.

Ez utóbbi jelenti talán a This War of Mine legmeghatározóbb elemét. Míg más játékokban éppen egy tucatkatona kihűlt tetemén át menetelnék előre küldetésünk tárgya felé, itt megtanuljuk értékelni a rövid, de velős beszélgetéseket, a biztonságban visszatérő csapattársakat, vagy az érzést, mikor egy könnyeivel küszködő kétygeres anyának tudsz adni tartalékaidból. A háború az ilyen és ehhez hasonló momentumok miatt tűnik rövidebbnek, ám erősen meg

kell ragadnuk ezeket, ugyanis az éjszaka leple alatt másra nem kapaszkodhatunk.

A kétségbeesetség a város összes lakóján kiütözik napnyugta után, és a társadalmi korlátok is hirtelen átértékelésre kerülnek bennünk. Miközben túlélőink alszanak vagy őrt állnak, egyiküket ki kell küldeniük élelem és felszerelések után kutatni. Ekkor vesszük észre, hogy a játék komplett pszichológiai hadviselés követ el ellenünk. A megcsappant tartalékokat bármikor feltölthetjük a kiürített épületekben hátrahagyott maradékokból; ám ha minden kötél szakad, be fogunk törni egy idősebb pár otthonába, hogy gyógyoszer szerezzünk a nyegenfokos lázban égő barátunk kezelésére. Vitathatatlan tény, hogy remek ötlet volt nappal és éjszaka rotációjára építeni a játékmechanikát. Azonban, ha eltekintünk a folyton felénk

„Nem téved nagyot, aki azt mondja, hogy a This War of Mine valójában egy 18-karikás Sims, csak kevesebb szappannal és több operával.”



hajgált erkölcsi kérdésektől, észrevehetjük, hogy alkotókatól pirkadatik a kezünkön méretes. lánc csörömpöl. Csak és kizárólag egy embert küldhetünk ki a városba holdkeltekor, és ha két órán belül végezni merészelünk, a játék ugrik egyet időben, és már reggel is van. Ez pedig ellehetetleníti a rendelkezésünkre álló időköz kihasználását, és nappali teljesítményünket is igencsak visszaveti.

Apróságnak tűnik, de a This War of Mine egy ilyen apró banánhéjon csúszik el, holott az idei indie felhozatal talán legmagabiztosabb darabjává is válhatott volna. Ettől függetlenül addiktív és letket próbáló „kaland”, egyetlen dizájnbeli szarvashibával. Ennél nagyobb bajunk ne legyen.



Köszönjük a cikket Archonnak, az Otherworld élménymagazin kiváló munkatársának. Írásával szentül rendszeresen találkozhat sz magazinunkban.



↳ írtó: Archon
 ↳ Kiadó: 11 bit studios
 ↳ Fejlesztő: 11 bit studios

Ahogy arra a legutóbb ígéretet tettem, folytatjuk a japán gamerek megismerését. Túlélve a múltkor bemutatott általánosságokon, ezúttal kicsit konkrétabb vizekre evezve, alaposabb górcső alá vesszük a kinti játékosok ízlését. Lássuk hát, milyen jellegzetességek és sajátosságok dobogtatják meg a távol-keleti társaink szívét.

JAPÁNSÁGOK

Kulturális különbségek a videojátékokban

Japan és a multi

Amennyiben meg kellene fogalmaznom azt az egy dolgot, ami talán a leginkább megkülönbözteti a világ nyugati és keleti féltekén élő játékosokat, akkor nem kellene sokat gondolkodnom: egészen mások az elképzelések és az elvárások a többjátékos módozatokról itt és amott. Azt hiszem, nem kell különösebben ecsetelnem milyen fontosságot tölt be a multi a mi számunkra, hiszen az indie címeket leszámítva manapság már minden AAA kategóriás játéknak rendelkeznie kell valamilyen multiplayer szegmenssel. Egy FPS manapság eladhatatlan a kidolgozott online szekció nélkül. Mi több, a fejlesztés során gyakran e módozatokra helyezik leginkább a hangsúlyt, sokszor a single player kampány háttérbe szorításával. De ugyanigy említhetném azt is, hogy manapság már olyan játékokba is beleerőltetik a többjátékos online örömeket, amiknek az egyjátékos

„A trendi japán hős sem külső sem belső tulajdonságait tekintve nem egy macsó, inkább a vékony, lányos alkat a jellemző rá...”



寿司魂

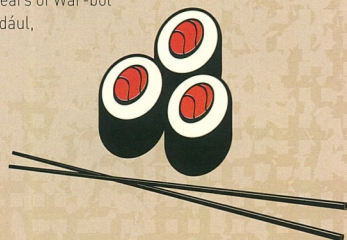
módjából kiindulva egykor elképzelhetetlennek tartottuk, hogy valaha is rendelkezni fognak ilyesmivel. A modern idők szavára hallgatva ma már mind megkapták a maguk kis jól megérdemelt(?) online módozatát (lásd például az Assassin's Creed vagy God of War szériákat). Egeszen más a helyzet ilyen téren Japánban, ahol a netes multi nemhogy nem létszükséglet, de még csak nem is annyira favorizált. Ha kicsit jobban megvizsgáljuk az elmúlt egy év legnagyobb kinti sikercímeit (pld. Yokai Watch és Hatsune Miku Project Diva F – csak hogy kettőt említsek azok közül, amik idén debütáltak kint és nyugaton is meg fognak jelenni), rögtön észrevehetjük, hogy csak minimális mértékben, vagy egyáltalán nem rendelkeznek online multiplayer módozattal. Kivéétel ez alól talán a Dark Souls széria, bár az is inkább nyugaton futott be nagyobb sikereket. Egyszerűen a szigetországbeli játékosoknak nincs igényük erre.

A kulturális sajátosságokon és a helyiek mentalitásán kívül szerepet játszik ebben a japánok életritmusa, időbeosztása, és sok minden más is. Maradjunk annyiban, hogy nincs erre különösebb igényük, és kész. Félreértés azonban ne essék, ez még nem jelenti azt, hogy ne igényelnék a közösségi játékot! Egyszerűen csak máshogy oldják meg, méghozzá

a számukra legideálisabb módon: például játékkereskedelmek! Habár manapság a világ szinte minden pontján leáldozott a hagyományos arcade termeknek, ám Japánban mind a mai napig virágzik ez a stílus. Mivel a kinti automaták többsége hálózatba van kötve, így tökéletesen alkalmasak arra, hogy mind ismerősökkel, mind ismeretlenekkel közös játékot alakítsanak ki egy helyiségben. Ők tehát így oldják meg a multit, lokálban, a hagyományos konzolos online játék mellőzésével. Ha már az online lehetőségeknél tartunk, meg kell jegyeznem, hogy nem csak a hagyományos netes multival szemben elutasítóak, hanem úgy általában szinte mindennel szemben, ami bármiféle szorosabb kapcsolatban áll az internettel. Így például a letölthető játékokkal szemben is. Japánban ugyanis nagy hagyónya van a dobozos, eredeti játékok gyűjtésének, így a digitális formában létező kiadásokat nem sokra becsülik. Kint egyébként is jórészel csak kétféle játékot ismernek: az újat és a használtat, kölcsönzésre például egyáltalán nincs is lehetőség. Ennek oka még nyolcvanas évekre nyúlik vissza. Akkoriban annyira sokan másolták le a kikölcsönzött játékokat (sokszor még maguk a boltok is másolt példányt adtak ki kölcsönzésre), és ez olyan nagy károkat okozott a legális játékkereskedelmnek,

hogy végül törvényben tiltották be a játékkölcsönzést. Ezt a rendeletet azóta sem módosították, így Japánban mára egy olyan generáció nevelkedett fel, aminek fogalma sincs arról, milyen a játékokat rövid időre, csupán egy végigjártásás erejéig „kibérelni”.

Héroszok itt és ott, avagy az ideális játékos karakterek Amikor azt mondom, hogy a karakterábrázolások területén milyen jelentős eltérések vannak nyugaton és a távol-keleten, akkor a legtöbb gamer sejtetheti, miről van szó. Míg az európai és amerikai fejlesztők szinte kivétel nélkül a reális ábrázolásmódra töreksznek a karakterek esetében, addig a japán stúdióknál a legtöbb esetben pont ennek az ellentétje érvényesül. És most nem csak a manga stílusra gondolok. Mert milyenek általában a nyugat ideáljai a játékokban? Külsőleg férfiasak, izmosak, és a nap végére megmentik a világot, gondoljunk csak Marcus Fenix-re a Gears of War-ból például,



茶
壺
の
魂



vagy Nathan Drake-re az Unchartedből. Azonban bármennyire is fantasztikus produktumokban szerepelt az előbb említett két úriember, a felkelő nap országában mégsem érhettek el akkora sikereket, mint saját hazájukban.

Azon egyszerű okból kifolyólag, hogy a kinti játékosok nem tudták lenyelni ezeket a karaktereket, mindkettő túl nyugati volt a japán ízlésvilágnak. A trendi japán hős inkább valami ilyesmi: sem külső sem belső tulajdonságait tekintve nem egy macsó, inkább a vékony, lányos alkat a jellemző rá. Egyébként a japán lányok is ezt preferálják az életben! Személyiségükben is inkább esendőek, jellemző például, hogy rendelkeznek valamilyen jellemhibával, amit aztán általában az adott sztori végére kinőnek. Gondolj csak bármelyik Final Fantasy főszereplőjére az elmúlt öt évből, rögtön tudni fogod, miről beszélek. Még az olyan látszólagos apróságokban is jelentős különbségek adódnak, mint mondjuk a szereplők kora. Míg nyugaton a legtöbb központi karakter, ha nem is annyira idős, de általában elmondható, hogy a tinédzserkorukat már maguk mögött hagyták, ezzel kölcsönözve nekik némi testi-lelki érettséget és tapasztalatot. Ezzel szemben a legtöbb japán karakter fiatal, általában a tízes évei közepe vagy vége fele jár, esetleg a húszas évei elején, de ázt általában már nem nagyon szokták meghaladni. Ez persze azért van így, hogy a japán





tinédzserek minél jobban azonosulhassanak a kedvenc karaktereikkel. Ahogyan múltkor is említettem, kint a piac mindenben a fiatalságnak szeretne megfelelni, ők az elsődrendű célközönség, játékok és geek témákban legalábbis egészen biztosan. Ez utóbbi jelenség, talán mondanom sem kell, szemöldökhúzásra és fejkargatásra készíti a legtöbb játékost nyugaton. Még manapság is akadnak emberek, akiket kiakaszt a felismerés, hogy mondjuk Claire mindössze tizennyolc éves tini lány a Resident Evil 2 eseményei idején, vagy Squall a Final Fantasy VIII-ből is csak éppen betöltötte a tizenhetet, noha külső és belső tulajdonságaik alapján sokkal idősebb emberek benyomását

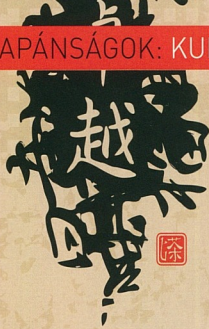
„Egy japán játékos nem csak azt tudja, hogy mi Rynak a háttérsztorija, hanem azt is, hogy mikor született, mi a kedvenc étele, és mi a vércsoportja...”

keltik. Summa summarum, nehéz helyzetben vannak tehát a kiadók akkor, amikor a világ egyik vagy másik felén népszerűvé vált karakter sikerét akarják megismételni a tengerentúlon, vagy legalább elfogadhatóvá tenni a másik kultúra célközönsége számára.

A Nier nevezetű 2010-es (eredetileg japán) játék fejlesztői egyenesen odáig mentek, hogy más-más karaktermodellek szerepeltek a főszereplő esetében a japán és a nyugati kiadásokban (lennek ellenére mindenhol megbukott, igaz, már az alapjátékkal is gondok voltak).

Néha persze akadnak szerencsés kivételek. Például Dante a Devil May Cry-ből, vagy Snake a Metal Gear Solid sorozatból. Magunk mögött hagyva a külsőségeket, megfigyelhetjük azt is, hogy mekkora differenciák vannak az egyéniségeknek kidolgozottságában az egyes kultúrák közt. Nemrégiben valamelyik neves weboldalon minden idők legjobb játékos főhősének szavazták meg Gordon Freemant, a Half-Life széria protagonistáját. Egy karaktert, akiről a nevén és a foglalkozásán kívül jóformán semmit sem tudunk, nincs igazi háttere,





94

de még személyisége sem nagyon, hiszen nem szólal meg soha. Ez Japánban elképzelhetetlen lenne. Ott elvárás, hogy létezők kidolgozott legyen a központi szereplők személyisége. Egy japán játékos nem csak azt tudja, hogy mi Ryunak a Street Fighterből a háttérsztorija, hanem az olyan lényegtelennek tűnő adatokat is végig álmából felkeltve, mint hogy



mikor született, mi a kedvenc étele, és mi a vércsoportja. (Utóbbi nagyon fontos tényező a japán kultúrában, utal például egy adott ember személyiségére, mindenki fejből tudja a sajátját). Kivételek persze itt is akadnak. Kint meglehetősen sikeres a Persona sorozat, annak ellenére, hogy főhősei jellembrázolás nélküli, szótlán „üres bábok”, akiket a nagyobb beleélethezesség miatt a játékosok töltenek fel személyiséggel. De tény, hogy ezek a személytelen főszereplők soha nem értek el akkora sikereket, mint a kidolgozott karakterek, és főleg nem akkorát, mint amekkorát mondjuk Freeman bácsi ért el nyugaton. Persze az összetett karakterek önmagukban édeskevesek lennének, ha nem járna hozzájuk élvezhető, aprólékos sztori. A csavaros, érzelmdús történetek legalább olyan fontos státuszt töltenek be a japán játékosok számára, mint az ugyanilyen gondosan létrehozott szereplők. Amennyire a nyugati játékok nem tudnak meglenni online opció nélkül, épp annyira jellemző a japán játékoknál hogy a történetet próbálják belepaszírozni minden egyes olyan cuccba, amibe látszólag teljesen fölösleges. Hány olyan nyugati logikai játékot vagy szimulátort ismerünk, ami valamilyen háttérsztorival rendelkezik? Létezik néhány, de nem jellemző. Japánban viszont szinte mindennek van valami minimális történeti alapja.

Nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy a japánok mennyire igénylik az extrémítást ezen a téren. Sokszor olyan témákat feszegetnek, ami nálunk kiverné a biztosítékot. Habár mostanában már a nyugat is eljutott oda, hogy bizonyos témákhoz lazábban álljon hozzá, de mégis vannak olyan tabuk, amihez nem merik hozzányúlni. Ilyenek például a történelem bizonyos szakaszai és/vagy alakjai, esetleg a vallás szentsége. Nem úgy Japánban, ahol az ilyen kényesebb dolgok sikerre is vezethetnek egy-egy játéknál! Ott van például a korábban említett Persona sorozat: tudta, hogy a sorozat második részében, az Innocent Sin című kiadásában a főhős homoszexuális volt és feltámasztották benne Hitler? Soha nem jelenhetett meg nálunk, a nyugat nem kért belőle. Kint viszont ez az extrémitás a legnépszerűbb sorozatok közé emelte...

Ennyi fért bele a japán kiruccanásunkba, ám a kinti gamer kultúra kiveszésének ezzel még közel sincs vége: legközelebb a legnagyobb japán sikerjátékokat vesszük elő az elmúlt 30 évből. Kifejezetten azokat, amelyek számunkra ismeretlenek, kint azonban úgy csengenek, mint nálunk a Call of Duty, vagy az Assassin's Creed sorozat. Addig is: mata ne!

CSAPJ LE TE IS A MONDO MAGAZINRA!



72 OLDALNYI JAPÁN, ANIME, MANGA, ÁZSIAI POP, COSPLAY, KONZOLJÁTÉKOK, KREATÍV TIPPEK, EXKLUZÍV INTERJÚK KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL! WWW.MONDOWEB.HU | FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN

RETROLÓGIA CASTLEVANIA II

Simon második
kalandja

► NES

96



Az 1988-as Castlevania után már két évvel, kedvenc „kis” szürke gépünk belsejében tudhattuk a folytatást a Castlevania II: Simon's Quest-et. A címe el is árulta nekünk, hogy ugyanazzal a hőssel folytatjuk kalandjainkat, mint akit az első részben megismertünk. De vajon sikerült-e fenntartani a Castlevania színvonalát? Új stratégiához kellett folyamodniuk a fejlesztőknek? Vagy maradtak a már kitaposott ösvényen és bevállalták, hogy alkotásuk nem lesz ismét forradalmi? A végére járunk a kérdéseknek, de előjáróban annyit máris megosztanék, hogy bevállalások voltak. Vesztükre...

1698-ban vagyunk, hét évvel azután, hogy legyőztük Drakulát. A környékét még mindig a Gróf csatlósai tartják rettegésben, így hősünk nem pihenhet. Ha már úgyis arra jár, megkeresi Drakula öt testrészét, hogy felélesztve újra megküzdjön vele és egyúttal egy átkot is feloldjon magáról.

A készítőik szakítottak az első rész lineáris játékmotívumával és ezúttal egy szabadon bejárható világot (vagy inkább világocskát) teremtettek, amolyan Metroid jellegűt. Mindezt megspékelték rpg elemekkel, npc-ktől hemzsegő bejárható városokkal, új tárgyakkal és többféle befejezéssel. Leírva nagyon jól hangzik, de sajnálatos módon nem működik megfelelően... Először

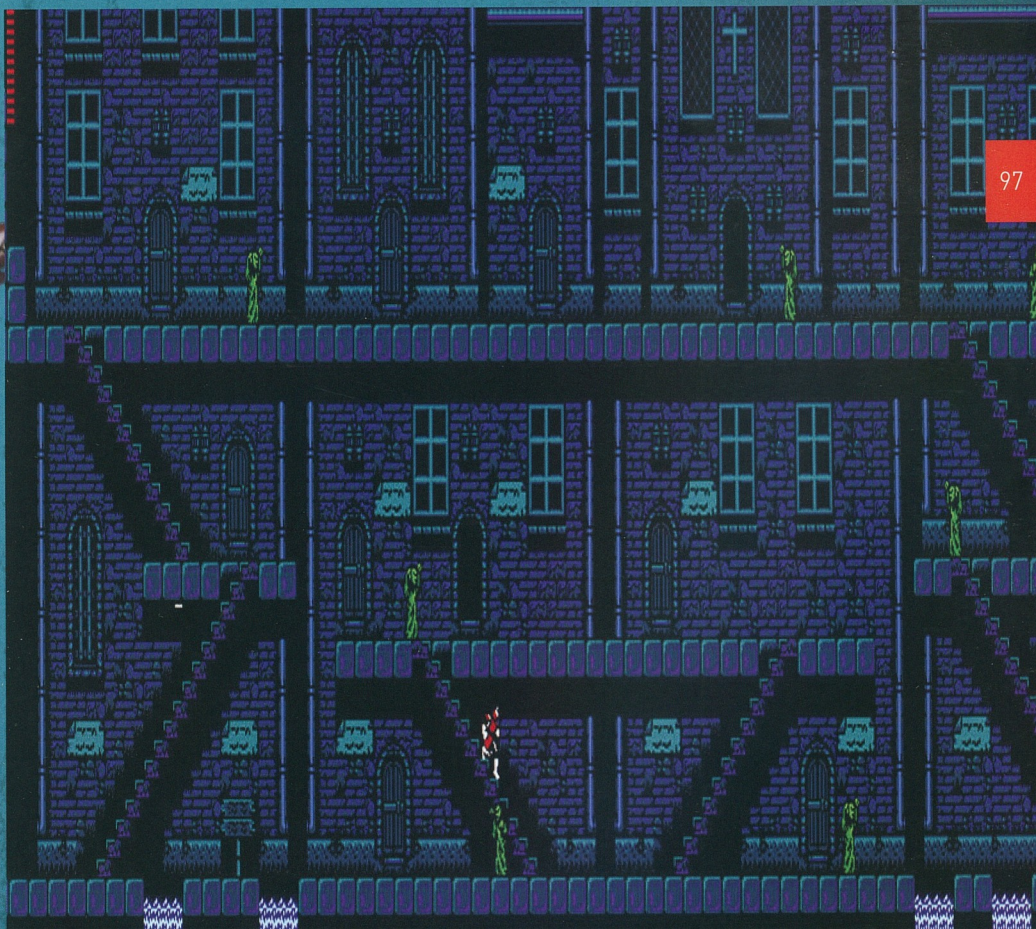
megnézük az érem másik oldalát, hiszen pozitívumokból is akad bőven. Az egyik legsajnálatosabb pontja a játéknak, hogy japánról angol nyelvre való fordításkor elveszett

is rébuszokban beszélnek és mondanivalójukat még jól félre is fordították nekünk. „The curse has killed the laurel tree.” – mondja az egyik lakos, azaz „Az átok megölte

„Vannak olyanok, akik hazudnak és rossz helyekre irányítanak minket, de akik segítenének, azok is rébuszokban beszélnek...”

a szövegek igazi mondanivalója. Minden városban másként embert megszólíthatunk, akiktől tárgyakat, eszközöket vásárolhatunk vagy ellátnak minket tanácsokkal. Az információknak elvileg könnyebbé kellene tennie a továbbjutást. Ám eleve vannak olyanok, akik hazudnak és rossz helyekre irányítanak minket, de akik segítenének, azok

a babérfát.” Ám a helyes fordítás valahogy így hangzana: „Treading through the cursed swamp without living laurels is perilous”, azaz „Átkelni az átkozott mocsáron friss babérok nélkül, veszedelmes”. De találkozhatunk olyan problémával is, hogy a neveket sem tudták belőni és a Halál helyett Drakulát írnak, valamint azt is mondják,



hogy „tizenhárom nyom megoldja Drakula rejtvényét”, ám a helyes fordítás a következő: „Keress meg a tizenháromból egy nyomot, ami megoldja a rejtvényt.” És akkor a helyesírás hibákról ne is beszéljünk. Nagyon fontos lenne a tanácsokból kihámozni a lényegét, ugyanis e nélkül a játék teljesíthetetlen. Emlékszem, lurkó koromban még azt hittem, az angoltudásom csekélysége gátol abban, hogy tovább haladjak a játékban. De most, hogy újra elővettem, rá kellett ébrednem, ezt a játékot guide nélkül lehetetlen végigvinni. És nem csak a fordításnak áldozatul esett mondanivaló miatt, hanem azért is, mert a megoldásokra némely esetben nem utal semmi. Beleölttem sok-sok időt a játékba, de az utolsó két-három óra csak föl-alá mászkálással, lódörgéssel telt. A sok lakos, valamint a kétértelmű, hazug és hibás állítások igencsak belassítják a játékmenetet. A másik bosszantó dolog, hogy megmaradt az

első részből ismert, „ha eltalálnak, hátra lökődöm és tuti bele esem a szakadékba”, valamint a lépcső probléma is. Bevezették könnyítés gyanánt, hogy arról a pontról folytatódik a játék, ahol meghaltunk, de sok esetben

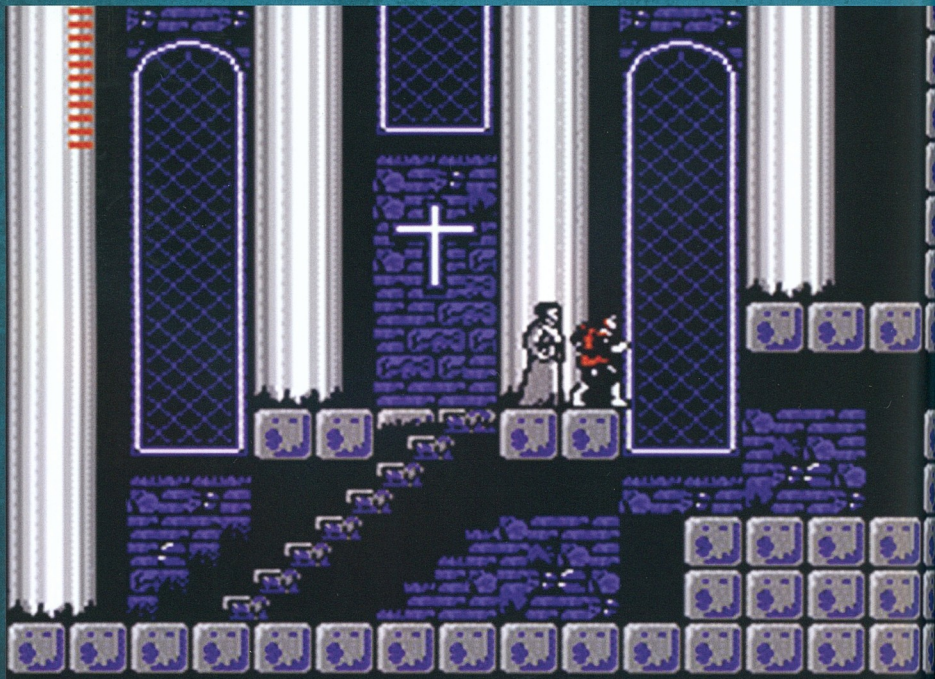
hogy kicsit lassabb a játékmenet és szemet hunyunk a stílus akkori gyermekbetegségei felett, akkor a Simon's Quest egy hamisítatlan Castlelvania hangulatot árasztó anyaggá válik, amelyhez nagyban hozzájárul a zenei aláfestés is.

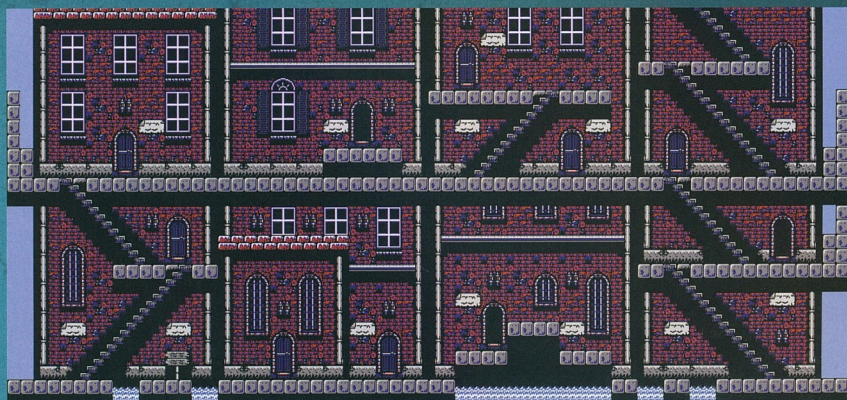
„Váltakozó napszakok közel 25 évvel ezelőtt? Igen! Tartogat meglepetéseket a játék!”

ez is a visszafelé sül el, ugyanis nem véletlenül haltunk meg ott, így ha nem vagyunk elég gyorsak, újra elhalálunk. Illetve még egy sajnálatos dolog: azt gondolnánk, hogy Drakula minden testrészét főellenség védi, de nem így van. A Gróf úrral együtt összesen három bossfight van és azok is elég bénácskák, könnyű kijátszani és legyőzni őket.

Azért persze érdemes kipróbálni. Amennyiben szerzünk egy végigjátszást hozzá, megszokjuk,

A kilencvenes évek elején még nem volt lehetőség az internetről beszerezni bármilyen zenei anyagot, így akkor vált szokásommá, hogy lefekvés előtt még kicsit elindítottam a játékot, hogy hallgassam a zenéit, vagy megnézzem mesés introját. Ha anno a Soul Calibur, Resident vagy Final Fantasy nem lett emiatt elindítva harmincszor, akkor egyszer sem... Ugyanez érvényes a Castlelvaniara is természetesen. Főleg, hogy pár perc után leszáll az est a játékban és ilyenkor más zene szól. Mi? Váltakozó napszakok





közel 25 évvel ezelőtt? Igen! Tartogat meglepetéseket a játék! Éjjel több ellenséggel találkozhatunk, akik jobban bírják az ütéseket és több szívet lehet szerezni tőlük.

Miután a zombik előzönlík a városokat, érdemes megvárniuk a reggelt. A gyűjthető szívek az első résztől eltérően nem mint muníció funkcionálnak, hanem

mint fizetőeszköz. Vásárolhatunk tárgyakat és fejleszthetjük korbácsunkat. Minél több szívet gyűjtünk, annál jobban fejlődünk, azaz több energiánk lesz és



nagyobbat sebzünk. Ugyanakkor, ha eljutunk a continue-ig, nullázódik a szívkészletünk. Drakula testrészei is új képességekkel ruháznak fel, például pajzsot adnak vagy láthatjuk a rejtett dolgokat. Grafikailag hozza szokásosat, színes, felismerhető, jól elkülöníthető ellenségek és pályaelemek tarkítják a képet. A japán verzióhoz képest vannak pozitív változások is. Mivel Távolság-Keleten

lemezes formában jelent meg, így annak kicsiny memóriáját elhagyva, a kazettás verziókra egy újraírt, szebben szóló muzsikát készítették, valamint eltűnt a hosszú töltési idő is. Cserébe viszont ugrott a mentési lehetőség, nekünk password jutott.

Tipikus, „az egyik szemem sír a másik nevet” játék lett a Castlevania II: Simon's Quest. Ontja magából a jól

ismert és meghatározó Castlevania életérzést, ugyanakkor sajnos több sebből vérzik a produktum. Én azt mondom, hogy a sorszámozott részek közül ez teljesít a leggyengébben, így a retro területén 60 százalékot érdemel.

► **ifj. Dr Zaius**

► **Kiadó:** Konami
► **Fejlesztő:** Konami

30%



BRUCE LEE ENTER THE GAME

A Sárkány zsebrelep

> iOS > ANDROID

A kínai harcművész-legenda ismét lép, ám ezúttal nem közbe, hanem játékba, méghozzá mobilba. A Hibernum Creations stúdió Bruce Lee-nek állít emléket frissen megjelent produkciójával, melynek főszerepében maga a Sárkány oszt ki ezer, meg ezer pofonokat, kézzel, lábbal, vagy éppen az általa elhíresült nunchakuval.

Az Enter the Game alcímet viselő alkotás a free to play kategóriában próbál szerencsét, tehát letölteni és pörgetni díjmentes, a játékban való fejlesztések azonban már komoly összegeket emészthetnek fel a felhasználó számlájáról. Mint az a műfajtól megszokott, pénz nélkül is megoldható szinte minden, csupán kitartás, türelem,

de legfőképp idő kérdése a dolog. Egy adott mennyiségű étellel vágunk neki a sallerokkal teli nagy kalandnak, melyek cirka fél óránként töltődnek fel újra. A grafikai megvalósítás az egyik legerősebb komponense a műnek, amely féltűn foglal helyet a karikatúrista komika és a pasztellszínezettel ábrázolt, kopottas hatású cartoon megjelenés között.





Lee rajzfílmes karakterét a rá jellemző, hamisítatlan visításokkal hozzák közelebb a valósághoz, melyet pazarul lemasolt mozgáskultúrával párosítanak. Szó szerint ütőre sikerült kockétlról van szó, amely egyedi hangulatot kölcsönözve a 2D-s beat 'em up-nak. A gameplay rendkívül pörgős, nagy oktánzámmal zajló események sorozata. Az ellenség két oldalról érkezik a játéktérre, akiket nem egyszerűséggel el kell tennünk láb alól. De vigyázat! A ránk támadó horda létszáma egyre nő, ráadásul összetételükben is arra törekszik a játék, hogy minél keményebben szívrosson meg minket. Az irányítás volt számomra az a pont, amely rövid távon élvezhetővé tette a játékot. Vertikális, diagonális, valamint horizontális irányokba történő vonalak húzásával csálhatók

elő a mozdulatok Bruce-ból, ami egy idő után kaotikussá és követhetlenné, nem utolsósorban roppantul fárasztóvá válik. Fontos egyébként az időzítés, amellyel a megfelelő pillanatokban kontratámadásokat kivitelezhetünk a ránk támadókkal szemben. A játékba negyven pályát sűrítettek bele, melyeken különféle kisebb küldetések színesítik a gameplay-t. Ilyen például, hogy adott időre végezzünk előre meghatározott létszámú csúrhéval, szabadítsuk ki a mestert, vagy éppen keljünk védelmére.

Különféle extra cuccokat akaszthatunk Lee-re, felöltöztethetjük mindenféle kezeléskészlet csodahacukába, illetve a képességeit acélosíthatjuk a legfelsőbb szintekre. Az erre fordítható „anyagi”

erőforrások valóban korlátozottak, ezért érdemes mindig csínján bánni velük, hacsak nem kívánunk valódi pénzeket beleszórva extra csomagokat vásárolni hozzá. Bár kissé kaotikus a játékmenet és az irányításon is lenne még mit finomítani, kifejezetten korrekten mobilos fonosztásban lehet része annak, aki ad neki egy kősa esélyt. A készítői külön büszkéek arra a valóban figyelemreméltó tényre, hogy hivatalos licensz birtokában a Bruce Lee Estate jóváhagyásával jelenhetett meg a játék. Mókás tiszteletadás egy valódi legenda, a Sárkány nagysága előtt.

↳ írta: **FutuRetro**

↳ Kiadó: Hibernum Creations

↳ Fejlesztő: Hibernum Creations

75%



Átlépni egy újabb határt

Nehéz meghatározni, hogy hol a határ. Mi fér bele a játékban bemutatott erőszak fogalmába? A Shadow of Mordor néhol fájóan durva kombói, vagy a Mortal Kombat meredekebb X-Ray mozdulatai és kivégzései még az élményt fokozzák, de van egy pont, ahol minden átfordul öncélú agresszivitásba.

Mint a legtöbb ember, úgy én is megtalálom az élvezetet az erőszak látványában. A fenti példák számomra beleférnek, mert alapvetően mesék, a valóságtól elrugaszkodott alkotások. Így nem is gyakorolnak rám különösebb hatást, már persze azon kívül, hogy különféle tabuk áthágása kielégít bizonyos ösztönöket. Mert a legtöbben ilyenek vagyunk...

A morális határvonalat viszont határozottabban húzom meg, a valós helyzetekben bemutatott erőszakot kevésbé tolerálom. Talán szélsőségesnek hangzik, de a GTA-ban igyekszem kímélni a civileket, és ha lehet, a lopakodós címekben inkább kábítok, mint ölök. És vannak

azok a címek, amelyekkel képtelen vagyok játszani: ilyen a Postal vagy a Manhunt. És most itt a Hatred.

A Manhunt esetében bele vagyok kényszerítve egy bizarr valóságshowba, a Postal pedig erőlködően abszurd társadalomkritikájával és állandó fityiszt mutatásával próbál öniszólást nyerni, majd kínosan roskad magába.

A Hatred ellenben groteszknak mondható kontextusba helyezi a játékmenetet: egy kiégett Johnny Estecado hasonmás elindul rendőröket és civileket ölni, mert minél több embert akar magával rántani a túlvilágra, annyira gyűlöli az életet. Ennyi a sztori, semmi

magyarázat, semmi indoklás: csak a főszereplő és az ártatlanok, akiket kiélheti magát.

Egyértelmű, hogy a készítők ezzel a nihilista, öncélú felfogással akarták felhívni magukra és a játékra a figyelmet, ami sikerült. Abban is biztos vagyok, hogy rengetegen hatalmas örömmel vetik majd bele magukat a Hatred mészárlásaiba. Nem is kívánok egy újabb Jack Thompson féle boszorkányüldözést. A fogékonyabb, még formálódó tudatokban képes lehet komolyabb zavarokat okozni és itt elsősorban a szülői felelősségről kellene beszélni, lásd a 18 év felettieknek szóló CoD online multijában hemzseggő 10-12 éves gyerkőcök

esetét). De nem hiszek abban, hogy ha valaki a való életben vetemedik hasonlóra, az a játékok miatt teszi. Ott alapvetően más probléma lehet.

A Hatred szimplán ízléstelen... Csúnyán rondít bele alapvető társadalmi normákba, és ezzel minden idők talán legöncélibb játékává lép elő. Lehet azt mondani, hogy képmutatás, mert előtte ezzel meg azzal játszottam, de nem tudok egyetlen olyan példát sem hozni, ahol akár csak részfeladatként kényszerültem hétköznapi embereket ilyen direkt, kegyetlen módon halomra ölni. Még a hírhedt repteres Modern Warfare 2 pályán is csak opcionális a dolog, és annak is ismerjük a visszhangját. A Hatred készítői ezúttal átléptek egy olyan határt, amelyet nem kellett volna. Elhiszem, hogy sokan a játékok látják, amely a mechanika tekintetében akár még biztató is lehetne. Sokan azonban iszonyatosnak érezhetik, ha buszra váró családanya fejt kell vadászpuskával ledurrantani, miközben az zokogva könyörög az életéért – hogy csak egy példát említsék.

A játék első trailere hatalmas felháborodást keltett, mi több, a grafikus motort biztosító Epic Games fel is kérte a csapatot, hogy minden marketinganyagukból távolítsák el az Unreal logót,

élvezeteket ebben a játékban. Mindenki szabadon dönt, miben éli ki magát, ám elgondolkodtató, hogy a Hatred milyen üzenetet közvetít. Tisztaban vagyok azzal, hogy ezzel az írással bizarr

„A Hatred csúnyán rondít bele alapvető társadalmi normákba, és ezzel minden idők talán legöncélibb játékává lép elő.”

mert ehhez nem adják a nevüket. Lehetne persze a játék mondanóját társadalomkritikának, őszinteségnek vagy bármilyen másnak torzítani, azonban ha a készítői szándékot nézzük, sajnos nem több vásári szenzációhajhászatnál, amellyel a Hatred kiemelhető a tömegből. Céljukat maradéktalanul elérték: a nem túl figyelemfelkeltő, közepesen jónak ígérkező shooter játék helyett a provokatív témának köszönhetően egy közepesen jónak ígérkező shooter játékot kapunk, amiről mindenki beszél.

Mindaz természetes magánvélemény. Nem török pálcat azok felett, akik megtalálják az

módon csak további reklámot csinálók a játéknak, de a téma megérdemli a figyelmet. Talán fényt gyűjt egyes kobakokban, hogy mekkora károkat okozhat mind személyiségünk, mind kedvenc hobbink általános megítélésében.

A Hatred olyan mélypontra süllyedt, amit a jó érzésű ember gyomra már nem képes bevenni.

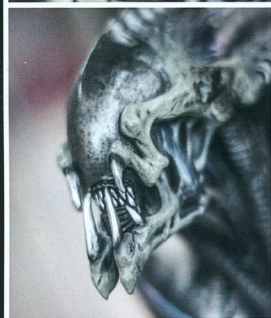
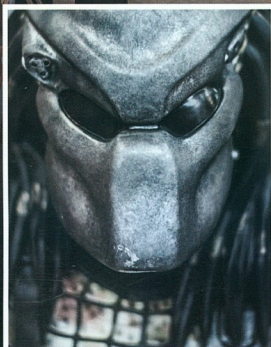
► [irta](#) **TheSickness**

Áldom a sorsot, hogy a Hatred nem jelent meg konzolokra. Mert ezt a játékot sosem tesztelnék, hiszen tartalma nemhogy értékelhetetlen, de vérlázító. Ártatlan emberek,

egyszerű járókelők halomra lövése, lányok és asszonyok kivégzése, halálfelelemben rettegő civilek brutális meggyilkolása... Ez nem videojáték. Kiváncsi vagyok, ha valamelyik fejlesztő

rokona áldozata lett volna a móri mézszárlásnak, vagy más hasonló tragédiának, akkor is részt vett volna a projectben.

Szasa



CONSOLE

Az Alien mozdulatlanul figyelte minden lépésünket. Nem messze tőle egy másik xenomorph várakozott halálos nyugalommal. Ahogy tovább kalandoztunk a tekintetünk, újabb és újabb idegeneket fedeztünk fel. Sőt! Hogy teljes legyen a komppánia, néhány Predator is felbukkant a közelünkben. Szerencsére valamennyi teremtmény mívesen kidolgozott makett csupán, akik dekorációul szolgálnak a Console Corner polcain. Mint kiderült, Zoli, az üzlet tulajdonosa szenvedélyesen gyűjti az Alien és Predator akciófigurákat. Kollekcijában olyan ritkaságok is megtalálhatók, amelyek egyedülállóak Magyarországon. Ilyen többek között a két faj közötti hibrid lény, amely még a közös film előtt készült. Igaz, hogy a figurák nem eladók, de a rajongóknak már csak ezért is érdemes egyszer ellátogatni a boltba.

A Console Corner fő profilja azonban nem az akciófigurák árusítása. Vérébeli, igényes konzolboltról van szó, amely Budapesten, a Blaha Lujza tértől egy percre található, a Somogyi Béla utcában. Amikor először léptünk az üzletbe, elsőnek a rendkívül tágas eladótér tűnt fel. Igazi kocka gamerek révén sok játékboltban megfordultunk már, így tapasztalatból mondhatjuk: a legtöbb helyen három-négy látogató már megtölti a teret. A Cornerben azonban kis túlzással elférne a Left4Dead sorozat valamennyi szereplője a zombikkal együtt. Élőhállattakkal természetesen nem találkozhatunk az üzletben, csak ha beesik néha egy-egy gamer, aki előtte három műszakban CoD multizott

A bejáratától balra egy hatalmas bórkanapé terpeszkedik, szemben vele pedig egy médiaállvány található egy szemtelenül nagy tévével és konzollokkal felszerelve. A látogatók, vásárlók itt nyugodt körülmények között kipróbálhatják a kiszemelt játékokat. Nagyon tetszett, hogy az üzletben még egy látványhűtő is helyet kapott, roskadásig pakolva üdítőkkel és energiáitalokkal. A játék közben megszomjázó gamer tehát vásárolhat innivalót is magának, hogy aztán újult erővel folytassa a játék kipróbálását. És van is bőven mit kipróbálni, mert az üzletben az újgenerációs gépekre megjelent játékok, valamint az elmúlt évek konzoljainak termése egyaránt megtalálható. Mindezt hatalmas





CONNER



1085 Budapest, Somogyi Béla út 12.
Tel.: +36 70 277 8186
e-mail: info@consolecorner.hu
www.consolecorner.hu

használtjáték kínálat bővíti ki. Megtudtuk, hogy nemcsak vehetünk, de hozhatunk is játékokat, hiszen a megunt lemezeinket az üzletben beszámítják. Ugyanez érvényes a gépekre is. A játékok mellett új és használt gépeket, valamint kiegészítőket vásárolhatunk, a régi konzoljainkat pedig igény esetén beszámítják az új árába. Az üzlet természetesen folyamatosan kínál előrendelői akciót és az alapjátékon kívül itt a gyűjtői változatokat is beszerezhetjük.

Akkor sincs gond, ha kedvenc konzolunk esetleg elromlik. Illetve hogyne lenne gond! Aggodalomra azonban nincs okunk, mert a Console Cornerben szerviz is működik. Kíváncsiak voltunk, hogy milyen jellegű konzolos meghibásodással érdemes az üzlethez fordulni, amire nemes egyszerűséggel azt a választ kaptuk,

hogy mindennel. Na persze a komolyabb problémákhoz idő kell, de a kisebb hibákat az üzlet helyben megjavítja, akár meg is várhatjuk. A Console Corner valamennyi szolgáltatását és teljes kínálatát természetesen nem tudjuk felsorolni, de éppen erre való a honlapjuk. Okostelefonod és a sarokban látható QR kód segítségével te is könnyen felkeresheted az üzlet weboldalát, bár megjegyezni és bepötyögni sem nehéz: consolecorner.hu

Azt még feltétlenül el kell mondanunk, hogy az üzlet egyike a Controller folyamatosan bővülő alternatív terjesztőinek. Ezeknél a partnereinknél már két-három nappal a megjelenés előtt megvásárolhatod a magazint, ráadásul e helyeken akkor is megtalálod az aktuális és korábbi lapszámokat, ha az újságárosoknál esetleg már elfogyott.



**BEÚJÍTANÁL
az ünnepekre?**

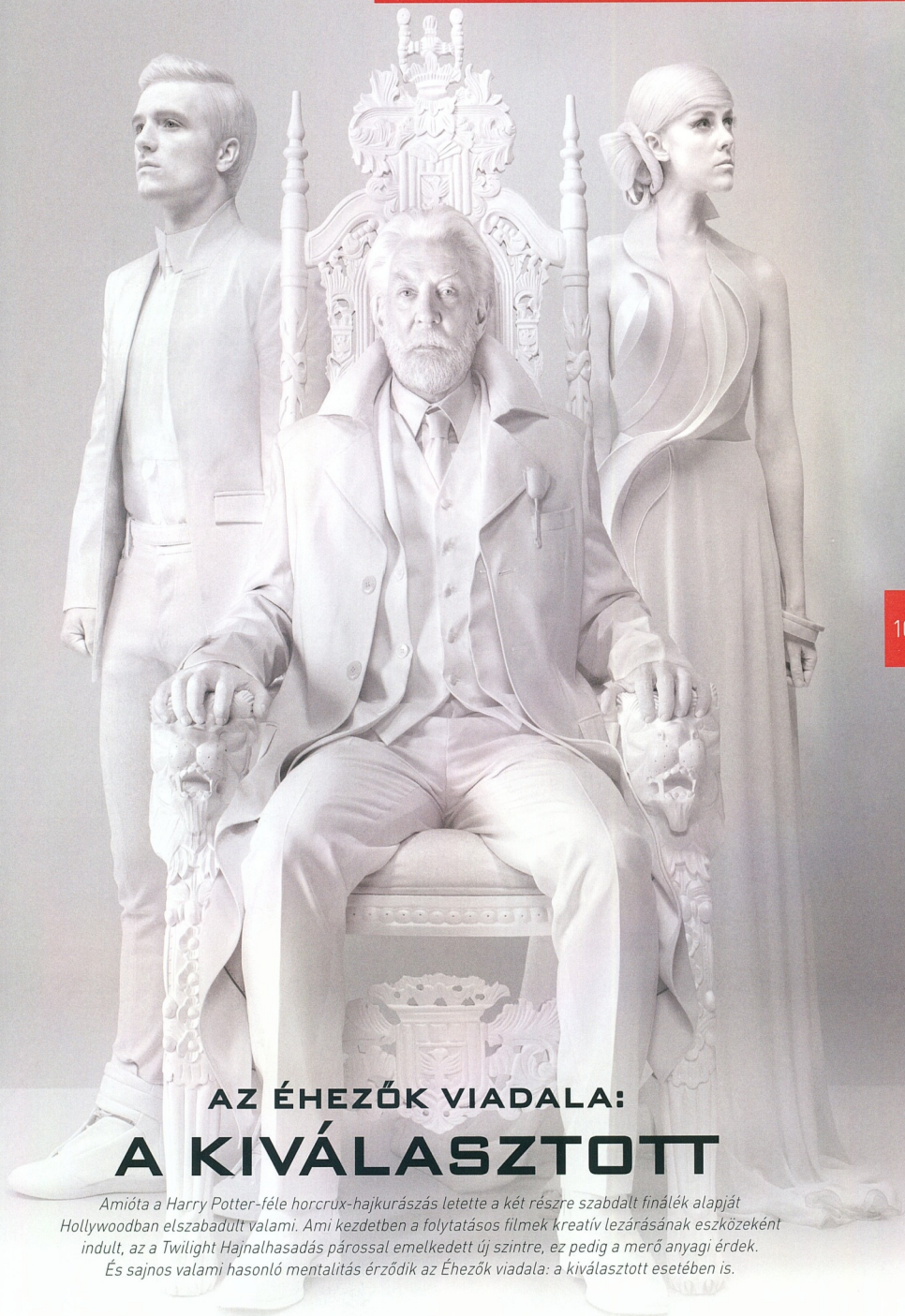


**Válts nálunk
GENERÁCIÓT**
és régi konzolodat beszámítjuk!

Kerüld a felesleges köröket. Nem kell hirdetned, alkudoznod és a vevőket várnod. Egyszerűen csak hozd be régi konzolodat és mi beszámítjuk az új gép árába. Vedd meg új konzolodat még ma!

GAME CITY

1139 Budapest, Gömb utca 34. | +36 30 9 424 650 | gamecity2013@gmail.com
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10.00-18.00 óráig, szombaton: 9.00-17.00 óráig
Ünnepi nyitva tartás: decemberben vasárnap is nyitva tartunk 9.00-17.00 óráig



AZ ÉHEZŐK VIADALA: A KIVÁLASZTOTT

Amióta a Harry Potter-féle horcrux-hajkurázsás letette a két részre szabdalt finálék alapját Hollywoodban elszabadult valami. Ami kezdetben a folytatásos filmek kreatív lezárásának eszközeként indult, az a Twilight Hajnalhasadás párossal emelkedett új szintre, ez pedig a merő anyagi érdek. És sajnos valami hasonló mentalitás érződik az Éhezők viadala: a kiválasztott esetében is.



Nehéz a kiválasztotról úgy beszélni, hogy az annak szerves részét képező, de csak jövő novemberben érkező folytatását nem láttuk, ám az már most kijelenthető, hogy a Kiválasztott nagyon megsínylette a feldarabolást. Valószínűleg a második részre marad az akció nagyjá és az idei epizódot inkább annak felvezetésének szánják. Mivel a mélyebb, magvas gondolatok

„Az Éhezők viadala mindig is egy fogyasztóbarát megközelítése volt azoknak a gondolatoknak, amiket Orwell disztópikus 1984 c. novellája feszegetett...”

Az Éhezők viadala mindig is egy fogyasztóbarát megközelítése volt azoknak a gondolatoknak, amiket Orwell disztópikus 1984 c. novellája feszegetett. Ez a téma amúgy is népszerű és közkedvelt manapság, elég csak a nemrég bemutatott „A beavatott” [Divergent] című tiniakciófilmre gondolni, ami gondolati mélység tekintetében vetekedett egy seprűnyél intellektusával. Az Éhezők viadalánál nyilván nem ennyire rossz a helyzet, de oka van annak, hogy az ember reflexből megmosolyogja, amint elkezdi a film póker arccal komolykodni.

A jövőben elnyomók és elnyomottak vannak. Egy arctalan hatalom és a városzerte fellelhető kivetítőkön, fentről alá [ránk] tekintő Nagy Testvér, aki esetünkben Snow elnök (Donald Sutherland). A fogyaszthatóvá tételt egy gladiátorjátékkal spékelték meg, ahol a szegények élet-halál harca szórakoztatja a Kapitólium kiváltságosait. Ám a helyzetből adódó társadalmi feszültség hamarosan szimbólumot / eszmét / vezért fedez fel az egyik játékossal, aki maga sem érti miért, de szépen lassan a csóró Katniss Everdeenből a mitikus fecsegő posztátává érik.

sosem képezték a sorozat részét, így sajnos kimondhatjuk, hogy kizárólag szellemi tápláléknak döngunalmas lett a Kiválasztott - I. rész. A két órás történet nagy része abból áll, hogy Katniss őrlődik: legyen-e a mozgalom jelképe, vagy sem? Csinálja-e, vagy sem? Fel nő-e a feladathoz, vagy sem? A háborús propaganda álságos, kétszínű és képmutató reklám mivolta ugyan remek médiakritikai lehetőségeket rejt magában, ehhez viszont képtelen felnőni a film, így beéri a téma felszínes kapargatásával és a szereplők többnyire funkció nélküli tologatásával.

108



A film legnagyobb problémája, hogy igazából semmivel sem foglalkozik érdemben. Lebombáznak pár kerületet, de annak is csak az eredményét látjuk, magát a folyamatot nem. A hatalomvágyától megrészegült Snow elnök karriertörténete is rémisztően közhelyes és felszínes. Gyakorlatilag Donald Sutherland azért gonosz, mert ő ilyen, mert az a mániája, hogy gyilkolja és rabigába hajtja a szegényeket. Ennél még a Demóna gonosz boszorkája is összetettebb személyiség volt, pedig ott Csipkerózsika meséjéről beszélünk. Szörnyű, mennyire nem áll jól az Éhezők viadalának a Kiválasztott I. rész, mert lényegében mindent megkérdőjelez, és azzal a kevéssel szemben is elbizonytalanít minket, amit az elmúlt két részben módszeresen felépítettek.

Jennifer Lawrence-t azóta már láttuk sokkal nagyobb kihívást jelentő filmekben is (Amerikai botrány, Napos oldal - utóbbiért megkapta az Oscart is) és hiába éri jól magát láthatóan Katniss bőrében, látványosan kinőtt már belőle. A főbb színész sem különösebben érdeklődött meg magát. Julianne Moore továbbra is ridegen és lelkig hatolóan néz, míg - a néhai - Phillip Seymour Hoffman is feltűnően negyedgőzön alakít - pont amennyit a figura megkíván. Woody Harrelson nyúl farknyi cameoja pedig maradjunk annyiban, hogy nem véletlenül került a sor végére.

Az Éhezők viadala másik problémája, hogy a szereplők nem élnek úgy a fejünkben, mint mondjuk Ron és Hermione, vagy Samu és Frodó. Döbbenetes, hogy 2012 óta minden évben van egy Éhezők viadala, de a legtöbb visszatérő figura mégis olyan, mintha először látnám a vásznon. A sorozat fináléja feltételezhetően a kettévontás nélkül sem emelte volna az Éhezők viadalát kultikus magaslatokba, viszont az őszi filmszezonnal még így is a felhozatal egy igen korrekdt darabja lehetett volna. Így viszont egy orbitális kapufa, amire valószínűleg még a keményvonalas rajongók is húzni fogják a szájukat.



A Controller magazin Facebook oldala már április óta elérhető. Házigazdája egy kedves Troll, aki megengedhet olyan agyament hülyeségeket, zsidbasztó poénokat, totál marhaságokat, amelyek az újságba már nem férnek bele. És különben is! Miért lenne ugyanaz a tartalom mindkét helyen? Ime, egy kis ízelítő mindabból a trollkodásból, amelyekkel közösségi oldalunkon találkozhatok.



Conchita Croft jött, látott és dalra fakadt!

Az új Tomb Raider főszerepében Conchita Wurst, személyesen! Az osztrák királynője! Az osztrák királynőnek férjja! Önagsága egy cirkuszi porondmester lány baritonját képes előcsalogatni nőies szakállá mögül. Az ékes arcszörzettel ez ideig csak macsó férfiak és megllett korú dédnagymamák rendelkeztek, de változnak az idők. Únnepejűk együtt a tüneményes nőt... izé... féfit... vagy mit tudom én...

Gyakran Ismételt Kérdések Lányoknak...

1. rész - HALO

[Sok felesleges feszkótól, elkerülhető veszekedéstől óvjuk meg magunkat és életünk párját, ha a videojátékokra vonatkozó kérdések el sem hangzanak. Ebben segít sorozatunk, amely kérdések nélkül, azonnal a válaszokat adja meg a barátoknak, feleségek vagy lánytestvérek részére. Az első részben a Halo univerzum témáját járjuk körbe.]
Jöjjenek a válaszok a gyakori kérdésekre:

1. Nem! Egyáltalán nem gyerekes az én koromban ezzel a „pufogatással” játszani.
2. Ezredszer is elmondom, hogy a játék címe nem egy telefonos kvízműsorra utal.
3. Azért nincsenek benne kiscicák, mert a történet űrhajókon, űrállomásokon és idegen bolygókon játszódik!
4. Nem,nem, nem! Ő nem egy ivhegesztő, hanem a játék főhőse.
5. Azért van rajta ilyen ruha, mert a történet űrhajókon, űrállomásokon és idegen bolygókon játszódik!
6. Nem tudom hol lehet kapni „azt a cuki kis szuszpenzort”, amit a főszereplő visel.
7. Nem. Nem unom, még akkor sem, ha egy hónapja játszom vele.
8. Azért nincsenek benne receptek, mert a „Master Chief” nem mesterszakácsot jelent.
9. Az ott nem Timike pasija, hanem egy Covenant. Igen, valóban rémisztó Timike pasija, de az akkor is egy Covenant.
10. Azért nincs benne Hello Kitty, mert a történet űrhajókon, űrállomásokon és idegen bolygókon játszódik!



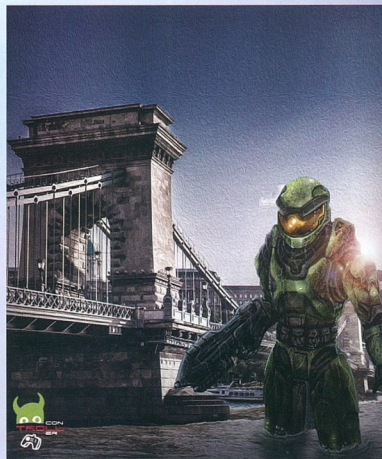
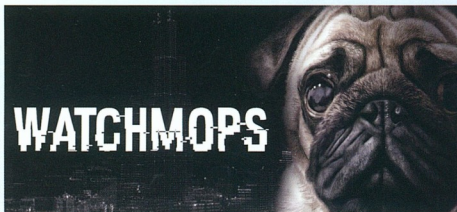
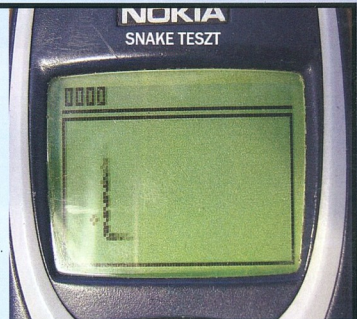


SNAKE

játékteszt (platform: Nokia)

► Kiadó: No ki a?
► Fejlesztő: Jegyeketbérleteket Kft.

Történetünk főhőse egy telhetetlen hüllő, aki szó szerint a kijelzőn lábatlankodik. Egy közismert romaceleb szavaival élve: „more, éz nágyon kíígyó!” Az említett csúszómászó (nem a celeb, hanem a főhős) él-hal a random virágzó pixelbogyókért. Addig falja őket, ameddig csak győzik(ke). Érdekfeszítő dramaturg nem jellemzi a játékot, bár az Édes Élet fogalmatlan szerkesztőinek és szereplőinek megaripacszkodását így is magabiztosan meghaladja. A lényeg: minél többet eszik, annál hosszabb lesz a kukac (még Viagra nélkül is). Egy szabályra nagyon vigyázzunk! Soha ne harapjunk a saját farkunkba, mert azt fájdalom és pontlevonás követi, akár még az életünkbe is kerülhet. Ugyanezt a szabályt tartsuk be játékon kívül a hétköznapi életben is, mert ott is hasonló következménnyel járhat. Persze egészen más a helyzet, ha a szóban forgó farkok más szájába kerül, de az már egy egészen másik játék, amelyben easy fokon is szopóóágon találhatjuk magunkat. A Snake grafikája inkább funkcionális, mintsem az élethű, de a Limited Edition Packhoz csomagolt kígyóbőr csizma és Zámbo Árpi életnagyságú fürdőruhás posztere kárpótol minket. Szeptemberben jön a DLC egy karszalagok kétélttüvel, azaz BKV-al (lejtsd: békával), aki azonnal felfújja magát, ha jegy nélkül játszol a piros hetesen.





DESTINY: THE DARK BELOW



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS



PIER SOLAR



SHAPE UP

#003



THE CREW



WALKING DEAD



Kuponparádé

Vannak, akik képesek fél órát buszozni egy olcsóbb mosóporért, mások az egész szombatjukat hipermarket túrával töltik, mert mindenhol mást adnak kedvezményesen. Egy percig se gondolj azonban, hogy az akciós kuponok kizárólag a bibircsókos nagymamák és az akciófüggő kismenyegdíjasok privilégiuma. Amennyiben a Controller kuponokat okosan felhasználod, több mint 2000 Ft-ot spórolhatsz kedvenc hobbidon. Tehát máris kétszeresem megtérül a magazin ára!



Kuponparádé

Vannak, akik képesek fél órát buszozni egy olcsóbb mosóporért, mások az egész szombatjukat hipermarket túrával töltik, mert mindenhol mást adnak kedvezményesen. Egy perccig se gondold azonban, hogy az akciós kuponok kizárólag a bibircsökos nagymamák és az akciófüggő kisnyugdíjasok privilégiuma. Amennyiben a Controller kuponokat okosan felhasználod, több mint 2000 Ft-ot spórolhatsz kedvenc hobbidon. Tehát máris kétszeresen megtérül a magazin ára!

Jó vásárlást kívánunk!

CONSOLE CORNER



ÜNNEPI HANGULATBAN!

A **Console Corner** hatalmas használt játék akciókkal és ünnepi kedvezményekkel vár téged is. Nálunk szó szerint játék a vásárlás!

PRESS  MAS TO PLAY!

PS2 PS3 PS4 PSP PSVITA NINTENDO DS NINTENDO 3DS XBOX 360 XBOX ONE Wii

Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: +36 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva



grand theft auto V

MÁR A BOLTOKBAN!

PC MEGJELENÉS: 2015. JANUÁR 27.

PS4

XBOX ONE

18
www.pegi.info

R

©2015 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Grand Theft Auto, the GTA logo, and the Rockstar Games logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "GTA" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other marks and trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.