



| #003 | 2015. január | 950 Ft |

CONTROL



Videjátékok Alftól Zeldán

[10:15]

 **KISAI**



QUASAR

Change the way you think about time

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 elektrolumineszcens háttérvilágítás

108,7 €

tokyoflash.com/en/watches/kisai/quasar



IMPRESSZUM

► Főszerkesztő/laptulajdonos

► Szabó Sándor (Szasa)
szasa@controller.hu

► Munkatársak

► Felkai Ádám (Komédiás)
► Fodor Zsolt (The Sickness)
► Kovács Roland (V)
► Márton Attila (Onimushaman)
► Nagy Csaba (sQr)
► Páll Zsófia (Nancy Page)
► Szabó Péter (FutuRetro)
► Szathmári Fanni (Fanni)
► Szebellédi Tamás (Sanada)
► Szokolai Zoltán (Dr. Zaius)
► Tamási Gábor (Cpt. Nihil)
► Vasvári Balázs (Reptile)
► Veres Antal (Antaru)
► Veres Miki (Miki)

► Borító- és lapterv

Szokolay Zsolt

► Grafika

Fekete Zoltán
Kovács András
Nagy Veronika
Szokolay Zsolt

► Kiadó/Felelős 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.

ISSN 2064-9223

Loading...



► Evolve fejlesztői interjú a 65. oldalon

■ Kedves Player 1!

Hello, szia, szevasz!
Itt vagyunk ismét! Immár harmadszor. Ha nagyképű akarnék lenni, azt is mondhatnám, hogy a Controller magazin immár a 2. évfolyamába lépett, hiszen megkezdtük az új évet. De bárhogy is nézzük, a lényeg, hogy túléltek az első három hónapot, amely állítólag a legnehezebb egy új kiadvány életében. Az igazi fokmérő azonban csak most jön! Az első szám eladásait biztosan megdobta a kíváncsiság, a második esetén pedig rendkívül erős volt a karácsony előtti játékelhozatal. Most majd kiderül, hogy mennyit érünk igazán. Én bizakodó vagyok! Mindenesetre te már megvetted a magazint, amit nagyon köszönünk!

Tartom magam továbbra is ahhoz az elképzeléshez, hogy olvasóinkkal együtt szerkesztem a magazint, ezért sokat adok a visszajelzésekre. Sokan írtatok, hogy a játékesztek mellett szívesen olvasnátok kicsit elgondolkodtatóbb irományokat a

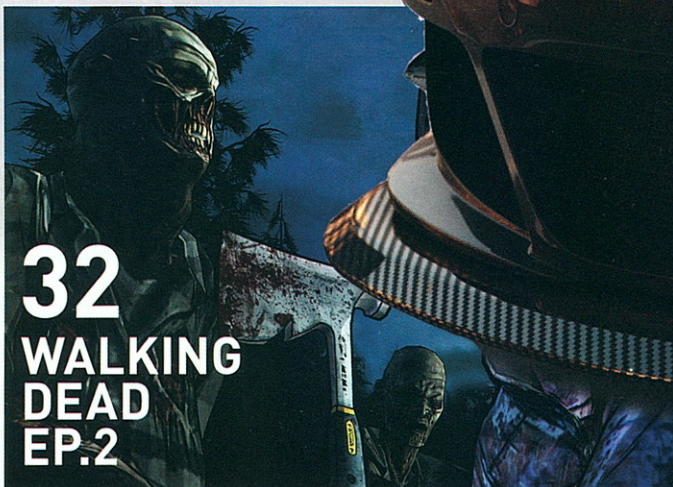
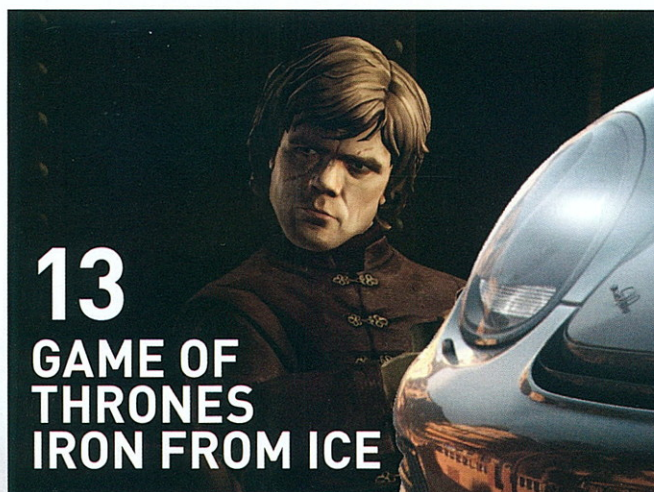
videójátékos témában. A kíváncságotok meghallgatásra talált, így két új rovattal is jelentkezünk. A két új rovathoz pedig két új munkatárs is dukál! Ebben a számban debütál Fanni és Reptile, fogadjátok őket szeretettel.

Fanni pszichológiai, szociológiai, lelki oldalról közelíti meg a játékokat, illetve azoknak hatásait. Ő maga is pszichológusnak készül, szakdolgozatokat írt és kutatásokat végzett a témában, nem mellesleg lelkes gamer-kisasszony. Reptile épp ellenkező szempontból ír majd a játékokról, hiszen tapasztalt programozó révén komoly szakmai tudással és háttérismerettel rendelkezik. Bemutatózó soraitok megtaláljátok a rovataik elején.

Nos, a legfontosabbakat el is mondtam, átadom a kollégáknak a terepet!

CONTROLLER ESSZENCIA

Havi betevő konzoljátékosok részére



54
NEVER
ALONE



- 16 Lara Croft and the temple of Osiris
- 24 Pier Solar
- 28 Captain Toad
- 36 Geometry Wars3
- 38 Kingdom Hearts 2.5
- 42 The Talos Principle
- 46 Destiny DLC
- 49 Far Cry 4
- 52 Just Dance
- 58 Retrológia:
Super Metroid
- 62 Anime Karácsony
- 65 Evolve interjú
- 66 Japánságok:
Sikerjátékok
Japánban
- 72 Fannitizmus
- 77 Filmkritika:
Hobbit: Az öt
sereg csatája
- 80 Filmajánló:
Birdman
- 82 Egy programozó
szemével:
Elképzelt
fejlesztői napló
- 84 Mobiljáték teszt:
Marvel Content
of Champions



NYUGODJ LE!

*A játék lehet felidegesít,
de nyugodtabb leszel tőle
a hétköznapiakban.*

MIÉRT?

Senki sem szereti a dühöngő, hirtelen haragú embereket. Reméljük, te sem szeretnél ilyen lenni. Mégis ez könnyen előfordul bármelyikünkkel a hétköznapiakban. Azonban ha gyakran játszol, az segít nyugodtnak maradnod.

A játékok adta helyzetekben lehetőséged van érzelmeid kifejtésére, megtapasztalására és kontrollálására. Például amikor ki kell iktatnod az ellenfeleket, hogy megmentsd csapattársad. Nekik ronthatasz erőszakosan, vagy akár higgadtan előre is megtervezheted akciódodat.

Bátran kipróbálhatsz bármit, mivel tudod, hogy a virtuális világban vagy. Ezek a döntések, próbálkozások és újrapróbálkozások fejlesztik az alkalmazkodó, problémamegoldó és újraértékelő képességedet. Ezek pedig számos esetben köthetőek pozitívabb viselkedéshez, kellemesebb közösségi hozzáálláshoz és csökkenti a depresszióra való hajlamot.

Tehát a játékok segítenek rugalmasan és hatékonyan újraértékelni az érzelmi tapasztalataidat és élményeidet. Ezáltal megtanulhatod, milyen előnyei vannak, ha kordában tudod tartani az érzelmeidet és tudsz alkalmazkodni a megváltozott körülményekhez – és nem vágod a kontrollert a földhöz :-)



KONZOLOK SZERVIZE

SEGÍTÜNK DÖNTENI MILYEN
JÁTÉKKAL JÁTSSZ LEGKÖZELEBB

Keresd ügyfélszolgálatunkat ha
tanácsra van szükséged:

06 20 5 444 666

Webshopunk, ahol mindent megtalálsz
amire szükséged lehet a játékhoz:

www.konzolokszervize.hu

Üzletünk címe:

1067 Bp. Hunyadi Tér 1.
(az Oktogontól pár percre)

H-P: 10-18h; SZ: 9-14h

CONTROLLER

› The Crew 65%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Vastag tartalom
- Hatalmas beautózható terület
- Bosszantó programhibák (bugok)
- Nem kényeztetni el a szemünket
- Kizárólag online működik

› Pier Solar 70%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- 16 bites JRPG esszencia
- Old school játékmenet, grafika, zenék
- Talán túlzottan is archaikus formátum
- Kísérletet sem tesz az újításra

› Kingdom H.2.5 80%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Igazi rajongói csemege
- Igényes és tartalmas kiadás.
- Csak egy hangsávval rendelkezik,
- A töltési idő nem menő a mai világban
- Rétegjáték

› G. of Thrones 65%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Beépíti a sztorit a filmsorozat történetébe
- Olcsó, de azért váratlan és hatásos fordulatok
- A sorozat színészei egész jó munkát végeztek
- Bosszantó programhibák (bugok)
- Nem kényeztetni el a szemünket
- Kizárólag online működik

› Captain Toad 85%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Összehangolt platform inter-aktivitás és puzzle szórakoztató faktor.
- Sok és tartalmas pálya.
- Érdekes bónuszok,
- A Wii U gamepadja nagyon, de tévén szeretnénk játszani
- Az egész picit szétmorzsolódik

› The T. Principle 80%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Egyedülálló téma és stílus
- Tartalmilag tripla A-s címekkel vetekszik, budget jellege ellenére
- Fantasztikus zenei betétek
- Néhány innovatív játékelem
- Fizikai és grafikus motor hiányai miatt „mű és steril” világ...
- ...emiatt a játékmenetben rejlő lehetőségeket sem sikerül teljesen kiaknázni

› Lara Croft and the temple of Osiris 70%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Klasszikus Tomb Raider hangulat, hagyományosabb játékmennel.
- Elvezetes kooperatív multiplayer (2-4 fő).
- Sok rejtvény és akció.
- Komoly újítást nem tartalmaz visszatérő elemek.
- Kevés tartalom, rövid sztori mód.
- Egyszerű, már-már unalmas történet.
- A kameranézet néhol zavaró.

› Walking Dead 80%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Merész hős választás, stílusos megvalósítás.
- Sokkoló, brutális és mégis ember közeli.
- Szinte hozza az elődje magas színvonalát
- Sok esetben lényegtelen hogyan döntünk
- Az első évadhoz képest kevesebb szabadság

› Destiny DLC 60%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Shooter mechanika még mindig nagyszerű, élvezetes játszani...
- ...de nem a végtelenig és azon is túl.
- Lényegi gondokat nem javított.
- Rajongóknak készült, de mégis a rajongókat szívatva meg.

› T.f. Borderlands 90%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Humoros és okosan szórakoztató történet
- Szerethető karakterek
- A Borderlands rajzfilmes grafikája és örült világa
- Telltale nyűk és nyavalyák
- Tényleges interaktivitás hiánya
- Túlságosan is „mentálisan akadálymentesített” animációk

› Geometry Wars 80%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

- Letisztult, mégis mély, addiktív játékmenet
- Magával ragadó körítés
- Változatos egyszemélyes és multis játékmódok
- Drasztikusan nem változtat a formulán
- Komolyabb eredmények, csak komolyabb odafigyeléssel
- Adventure mód magasra löti nehézsége.

› Never Alone 65%

▲ Mellette: ♥ Ellene:

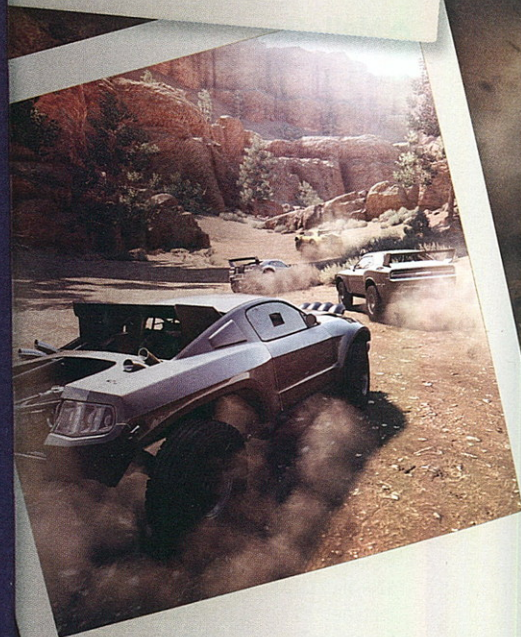
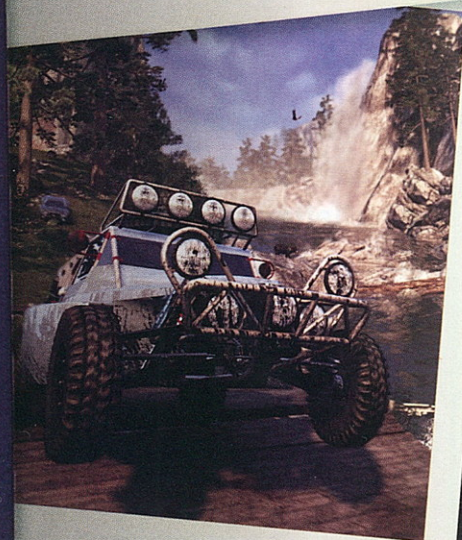
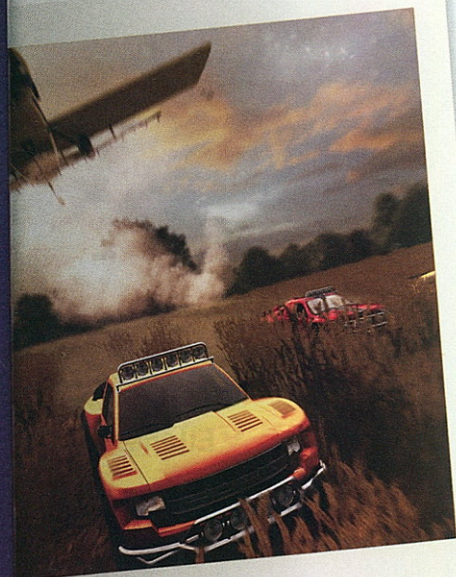
- Magával ragadó kulturális körkép
- Fontos üzenete és szerepe van
- Az ismeretterjesztő rövidfilmek zseniálisak
- Kritikán aluli mesterséges intelligencia
- Folyamatosan előbukkanó programhibák
- Közepes, döcögve működő játékmekanika

Vendégtoll



Örömmel számolhatunk be róla, hogy ebben a hónapban is a gamer szcéna egyik régi és elismert szereplőjéhez került vendégtollunk. Ezúttal Marco (Németh Márk), a Game Channel online magazin tulajdonosa és írója fogadta el felkérésünket. Fogadjátok szeretettel kritikáját, kivételes módon itt, a Controller hasábjain.

Maximumon pörög a Ford pickup motorja, ahogy átszáguldok a mezőn, majd hatalmasat hörög a hirtelen plusznyomatéktól, amikor egy benzinfröccsel megadom a kellő löketet, hogy sikerüljön a vasúti sín felett átugratnom. Egy kicsi mocsár, egy villanásra váltja valami folyó, egy kopár mező, majd hirtelen óriási fák, aztán pedig az országútra sodródom. A kerekeim csikorogva csapódnak a forró aszfaltnak, de a külső zajokat elnyomja a metálzene ami dobhártyaszaggatóan dübörög a rádióból. Most ez kell, szükségem van az adrenalinra, éreznem kell a töménytelen löerőt. Mögöttem folyamatosan sivítanak a szirénák, képtelen vagyok lerázni a rám uszított rendőrautók csoportját, sarokba szorítanak pillanatokon belül. De meglátom végre a célt, hirtelen felbukkan a világítótorony, ahol el tudok rejtőzni és lerázom a zsarukat is. Egy gyors tankolás és kezdem az egészet előről. Mert az életem a száguldás, a benzingóz és a löerő.
Alex Taylor, USA.



THE CREW™

Durrdefekt Ubisoft módra

› PS4 › X360 › XONE › PC

Valahogy így kezdődik a Ubisoft múlt év végén megjelent autóversenye, amire túl sokáig kellett várnunk ahhoz, hogy ne legyen kiváló. Egy autós MMO, ezernyi verdával és a teljes Amerikai Egyesült Államok. A recept ennyiből áll, és bizony ha ehhez hozzákeverünk még némi akciót, dögös csajokat, hamisítatlan árkád stílust, akkor az eddigi legjobb játékot kéne kapnunk a The Crew személyében. Sajnos nem ez történik. Ki is fejtem, mitől lesz a végén csalódás az, amit elméletileg elrontani sem lehet.

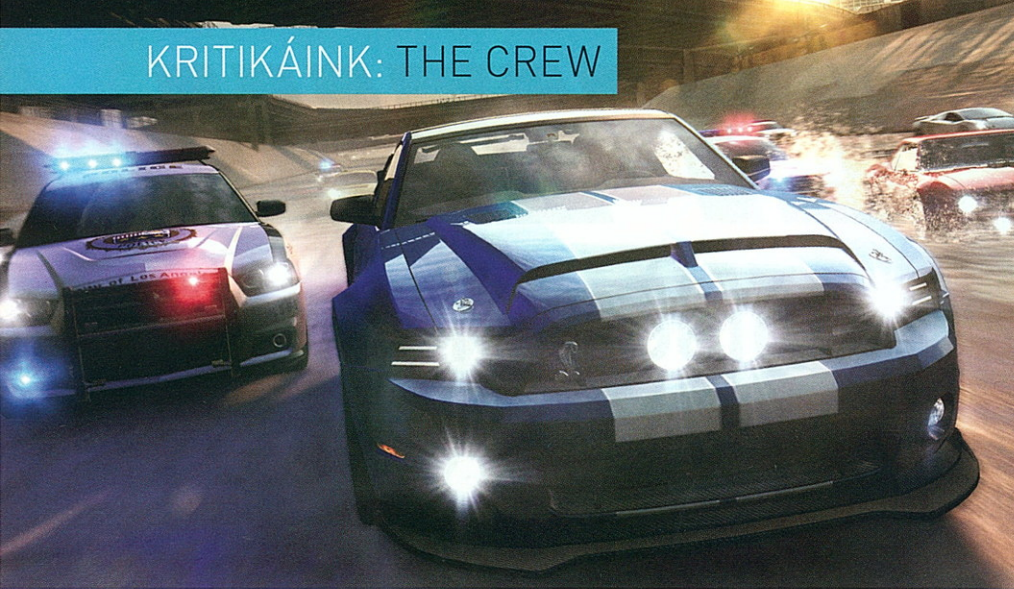
A harmincas éveit taposó Alex bőrébe bújunk, aki nem igazán arról híres hogy túl sok vasárnapi misén

énekelt volna a kórusban, sokkal inkább arról, hogy semmi másra nem vevő, csak arra, ami illegális. Még autóversenyzésből sem az Indy 500 vonzza, neki az a kaland ha éjszakai gyorsulásokon koptatja a gumit és ha naponta nem kergetik meg a zsaruk, akkor esténként sírva bújik ágyba, olyan elhagyatottnak érzi magát. Bátyja szintén zenész, aminek eredményeképpen egy szép nyári estén lepuffantják a csúnya bácsik. Az esetnek Alex nem csak szemtanúja, hanem fő gyanúsítottja is lesz. Be is viszik a helyi FBI központba ahol egy tipikus szexbomba ügynőknő kezdi el faggatni főhősünket, majd ultimátumot kap: vagy beépül és

segít lebuktatni egy bandát vagy megy a dutyiba. Az most mellékes hogy semmi bizonyíték nincs ellene.

Az abszolút hétköznapi amerikai lányregénybe illő kezdés után az FBI felhatalmazásával rombolhatunk, robbanthatunk, csihipuhizhatunk szanaszét az egész USA területén. A játékba 10.000 négyzetkilométernyi hely került lemodellezésre, ekkora területen tudjuk megmutatni másoknak, hogy ki a legény a gáton. Az óriási játéktér egy MMO típusú játékmennel lett mixelve, van nekünk XP-nk, perk-ünk és különböző, a szereplőre (autóra) aggatható pluszunk is. A száguldozást Detroitban kezdjük





és a történet előrehaladtával fedezzük fel az újabb és újabb városokat, példának okáért New York, San Francisco, Los Angeles, Washington, Miami, Chicago, Las Vegas, Dallas, New Orleans, Santa Fe, Seattle és megannyi más city utcáin és külterületein száguldozhatunk. Bár az egész játéktér bejárható már kezdéskor, viszont az egymás után következő küldetéseket lineáris sorrendben tudjuk teljesíteni.

Nem kizárólag egyetlen célunk van a játékban, hiszen jó MMO-hoz hűen nem csak a legjobbak lehetünk, a legjobb verdával, de ha egy csapathoz tartozunk (nem, sajnos a Hell's Angels nincs közöttük), a dominancia megszerzése adott államban vagy területen szintén a célkitűzéseink közé kell hogy tartozzon. PvP, Crew vs Crew, minden a terítéken van a nyitott világú játékban. Rengeteg miniküldetés (vagy apró mission, ki mit szeret) van elszórva a végtelen hosszúságú utakon, ezeknek a teljesítése egyébként feltétlenül szükséges a fejlődésünkhöz, azonban időtől függetlenül tudjuk őket teljesíteni. Két nagyobb feladat között lazán megcsinálhatunk néhány kicsit is, sokszor két helyszín között bukkannak fel a különböző versenyek, szlalomozás, gyorsulási erőfitogtatás, A-ból menj el B-be feladatok és hasonlók.

A küldetések tekintetében nagy újítás egyébként, hogy megválaszthatjuk, egyedül, vagy csapatosan játszunk

őket, ha crew-ban, akkor abban is lehetőségünk van legtöbbször dönteni, hogy mindezt ismerőseinkkel tesszük, vagy csatlakozunk egy összematchelt bandához. Itt jegyzem meg, bár én nagyon single player hívó vagyok, voltak helyzetek, amit egyedül gyakorlatilag képtelenség megoldani, nem ússzuk meg tehát hogy másokkal együtt csináljuk végig a feladatokat. Ehhez kapcsolódik az a fájdalmasan kemény tény is, hogy a játék nem hajlandó offline elindulni, tehát ha éppen nincs neted, nem fogsz játszani. Ha rossz minőségű neted van, akkor sem.

A csoportok maximum nyolc főből állhatnak, tulajdonképpen többre nem is nagyon van szükség. Így is rengeteg trollal lehet találkozni, akik abban élnek ki magukat, hogy nem a feladatot hajtják végre, hanem a többi játékost szivatják: például felkenik a rendőrautó oldalára, akit lehet. Mert hogy ez az egyik legkeményebb dolog a játékban, a zsaruverdák ugyanis elpusztíthatatlanok. Nem tudom milyen kriptonittal lettek bevonva, de hogy nem lehet őket kiközöktetni sem a pályáról, az biztos. Ellenben a hatalmas buszokat, kamionokat játszani könnyedséggel reptethetjük, mindössze egy laza ütközéssel, még akkor is ha az aktuális autónk egy Trabant Hycomat. Bár látható sérülések lesznek az autón, valójában semmilyen hatással nincs a vezethetőségre, ha éppen egy 30 tonnás buldózert reppentettünk be a szántóföldre.

“Értem én hogy 2015 van és a „Vissza a jövőbe” szerint már repkednie kéne Martynak a proffal, de ez a játék nem az a játék.”

Sokszor előfordul az is hogy két üldöző rendőrautó, ha mellénk érkezik, a bal és a jobb oldalunkon ugyanúgy mozog, ami nem csak viccesen néz ki, hanem borzalmasan messze van az élethűségtől, főleg, hogy elméletileg össze kéne zárniuk, hiszen a megállítás a cél. Ennek ellenére inkább mintha felvezető kísérettel vonulnánk végig a megadott útvonalon...

Autóinkat elég komolyan lehet tuningolni, csak az alvázból van minden verdához ötféle, a Street, a Dirt, a Performance, Raid és a Circuit. A nevek nagyjából utalnak arra is, hogy hová való az adott kasztni, nem árulok el nagy titkot, ha rámutatok, a Street például az utcai, míg a Dirt a terepversenyekhez ideális. Az újabb és újabb alvázakat minden tizedik szintlépésnél kapjuk meg, a Circuit tehát a negyvenedik szint után szerelhető fel a járműre.

A szintlépések egyébként általában eltérő városokban történnek, ahogy haladunk a történetben előre egyre több és több területet kell



felfedezniük és újabb városokat feltérképezniük. Kicsit bugyuta dolog hogy városi szerelő csak Detroitban van, terepszerelő meg épp New Yorkban, de nem kell meglepődnünk, nem éppen a logikáról lesz emlékezetes amúgy sem a stuff. A tuningolás természetesen nem merül ki a kasztni váltogatásban, sokrétűen pimpelhetjük járgányunk minden pontját, kezdve a kocsi átfestésétől az ülőkárpiton keresztül a tíznél is több alkatrészig rengeteg dologban tudjuk személyre szabni a négykerekűt. A különböző alkatrészeket különböző miniversenyeken elért teljesítményünkkel tudjuk megszerezni, az elérhető arany, ezüst és bronz serlegek mellett mindig más és más kiegészítővel leszünk gazdagabbak. A jutalomként kapott lootokat szinte kivétel nélkül azonnal fel is kalapálhatjuk az autóra, viszont vannak olyanok is amit csak egy bizonyos szint elérése után tudunk hasznosítani, addig a garázsban figyelnek.

Az korrekt megoldás ezen a ponton, hogy a megszerzett tuningok az összes meglévő autókra érvényesek, gyakorlatilag mindent egyszer kell megszerezni akkor is, ha rogyásig van a garázsunk.

Karakterünk XP-je az autótól teljesen elkülönítve fejlődik és nem is igazán a versenyeredményeink, hanem az emberi kapcsolataink alakítják. A The Crew-ban rengeteg szereplővel tudunk különféle emberi

szálakat kialakítani - nem kell azért sok mindent beleképzelni, általában versenyzünk egymással vagy egymás ellen - amiknek a végeredménye az XP növekedés attól függően, merre alakult az adott szál.

A fentiek tekintetében nem is lenne rossz játék a The Crew, azonban a megvalósítás több sebből vérzik. A grafika irgalmatlanul ronda sok esetben, a városok kihaltak, nem csak gyalogost alig látni, de a játék lényege, az autók is csak elvétve kóvályognak az elméletileg forgalmas területeken. Ha látunk is egy négykerekűt, abban sincs köszönet, az ablakokon nem lehet belátni, sokszor nem a talajon gurulnak, hanem repülnek a levegőben. Értem én hogy 2015 van és a "Vissza a jövőbe" szerint már repkednie kéne Martynak a proffal, de ez a játék nem az a játék.

A városok eszméletlenül csúfak, New York belvárosa olyan mintha egy

zombi apokalipszisbe érkeztünk volna, sehol semmi élet és nem hogy villogó reklámtáblák nincsenek, de úgy általában reklámtáblák nincsenek. Hang tekintetében kettős érzéseim vannak, egyrészt az effektek valóban jól eltaláltak, hangulatosak, a zene azonban brutálisan unalmas, semmilyen életérzés nem jön át, pedig azért a hegyes tájakon bóklászva vagy épp a sivatag közepén nagyon tudná adni az érzést egy-egy jobban sikerült rádió.

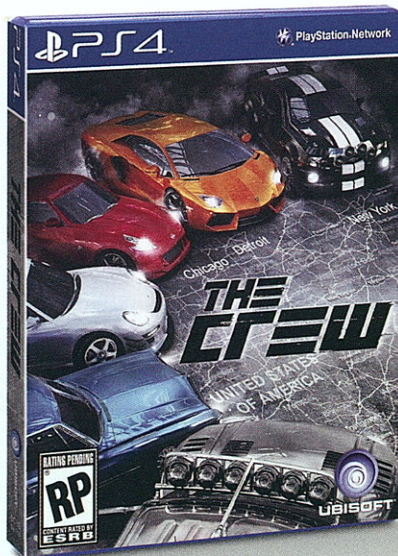
A The Crew egy elszalasztott lehetőség, egy be nem tartott ígéret, vagy épp a csalódások tárháza. Mindezt úgy sikerül neki elérnie hogy soha ekkora területen, ekkora szabdsággal még nem rendelkezett autós játék. Egyetlen egy sem.

írta **MARCO** - Németh Márk

GameChannel / www.gamechannel.hu

Kiadó: **Ubisoft** Fejlesztő: **Ubisoft**

65%



www.corvinkonzol.hu

GAME OF THRONES™

A Telltale Games Series – Episode 1 Last Minute kaland Westerosban

A tűz és jég dala aránylag kevés rajongó titkos regényszerelme volt, mielőtt az HBO Trónok harca című sorozataként új és részben alternatív életre kelt. Világra jötte után nem sokkal félrelökte Conant, szájba könyökölte Aragornt, valyriai acél kardját az asztalra dobta, és királyi méltósággal telepedett le az egyetemes [pop]kultúra nagyasztalához, közvetlen a hülyekalapos Heisenberg mellé. Majd elégedetten körbetekintett. És ahogy ilyenkor történni szokott, a kirobbanóan sikeres adaptációt újabb adaptációk követték. Vagy mondhatjuk úgy is, Chuck Palahniuk antihőisének szavaival szólva, hogy a másolat másolatának másolatai.

▶ PS3 ▶ PS4 ▶ X360 ▶ XONE ▶ PC



Vastrón

Hogy-hogy nem, előzetes sejtéseim beigazolódtak, és a Game of Thrones a 32. oldaltól taglalt „Walking Dead” receptjére épít, annyi különbséggel, hogy ha lehet még tovább egyszerűsítette azt.

Sebaj, a Telltale címek azért eddig sem az összetett mechanikájukról voltak híresek, annál inkább a baromi erős forgatókönyvről és – a The Walking Dead óta legalábbis – a stílusos grafikáról. Utóbbira különben nagy szükség lett volna, hiszen az HBO sorozata egy némileg költséghatékony Westerosba repít el minket. Pedig George R. R. Martin elképzelése körülbelül úgy viszonyul a tévésorozat látványvilágához, ahogy, ha nem is a barokk, de legalábbis a gótikus építészet a román korihoz. A nemrég megjelent A tűz és jég világa remekül szemlélteti ezt a különbséget.

A tűz és jég világa egy kifejezetten rajongóknak ajánlható kötet (nálunk az IPC Könyvek adja ki, és a magyar fordítás meglepően jól sikerült), ami egyrészt összegyűjti a regények háttér-mitológiáját, történelmét, és kronológiai sorrendben, sok érdekességgel kiegészítve tálalja azt. Másrészt gyönyörű illusztrációkat mutat be nekünk. Egy olyan Westeros, amit eddig még ilyen formában nem volt alkalmunk

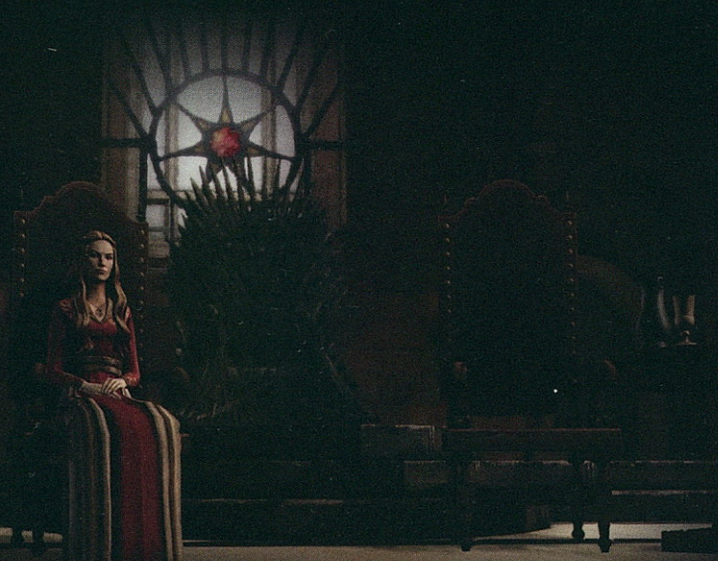
megcsodálni. Mert ez a Westeros sötétebb, őrltebb, varázslatosabb, de logikusabb és összetettebb, mint az, amit hétről hétre láthatunk a tévéképernyőn. A legjobb példa a fentiekre nem más, mint a fantasy irodalom talán legemblematisabb bútordarabja, a Vastrón. Ha valaki fellapozza a könyvet, kétoldalas képen láthatja ezt az aszimmetrikus, körülbelül hat méter magas, ezer és ezer kardból összeforrasztott

vasszörnyet, aminek ülőrészéhez lépcsősor vezet fel. Az a valami pedig, ami az HBO plakátjain látható, ehhez képest legfeljebb egy ritka kényelmetlen tévéfotel teljes esztétikai jelentőségével bír. George R. R. Martin különben úgy nyilatkozott erről, hogy a Vastrónt fegyverkovácsok építették, hiszen Hódító Aegon-nak fegyverkovácsai voltak, nem pedig bútorkészítő kisiparosai. Ráadásul rengeteg kardból készítették, az összes vezér, önjelölt király fegyveréből, akiket Aegon legyőzött. Ezért lett a trónus olyan, amilyen: ocsmány és monumentális. Egészében letaglózó.

Ha ezt a különbséget képes lett volna a Telltale megragadni, már nagyjából nyert ügyük/ügyünk lett volna. Sajnos, ehelyett valami színtelen-szagtalan képregényes-olajfestékes megoldást választottak, ami leginkább az HBO-s látványvilág tovább ócsított változatának tűnik. Mindezt ugye a szokásosan botránys animációkkal megtámogatva...



„Sajnos a Telltale egy színtelen-szagtalan képregényes-olajfestékes megoldást választott, ami leginkább az HBO-s látványvilág tovább ócsított változatának tűnik...”



Iron from ice

A történet egy északi családra koncentrál. A nagytekintélyű édesapa óvón egyengeti a család dolgait, ahol sok a gyerek, anyuka kicsit kétértelmű figura, de az egész társaság olyan jóságos, igazságos és minden értelemben nemes, hogy nem is értjük, miként élték túl az elmúlt századokat. Főként annak tükrében, hogy sok mindenre elszánt pszichopata és sötét lelkű, ravasz elmebeteg veszi őket körül. Ha valaki a fenti leírásból a nehéz sorsú Stark házra asszociál, nem jár messze az igazságtól, csak jelen játékban őket Forresternek nevezik, és a Stark család hűbéreseiként tengetik mindennapjaikat. Teszik ezt mindaddig, amíg az a bizonyos nász meg nem történik az Ikrekben. Ekkor ugyanis megrendül a status quo a messzi és jeges északon, a Stark-klón, Stark hűbéres Forrester pedig felköthetik medveprém gatyájukat, ha túl kívánják élni az elkövetkező hónapokat. Nos, igen. Ez így elég vérszegény. Ráadásul a Telltale még a közhelyek alkalmazásán túl is elcsesz nagyjából mindent, amit el lehet. Teszi ezt olyan mesteri húzásokkal, hogy bizonyos dolgokat túlnagyít, máshol pedig épp ellenkezőleg, megijed, visszakozik, és erőtlen megoldást választ. Előbbire példa a Forrester ház működése, ahol létezik kistanács, mint Királyvárban, sőt a Lord még olyan segítőt is ki szokott nevezni magának, amilyenek a Hét Királyság uralkodóit látják el tanácsokkal. Na, most ez nagyjából olyan arányú léptéktévesztés, mintha én a konyhát parlamentnek nyilvánítanám, az anyósommal és a szüleimmel való kapcsolattartásra pedig külügyminisztériumot hívnék életre.

A beszarós visszakozásra jó példa az a dráma, amit Forresterék abból rendeznek, hogy egy dezertőrnek, aki a megpattanása előtt egy készülődő ostromhelyzet közepén(!) kaját és fegyvert nyúlt le a raktárból, szabad-e levágni három ujjacskáját a kis praclijáról.

Szerintem Ned Stark simán lefejezné a fickót. És még igaza is lenne. Itt egyébként a legoptimálisabb (mindenkinek jó) megoldás az, ha a szerencsétlent elküldjük a Falra. Hát nem tudom, Gileádi Roland is megmondta (nem pont ezekkel a szavakkal, de ezzel a kizárólagos interpretációs lehetőséggel), miután a homárszörnyek megszabadították őt jobb kezének néhány ujjától, hogy önnön magának való örömszerzésre legalább továbbra is ott a sértetlen balja. Ehhez képest egy életen át dekkolni minden világok leghatalmasabb jégkockáján különösen nagy fellációnak tűnik.

Utunk végére érkeztünk

Persze egy hat részes sorozatot teljes egészében a pilot epizódról megítélni dőreség lenne, de a jelen

irányokat, és magát az első részt szemlélve kicsit olyan a helyzet, mintha elutaztunk volna egy egykor távoli és izgalmas országba, ahol ma már túl sok a turista, és részt vennénk egy félszívvel megtartott idegenvezetésen, amin nagyon kell sietni, mert már toporognak mögöttünk a következő fizető vendégek.

Csak remélni tudom, hogy az évad nem meríti ki, és silányítja rongyosra használt közhelyekké egyszerre a Telltale receptjét és George R. R. Martin jellegzetes megoldásait. Az viszont mindenképp hatalmas pozitívum, hogy kiderült, Peter Dinklage videojátékban is tud színészi tehetséget csillantani.

► írta: **Komédiás**

► Kiadó: Telltale Games
► Fejlesztő: Telltale Games

► 65%





LARA CROFT

AND THE TEMPLE OF OSIRIS

Izometrikus egyiptomi tárlatvezetés

► PS4 ► XONE

Tudtátok, hogy Lara Croft neve eredetileg Laura Cruz lett volna, ha a készítők 1996-ban marketing szempontok miatt nem döntöttek volna másképp? És arról hallottatok már, hogy Lara mellmérete egy „szerencsés balesetnek köszönhető”? Szintén '96-ban, egy hirtelen egérmozdulat miatt növekedett meg az eredeti méret 150 százalékosra, de az annyira megtetszett a fejlesztőcsapatnak, hogy inkább megtartották a bögösebb paraméterekkel rendelkező design-t. És az megvan, hogy a '90-es években a Time magazin egyik online felmérésén, mely a világ legismertebb embereit rangsorolta, Lara magasabb pontszámot szerzett, mint maga a Pápa? Valamint azt tudtátok, hogy nemrégiben megjelent a Lara Croft and the Temple of Osiris című játék, amely nem is lett olyan rossz?

Bizonyára többen emlékeztek a Lara Croft and the Guardian of Light című előzményre, amely nem véletlenül kapott anno pozitív elismeréseket, és ennek eredményeképpen jött a folytatás cirka négy év után. A Temple of Osiris folytatván elődjének hagyományait, továbbra is egy izometrikus, kooperatív

akció-kaland játék, amely nem tekinthető klasszikus értelemben vett „nagyszabású” folytatásnak, inkább csak amolyan mellékágnak. Ennek ellenére olykor remekül megidézi, a mai szemmel már retronak tekinthető, korábbi PS1-es részek hangulatát (imádom, ahogy Lara ugrások alkalmával nyögdecsel).

Az ugrálós, logikai feladványokat megoldós, lövöldözős játékmenet kellően élvezetes, szórakoztató, és kihívásokkal teli. Mindezt a multiplayer lehetősége még csak tovább fokozhatja, úgyhogy erősen ajánlott befogni pár havert, hogy négyesben induljunk neki a sírok fosztogatásának.

A mélységet a játékban leginkább a szakadékoknál célszerűbb vizsgálni, nem pedig a történet tekintetében. Az egyiptomi témájú sztoriban Lara és vetélytársa, Cartel Bell, épp Osiris templomához érkeznek versenyfutásban, midőn sikeresen kihúzzák foglatatából a fő isten mágikus pálcáját, mellyel rögtön több dolgot is magukra szabadítanak. Először mindketten kapnak egy jőféle



átkot a pusztítás istenétől, Set-től, és történetesen Isis istennőt, és Osiris fiát, Horus-t szintén sikeresen kiszabadítják fogságukból. Hogy az átkot és egyúttal Set hatalmát megtörjék, Isis-szel és Horus-szal

Instagram-filter formájában jelenik meg. Viszont teremtményei már sokkal inkább kézzel és puskacsővel fogható kreatúrák: imbolygó csontvázakon, szkarabeusz hordákon, krokodil harcosokon és

pálcájával lézercsíkot is vethetünk, amellyel vagy a ránk zúduló sereg létszámát csökkenthetjük, vagy a puzzle feladatok megoldásánál lesz hasznunkra. További segédlet az időzíthető bomba, amelyet a földre lerakva, igazi trollkodós támadásokat hozhatunk össze, és néhány feladványnál is ez lesz a megoldás. Fegyverzetünket tovább boostolhatjuk a felvehető gyűrűkkel, amulettekkel, melyek más-más tulajdonsággal ruházzák fel viselőjét (pl. háromágú lövés képessége, tűz elleni védelem, stb.). Lootolásból sem lesz hiány, megannyi kiegészítő tárgyat, illetve erősebb fegyvereket találhatunk, de természetesen a jobb cuccoknak meg is van az ára. A corpus exitus-t elszenvető lényektől drágaköveket gyűjtögethetünk,

„Érdeemes már az elején co-opban játszani a sztori módot, mivel az egyjátékos verzió után vélhetően csökkeni fog az igény, hogy újra letöljük a már valamelyest ismert pályákat...”

karöltve, össze kell gyűjteniük Osiris elrejtett maradványait, hogy feltámaszthassák a fő istent, aki majd aztán rendbe teszi a gonoszt. Persze mindez nem lesz sétagalopp, mivel kincsvadászatunkat Set nehezíti meg, aki többnyire csak

egyéb egyiptomi förmedvényeken keresztül kell végigverekednünk magunkat.

Fegyvertárunk a szokásos arzenál: dupla pisztoly, gépfegyver, shotgun, puska, lángszóró, valamint Osiris



valamint a pályákon fellelhető köcsögök, urambocsá' amfórák szétlövésével, amelyekkel egyrészt speckó támadásunkat tölthetjük fel, valamint a fellelhető kincsesládák szintén eme ékkövekkel nyithatóak. Vannak olcsóbb ládák, melyekben a gyengébb, tucat kiegészítők találhatóak, viszont ha combosabb fegyver, erősebb tulajdonsággal bíró motyó kell, akkor érdemesebb tartalékolni a gubánkat a drágább, díszesebb dobozokra.

Az imént említett nehézségeken túl a nagyszerűen és ötletesen kialakított pályadesign lesz az, amitől igazán élvezetessé válik az új Lara kaland. Minden pálya precízen kialakított, az összes kapcsoló, csapda, mozgó tereptárgy, és feladvány a legtökéletesebb helyre vannak pakolva, remekül kiegyensúlyozva. A rejtvények nehézségi szintjei szerintem pont megfelelőek, nem túl gyengék, de nem is kivitelezhetetlenek. Ha a játékos alaposan átnézi a pályát, vagy átgondolja mi, hogyan mozog, akkor nem lehet gond a megoldásokkal. Az izometrikus

nézet néha megviccelheti az embert, mert nem mindig lehet jól bemérni a mozgó tárgyaknál az aktuális távolságot, ám idővel megszokható. A játék fokozatosan mutatja be az újabbnál újabb elemeket: lesznek földből kiugró karócsapdák, tükrös feladványok, ember nagyságú görgethető bombák, gyorsaságra épülő feladatok, megfelelő időzítést igénylő akadályok, sok-sok genyóság (de jó értelemben), és Osiris pálcájával manipulálható tereptárgyak. Sajnos a játék utolsó harmadában kissé elfogyott a kreativitás a fejlesztők részéről, és onnantól már jön az újrahajszosítás, valamint a „szúrjuk ki a szemét a játékosnak egy boss-szal, oszt' jóccakát" típusú pályák. De ha már a főellenségeket említettem, azok legalább egytől-egyig remekül sikeredtek, ötletes és kreatív mind, ráadásul bizonyos kritériumok teljesítésért további bónusz tárgyakat kaphatunk.

Single player módban Larát irányíthatjuk, és a pályák teljesítéséhez az összes képesség birtokában leszünk. Jelölt helyeket

használhatjuk csákyás kötelünket, a magasabb-mélyebb akadályok leküzdéséért, fáklyánkkal meggyújthatunk kapcsolókat, vagy a továbbjutáshoz szükséges tereptárgyakat, Osiris botjával pedig oszlopokat emelhetünk ki a földből, időzített bombák robbanási idejét lassíthatjuk le, vagy sugárnyalábunkat tükrözhetjük vissza a megfelelő helyekről. Multiplayerben ezek a képességek szétosztódnak a négy karakter között. Lara és Cartel rendelkezik a kötél és tűzgyújtós lehetőséggel, Isis és Horus pedig a botból fakadó erővel. A két isten egyfajta pajzsot is képesek maguk köré húzni, ami arra szintén jó lehet, hogy sámliként alkalmazzuk őket és így érjünk el magasabb pontokat. Na mármost multiban a pályák megoldása, a szétosztott képességeknek köszönhetően teljesen másképp alakulnak, ezáltal jóval nagyobb összhangra, kreativitásra és co-op tevékenységre van szükség. Például egy szakadékot úgy küzdhetünk le, hogy ketten kötelet feszítenek ki híd gyanánt, míg azon a harmadik kötéláncos módjára átsétál rajta.



Érdeemes már az elején co-opban játszani a sztori módot, mivel az egyjátékos verzió után vélhetően csökkeni fog az igény, hogy újra letöljük a már valamelyest ismert pályákat. Viszont számos helyen érezhető, hogy a pályadesign elsősorban a multihoz lett igazítva. Ha online szeretnénk többjátékos módban játszani, „ofkorz” arra is van lehetőség, viszont a matchmaking nem a legkiforrottabb; sokszor csak egy, illetve két játékost sorsol hozzánk a gép, ritkán jön össze egy négyfős csapat. További nehézség a multiban, hogy nincs osztott képernyő, egy téren kell osztoznunk, így ha valaki lemarad, beragad, vagy kifagy a játékból, akkor a többiek sem tudnak továbbhaladni. Ilyenkor nem marad más, mint hogy rituálisan ki kell végezni az illetőt néhány bombával.

Vizuálisan nincs ok a panaszra, de nem ez a játék lesz a mostani generáció techdemo-ja. Olyan aranyos, kicsit rajzfilmszerű a grafika, a fényhatások remekül sikeredtek, és a karakteranimációkkal sincs

probléma. Az egyiptomi motívumok aprólékosan kidolgozottak, amit lehetett, azt kimaxolták a témából, a főellenségek impozánsak, viszont átvezető CGI-animációk nincsenek, csak olcsó slideshow-szerű képekkel mesélik a történetet. A muzsikák hozzá a kötelezőt, igazi kalandfilmbe illő dallamokat hallhatunk, és az egyéb kiegészítő hangokra sem lehet panasz. Az ellenséges szkarabeuszokat leszámítva, csúnya bugokkal nem találkoztam, bár a picit hosszabb töltési idő néhol indokolatlan. A játék single player módban körülbelül 5-6 óra alatt abszolválható, multiban kicsivel több ideig tart, viszont ha túlvagyunk az első végigjátszáson, utána újra nekiveselkedhetünk a bontatlan kincsesládák begyűjtésért (van belőlük jócskán), valamint a rejtett side-questek teljesítésért. Minden pályarészen titkos vörös koponyák vannak eldugva, és azok összegyűjtése szintén tovább növelheti a szavatossági értéket (többségét co-opban lehet bezsákolni), illetve néhány challenge-oszlop bekapcsolásával, amolyan instant survival mode-ot is

játszatunk.

A legfőbb problémája a Lara Croft and the Temple of Osiris-nek az, hogy kevés; több tekintetben is. Sajnos annyi játékidőt nem kínál, amittől múmiává aszalódhatnánk a gép előtt. A sztori szintén szegényes, single playerben kezdetben nem is értjük, miért van velünk az a másik három szerencsétlen. Nuku interakció, vajmi kevés a párbeszéd közöttük, emiatt nincs a történetben semmi szív, sem váratlan fordulat, vagy nagyobb volumenű történés; szóval lapos az egész, mint a Szfinx orra. A játékmenet saját árnyékából nem kíván kilépni, nincs semmi eget rengető új formula, a multiplayerből pedig sokkal többet is kiprélhelhetek volna, többféle játékmódot hozzáadva. A Temple of Osiris nem lett minden tekintetben piramidális, ám mégis kellemes kikapcsolódás lehet Tomb Raider rajongóknak, ha egy könnyed, laza, hagyományosabb játékmenetre épülő kalandjátékra vágyunk.

► írta **JediEco**

► Kiadó: Square Enix
► Fejlesztő: Crystal Dynamics

►70%

TALES FROM THE BORDERLANDS

A TELLTALE GAMES SERIES

►PS3►PS4►X360►XONE►PC►IOS

Kirándulás Psycholandbe

Nem megy ritkaságszámba, hogy egy videojáték sorozat rövidebb-hosszabb kitérők erejéig zsánert váltson. Elég csak egy bizonyos vízvezeték-szerelő polihisztorra gondolnunk, aki éppolyan magabiztosan bűvészkedik a pírulákkal (Dr. Mario), mint amennyire fölényes császára tud lenni az aszfaltnak (Mario Kart). Vagy felidézhetjük a Dead or Alive mellékszálát, amelyben pajkos harcos lányok vállalkoznak a lehetetlenre, tudniillik hogy egy strandröplabda mérkőzés ürügyén még többet fedjenek fel poligonbájaikból, mint tették ezt anno a pofonok völgyében. Ezek a címek viszont mind a felkelő nap országából érkeztek, és a hasonló nyugati próbálkozások még az olyan patinás nevek esetén is rendre és még a megjelenés előtt besültek, mint amilyen a Warcraft (Warcraft Adventures: Lord of the Clans) vagy a Starcraft (Starcraft: Ghost). Ezek után milyen esélyei lehetnek egy Borderlandsnek?

Nyissuk ki a szelencét!

Elsőre talán meglepő volt a bejelentés, hogy a fegyverpornót köbre emelő Borderlands sorozat olyan résszel bővül, amiben többet fogunk beszélgetni, mint ahányszor meghúzzuk majd a ravaszt.

A kulcsszó az „elsőre”. Másodikra ugyanis eszünkbe juthat a „style over substance” [kábé: stílus a tartalom felett] kifejezés. Ez, ha nem is írja le feltétlenül korrekt módon a Gearbox lövöldéit, hiszen annak a mechanikája is működőképes, még ha helyenként kihívásokkal is küszködik, annyit azért mutat, hogy a Borderlands játékok sikere nem keveset köszönhet az egyedi, rajzfilmes grafikának és az őrült történetnek. Az pedig, hogy a pusztá kulcsinben bőven lenne még kiaknázható potenciál, szerintem senkinek sem lehetett kérdéses, aki akár csak néhány órát eltöltött valamelyik

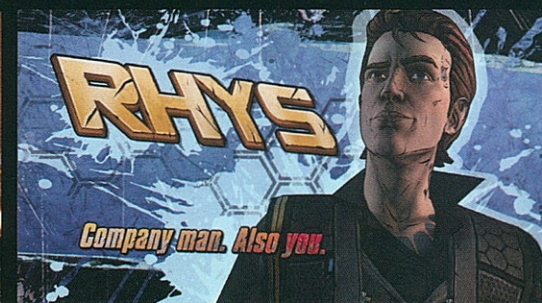
felvonással. A Telltale-re nem kisebb feladat hárult tehát, mint hogy kinyissa az önfeladt elmebajnak és habkönnyű gyilkosságoknak ezt a szelencéjét, és amit ott talál, úgy szervirozza, hogy abban nem csak a sorozat rajongói, de a potenciális célközönség Borderlands-szűz részhalmaza is megtalálhassa a számítását. A feladat szinte lehetetlen, ám a Telltale ezúttal nem vallott kudarcot.

Posztapokaliptikus western komédia

Az író „jómunkás emberek” úgy álltak a feladathoz, ahogy az a hasonló szorongató helyzetben a legkifizetődőbb. Tehát nemhogy a gyógyszerüket gurították jó messzire, vagy a fiolát csapták a falhoz, de inkább az egész gyógyszeres szekrényt tolták ki az ablakon. És miközben az említett

bútordarab az utcafronton jelentős károkat okozva becsapódott, ők vidám mosollyal az arcukon integettek utána. Aztán nekiültek, és összehozták a Sztorit (így nagybetűvel). Történetünk keretes szerkezetű, és a férfifőhős, Rhys, Pandora bolygón puskatussal való arcba verésével veszi a kezdetét. Rhys az „incidenst” követően egy ismeretlen és barátságtalan alak fogságába kerül, akinek — némi unszolást követően — mesélni kezd arról, miként vezetett az útja idáig.

„Az írók nemhogy a gyógyszerüket gurították jó messzire, vagy a fiolát csapták a falhoz, de inkább az egész gyógyszeres szekrényt tolták ki az ablakon...”



Ugrás az időben: Rhys a Hyperion Vállalat alkalmazottjaként éppen az esedékes előléptetését várja a Helios űrállomáson. A Hyperionnál ugyan picit kaotikus jelenleg a helyzet, hiszen Handsome Jack nem túl rég múlt ki néhány vault-hunter rosszvoltából, és ezzel a gyászeseménnyel együtt derült ki az is, hogy az univerzum tele van úgynevezett vault-okkal. Ezek különben a bennük fellelhető idegen technológiák miatt kitöltik a Hyperion érdeklődésének homlokterét. Na de mindenféle világűri hívság minket jelenleg a legkevésbé sem érdekel, annál inkább a biztosra vehető feljebb lépésünk a céges ranglétrán. Ám kellemetlen meglepetés fogad minket: tuti kapcsolatunk, szeretett főnökünk kilépett a cégtől. A kilépést szó szerint kell érteni, és mivel sajnos szakfandert elfelejtett vinni magával, ezért deresre fagyott hullája bájosan ellebeg nem csak a lelki szemünk, de a tényleges látószervünk előtt is az űrállomás ablakának túloldalán. Az ő helyét a lenyűgöző arcszörzetet tulajdonló ellenlábaskunk, Vasquez vette át, aki különben az előbbi űrsétát néhai munkaadónk számára megszervezte.

A jó Vasques egy junior segédasszisztens takarító pozíciót tud a számunkra felajánlani. Mondjuk az űrtakarítóság, ha vagyont és dicsőséget nem is hozott, de legalább kult státuszba emelte a *Space Quest*-ek Roger Wilcoját a '80-'90-es években. Persze Rhys-t ez most a legkevésbé sem

vigasztalná. Mert hát azért mégiscsak háromévnnyi kitartó seggnyalásunk veszett kárba, és Rhys céges karrierje is befuccsolni látszik. Ám ekkor jön a nagyszerű ötlet: lenyúljuk Vasquez zsíros üzletét, vagyis elcsaklizzunk az orra előtt egy, a Vault-ot nyitó kulcsot, amit a Hyperion fejesei ugye mindennél többre értékelnek. Tízmillió dollár még a magyar gyakorlatban is aránylag gyorsnak számító elsikkasztása után pedig már indulunk is a Pandorára, hogy nyelbe üssük az üzletet. A bonyodalom okozója pedig innentől maga a Pandora bolygó határvidéke, ahol az elmebaj teljes színskálájával képviselteti magát és vezető népegészségügyi problémának számít. De tényleg: olyan, de olyan sok itt a pszichopata, mániákus, érzelmi nyomorék és retardált, hogy Hannibal Lecter az érkezése után rögtön a visszautazás lehetőségei felől érdeklődne. És akkor a bolygó állatvilágának hiperagresszív és ultrabrutális képviselőiről még szó sem esett... Fordulatokban és gyilkosságokban így persze nem lesz hiány, és ez még csak Rhys története. Hamarosan megismerjük a másik főhőst is, illetve főhősnőt, a helyi bennszülött Fionát.

Tell-Tale Heart

Nagyon örülök ennek a játéknak, mert a *Game of Thrones* már-már megcáfolni látszott az előző számban a fejlesztőstúdió íróinak képességeiről tett állításom.

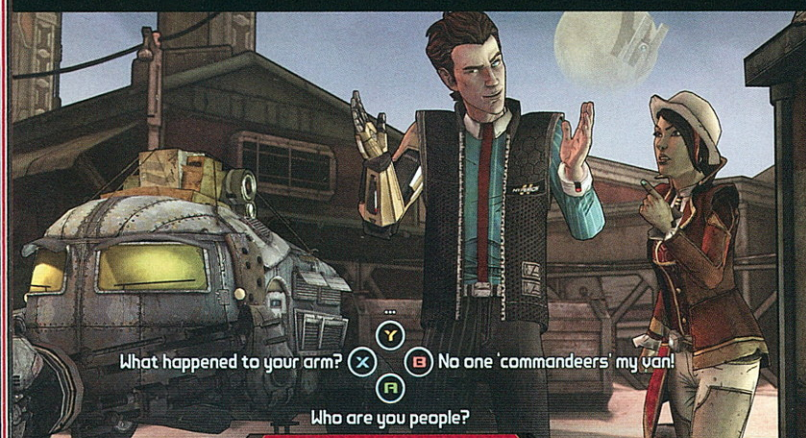


A *Tales* pilot-ja viszont ritka okos, szórakoztató ráadásul pergő párbeszédekkel operál. Az sem mellékes, hogy a történetben nem jártasak is könnyedén felvehetik a fonalat. Elvitatkozhatunk arról, hogy mennyire játék ez egyáltalán, beszélhetünk az interaktivitás hiányáról, de ha egyszer olyan az egész, mintha Sergio Leone és Douglas Adams írt volna egy forgatókönyvet, amit aztán kicsit megbolondított és képernyőre vitt az *Archer* című animációs sorozatot jegyző csapat, akkor valahol mélyen ez az egész diskurzus le van szarva. Látni kell és kész. Az első részt legalábbis, a többit pedig egyelőre csak remélhetőleg.

írta **Komédiás**

Kiadó: 2K Games
Fejlesztő: Telltale Games

90%



MI JOBB EGY SZUPER AJÁNLATNÁL? **KÉT SZUPER AJÁNLAT!**



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

Hirdetések és alkudozások helyett egyszerűen hozd be hozzánk régi konzolodat, és mi fantasztikus áron beszámítjuk új géped árába.

 **1000 Ft kedvezmény
minden termékünk után!**

Ilyen még nem volt! Akármít választasz üzletünkben, minden termék árából 1000 Ft kedvezményt adunk!

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

pier SolarTM

and the great architects
ピアソーラーと偉大なる建築家

Akárhányszor ránézek a Pier Solarra megrohannak az emlékek. De ez nem is csoda, egy olyan kétdimenziós, rajzolt grafikájú, felülnézetes old school JRPG esetében, amely stílus nagyon kedves nekem. A Pier Solart tudatosan a húsz évvel ezelőtti legendás JRPG-k ihlették, a SNES és PS1-es korszak fénykorának legjobbjai. Ez volt az az időszak, amikor a kétdimenziós, felülnézetes, rajzolt grafika volt a menő, és éreztük, a programozók tökéletességre törekedtek.

Vissza a múltba!

› PS3 › PS4 › XONE › Wii U › PC › OYUA

Elképesztő milyen 2D-s JRPG-k érkeztek a 16 bites gépekre, leginkább SNES-re, kisebb számban MegaDrive-ra, később pedig egy darabig, a már 32 bites PS1-re is. Csak a SNES felejthetetlen játékokat produkált. A Final Fantasy sorozat a hatodik résszel ért el egy olyan szintet, amit azóta sem képes megütni. A Chrono Trigger az időutazással megmutatta milyen az izgalmas, érdekfeszítő történetvezetés. A Dragon Questről pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. De a kilencvenes években, a Ninetendo gépén indult útjára a Star Ocean vagy a Tales of... sorozat is.

A rengeteg kiemelkedő játék mellett aztán ott voltak a szimplán jó játékok, mint a Breath of Fire sorozat a Capcomtól, a Lufia első két része a Neverlandtól, vagy az Enix mára elfeledett JRPG trilógiája (Soul Blazer, Illusion of Time, Terranigma). És akkor még egy sort sem írtam a Secret of Manáról,

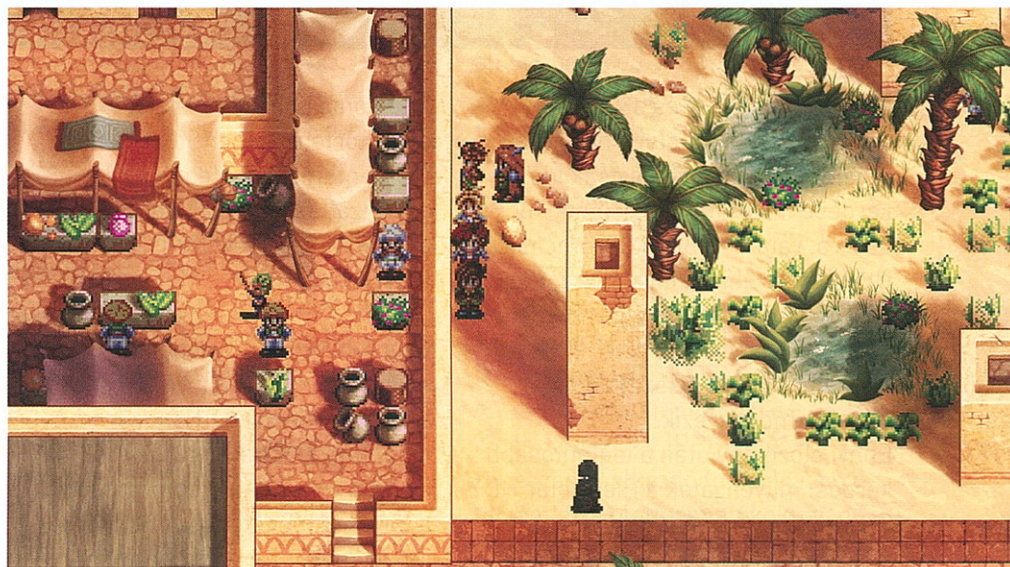
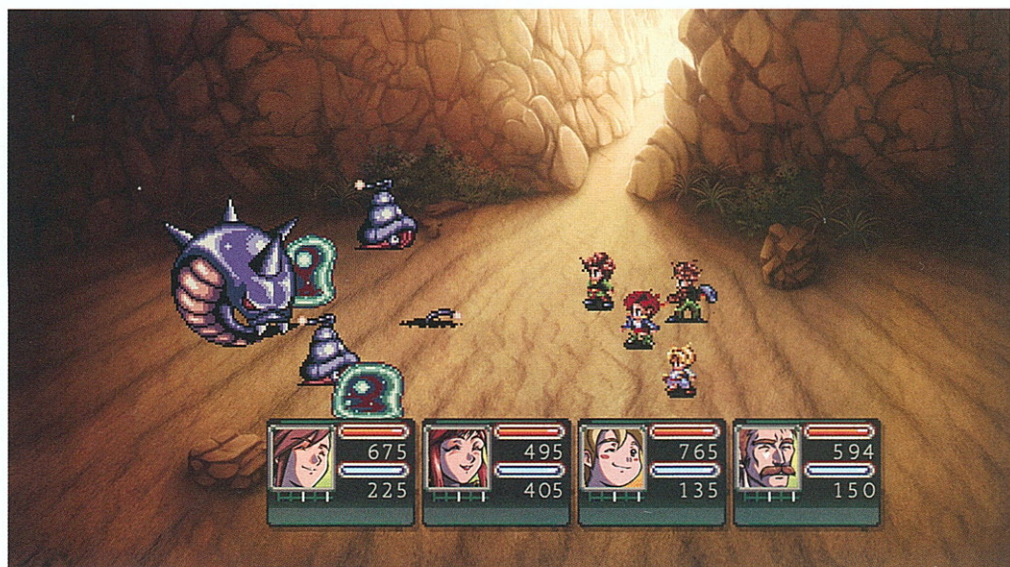
vagy akár a Super Mario RPG-ről. A MegaDrive-ra kevesebb stuff jött, de a Phantasy Star sorozat minden igényt kielégített, olyan történeti fordulatokkal, hogy azt bármelyik SNES-es JRPG megirigyelhette volna. Aztán PS1-re megérkezett a Suikoden, amj az a JRPG között, mint a Trónok harca a könyvek között. Egyszerűen hihetetlen, hogy mennyi minőségi játék, amelyeknek fényében érthetetlen, hogy a felülnézetes 2D-s JRPG-k lassan kikoptak a játékiparból. Sokak szerint, azért mert maga a formátumuk öregedett ki. Másrésről az a véleményem, hogy sikerült elérnie egy olyan szintet

a stílusnak, ahonnan nem volt hova továbblépni. A JRPG-k eljutottak a csúcra, onnan az út pedig lefelé vezetett. Egyébként kevés olyan játéksztílus maradt, amelynek eredeti 8 vagy 16 bites formáját a mai napig sikerült megőrizni, megújítani és modern köntösben csúcra járatni. Talán csak a Nintendo sorozatai ilyenek, leglátványosabb példája a Zelda, amely úgy tartotta meg klasszikus játékmenetét, hogy közben megőrizte értékeit. A JRPG-knek ez nem sikerült – egyedüli kivétel a Dragon Quest, bár az utolsó számozott nem MMO része már lassan öt éve jelent meg. Hiába a csúcs történetek, a remek harci rendszerek, ha sokat játszott az ember JRPG-vel, akkor érezte, hogy valami nem stimmel velük. Mintha a készítőik egyre inkább sablonokban

„A Pier Solar minden momentumában, elemében vigyázzállásban tiszteleg a kilencvenes évek JRPG klasszikusai előtt...”

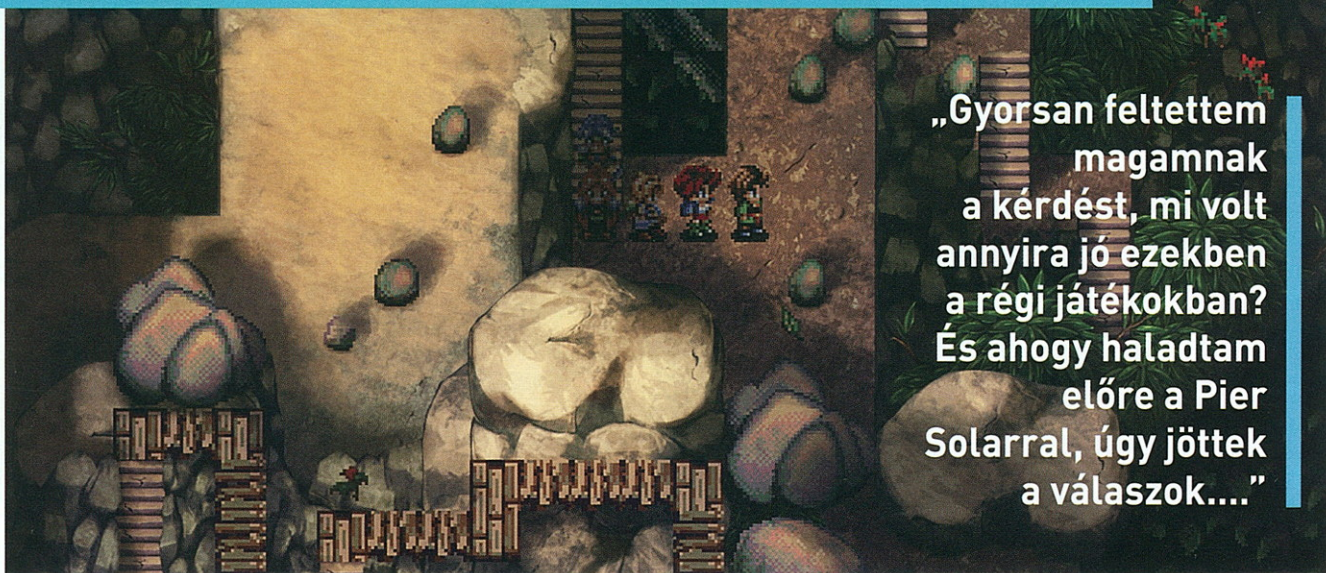
kezdték volna gondolkodni, és rutinból oldottak meg feladatokat. Én például nagyon belefáradtam egy idő után ezekbe a játékokba. Évekig pihentettem a stílust, anélkül, hogy hiányzott volna. Aztán véletlenül belefutottam egy videóba a Pier Solar HD-ról, és egy olyan érzés fogott el, amit már nagyon régen éreztem. Az igény, hogy újra JRPG-zek, a maga esszenciális, régimódi, de mégis élvezetes módján. A Pier Solar pedig megadta mindezt.

A játék keletkezéstörténete megér egy bekezdést. Hogy jut eszébe bárkinek, hogy 2014-ben felülnézetes JRPG-t készítsen? A kezdeményezés természetesen az indie fejlesztők felől érkezett. A játék eredetileg 2010-ben jelent meg, méghozzá a Sega legendás 16 bites konzoljára, a MegaDrive-ra. Igen, 2010-ben! Sok lelkes fejlesztő csapat dolgozik még



régi konzolokkal, gépekkel. A Pier Solar-t eredetileg a MegaDrive-os kiegészítőre, a MegaCD-re szánták. Végül azonban elkészült a MegaDrive-os változat, egy 64 megbitű kazettán, amelynek méretén ma csak mosolygunk, de húsz évvel ezelőtt az állunk leesett volna tőle. Két évvel később indult el az Kickstarter projekt, amelynek

keretében a játékot készítő csapat pénzt kért a rajongóktól, a Pier Solar HD változatának elkészítésére, mai, modern konzolokra. Az akció annyira sikeres volt, hogy projekt pillanatok alatt elérte a legmagasabb kitűzött összeget (ami a Wii U verzió volt). Ennek eredményeképpen 2014 őszén előbb PC-re, PS3-ra, PS4-re, Oyuára jelent meg a játék, majd



„Gyorsan feltettem magamnak a kérdést, mi volt annyira jó ezekben a régi játékokban? És ahogy haladtam előre a Pier Solarral, úgy jöttek a válaszok...”

ezt követte a Wii U és a Xbox One verzió. Sőt a Pier Solar Androidra, Steamre is elérhető, és csak idő kérdése mikor fog megjelenni Xbox 360-ra, valamint Sega Dreamcastre! Utóbbi nem elírás, olyannyira, hogy a kiadó honlapjáról megrendelhető a játék. Én egyébként a Wii U verziót teszteltem, de az összes változat teljesen megegyezik.

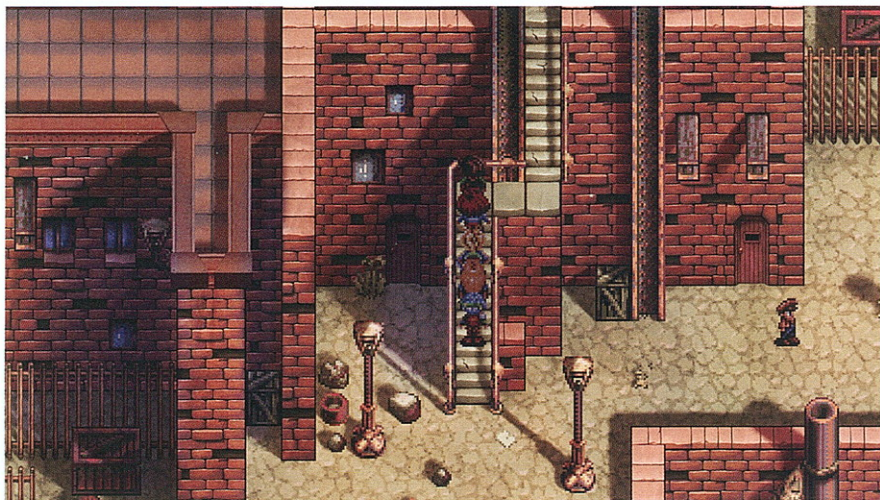
Ennyi előzmény után a legfontosabb kérdés: milyen játék a Pier Solar HD? Erre rögtön megadom a választ. A Pier Solar egy nagyon jó játék, de ahhoz, hogy élvezd, ismerned kell a klasszikus JRPG minden erényét és hibáját. Mondhatnám azt is, csak akkor érdemes belekezdeni ebbe a játékba, ha 16 bites idők JRPG-i mondanak neked valamit. De még akkor se biztos, hogy tetszeni fog. A Pier Solar ugyanis kétségkívül egy archaikus játék. Az első percétől érezni fogjuk, ez a játékstílus már megfáradt és kiöregedett. Első pillanatban én nagyon lelkes voltam, aztán pár perc játék után elgondolkoztam. Végig fogom én ezt valaha is játszani? Ott van az óriási backlogom tele jobbnál jobb modern címekkel, mennyire fog lekötni egy program, amely ízig-vérig a kilencvenes évek színvonalát hozza? Hirtelen úgy éreztem, hogy nosztalgiából lelkesedtem, ezért megvettem, kipróbáltam, de az első órák után félrerakom, majd elő sem veszem többé. Aztán felesleges gondolkodás helyett játszottam tovább, és hagytam, hogy a régi élmények újra elragadjanak. Furcsa volt, hogy egy vadonatúj játékkal

tulajdonképpen nosztalgiázok, de ez történt. A Pier Solar minden momentumában, elemében vigyázállásban tiszteleg a kilencvenes évek JRPG klasszikusai előtt.

Gyorsan feltettem magamnak a kérdést, mi volt annyira jó ezekben a régi játékokban? És ahogy haladtam előre a Pier Solarral, úgy jöttek a válaszok. A legfontosabb, a történet megélésének az öröme, amely meseszerű, igazi bájos fantasy, ahol együtt érzel a szereplőkkel. De beszélhetünk a felfedezés öröméről is! Hogy én mennyire imádtam a JRPG-kben új helyekre érni, a városokban beszédbe elegyedni a lakókkal, a házakat bejárni. A játékkal újra átéltem azt a sürgető érzést, amikor sietve keresem a fogadót, hogy végre aludjak egyet, hogy feltöltődjön a szereplőim HP/MP-je. Aztán ott van a fejlesztés öröme.

Amikor megálltam harcolni, kicsit tápolni a szereplőket, készültem egy boss harcra, pénzt gyűjtöttem, majd abból új cuccokat, gyógyító eszközöket vásároltam. Az új városokban remegve kerestem fel a boltosokat, hogy milyen új fegyverek, páncélok és kiegészítők várnak rám. Újra átélhettem a felfedezés örömeit. Mennyire vártam, hogy végre kijussak a világtérképre és meglássam a világot! Vagy amikor módját kerestem hogyan lehet továbbjutni, kétségbeesve kutattam, beszélgetve mindenkivel, hogy végre rájövök mit kell csinálni, hova kell menni. De felidézhettem milyen labirintusokban eltévedni, dobozokat keresgélni. Emlékeztek például milyen érzés volt meglátni a mentő helyet egy hosszabb labirintus végén? Amikor feltűnt a save pont tudtam, hogy a mentés után egy újabb főellenség vár, amelynek legyőzése esetén tovább gördül a történet szekere.





A Pier Solar mint klasszikus társai, egy lassú folyású játék, soha nem siettet, soha nem akar ezerral pörögni. Nagyon szerettem anno megállni és kicsit elmélyedni ezeknek a játékoknak a világában. Tudtam merre kell tovább menni, de direkt késleltettem a haladást, helyette mellékküldetéseket kerestem, beszélgettem más szereplőkkel és kiélveztem minden egyes pillanatot. Ha pedig a történetben haladtam valamennyit, akkor tudtam, hogy érdemes a régi helyekre visszanézni, mert mindig feltűnik valamilyen nem várt meglepetés.

Beszélhetnék a harcok öröméről is. A küzdelmek klasszikus módon körönként mennek a Pier Solarban. Ennek nagyon örültem, mert nagyon egyszerű és letisztult rendszer. És sok emlék jött vissza, amiért utáltam a JRPG-ket. Sokszor úrrá lett rajtam az érzés, hogy csal a program. Biztos ismerős, amikor mindig a legfontosabb pillanatban ütünk mellé. Vagy amikor zsinórban harmadszorra lepnek meg minket váratlanul, az ellenfél pedig folyamatosan egy

emberünket támadja és csinálja ki. De ha meggondoljuk, sok 16 bites JRPG-nél ugyanez volt, tulajdonképpen ezek a hibák részei annak a kicsit idejétmúlt élménynek, amelyet a játék nyújt. Aztán ott voltak a véletlenszerű harcok, amikor a legváratlanabb időpontokban támadnak meg vagy századszor. És azt is tudom, hogy ezt mindenki utálta, de biztos vagyok benne, hogy mikor végül eltűnt a játékokból, egyszerre sírtuk vissza, és társaságban büszkén meséltük el egy-egy hely felfedezését, mert az bizony teljesítmény volt a javából. Az érdekes, hogy a Pier Solarban még rossz dolgok is csak segítenek emlékezni, valami jóra.

A játékmenet és a történet mellett a grafikai megvalósítás és a zene is hozta a régi idők hangulatát. A játék rajzolt, klasszikus grafikája nagyon szép. Ráadásul lehetőség van átváltani az eredeti 16 bites MegaDrive-os grafikára, sőt zenére is! Az ötlet nagyon jó, bár ehhez én egy SD TV-t ajánlok, mert HD-n inkább egy ronda pixelhalom az eredeti 16 bites kulcsín. Viszont HD módban kiváló a játék külalakja, sőt ha a HD+ opciót választjuk,

akkor a karakterek enyhén pixeles kinézetét is elmoshatjuk. A grafika tehát szép, ám sajnos néha a pályaelemektől nehezen látható, hogy merre lehet tovább menni, ez engem nagyon zavart. A zenék pedig a tipikus dallamos számok, amelyek bemásznak az ember fejébe és a legváratlanabb helyeken kezdjük el észrevétlenül fütyörészni őket. A hangoknál mondjuk a MegaDrive-os prűntyögéseket én lecseréltem volna, de ezt hamar megszoktam.

A hibáival együtt szerettem meg a Pier Solart. Igazából komolyabb baja nincs a játéknak, ami zavaró benne, az is direkt került bele, mert a stílusából ered. A lelkes programozó csapat munkáján tökéletesen látszik, hogy maximális rajongással voltak a bevezetőben említett klasszikusok iránt. Ennek eredménye, hogy játékuk nem akarja JRPG műfaját forradalmasítani, egyszerűen csak vissza akarja hozni azt a hangulatot, azt az érzést, amit a régi felülnézetes JRPG-k nyújtottak. A Pier Solar után nem fog a klasszikus 2D-s JRPG stílus reneszánsz elkezdődni, úgy ahogy történt az a platformjátékoknál. De ez talán nem baj. A lényeg, hogy a Pier Solar egy hangulatos és szerethető játék, egy igazi fanoknak készült program fanoktól, ami akkor is megállta volna a helyét, ha nem 2014-ben, hanem 1994-ben jelent volna meg. És ennél nagyobb dicsőretet, nem tudok mondani.

> írta **Veres Miki**

> Kiadó: Watermelon
> Fejlesztő: Watermelon

>70%



Oh, I believe you've already met these three. This is my son, Hoston. His friends, Alina and Edessot. Alina is



► WII U

Toad kapitány merész tettei... ...valamint néhány célszerű megfutamodása

Nagyon egyszerű dolgom van a Treasure Tracker ajánlójával, hiszen a célközönség nagy valószínűség szerint részhalmozza a Super Mario 3D World 2013-ban megjelent WiiU játék vásárlóinak. Mivel pedig Toad kapitány már ott is mellékszerepet kapott néhány minigame erejéig, a tisztelt nagyérdemű körülbelül képen lehet arról, hogy mit várhat. A művészet viszont megveti az egyszerűséget, ráadásul valami azt súgja, hogy kedvenc főszerkesztőm sem veregetné meg a vállam, ha ennyivel tudnám le a cikket. Úgyhogy figyelem, felkészülni, mert most nagyon begombázunk!



Puzzle és platformer

Hivatalosan puzzle platformerhez van szerencsénk, ami elég tág kategória. Ide sorolható akár az előző számban tesztelt Little Big Planet 3, a mostanság PS4-en is elérhető, de a Wii U webshopból régebb óta megvásárolható Teslagrad, illetve akár az előző generáció nagy indie sikere, a Limbo. Mint látható ezek sok szempontból egymástól távol álló játékok, mégis összeköti őket, hogy két stílust: a puzzle-t és a platformert szeretnék bennük a tiszteelt fejlesztők egymásba gyúrni. Ez, bár elsöre talán nem tűnik annak, valahol mégis érdekes kísérlet, hiszen a fent említett zsánerek a lényegüket tekintve szöges ellentétei egymásnak. Itt pedig nem arról van szó, hogy a platformjátékhoz egy Forma 1-es pilóta reflexei és ügyessége szükségesek, amíg a puzzle-lel elpötyörészhet egy nyugdíjas bélyegyűjtő is. Sokkal inkább a szabadsági fokról, arról, hogy egy a játék által felvetett problémát mi játékosok hányféle módon oldhatunk meg. A klasszikus platformer, mondjuk a közelmúltból a New Super Mario Bros Wii U vagy a Tropical Freeze, úgy működik, hogy A-ból el kell jutnunk B-be. Egyszerű cél, viszonylag könnyen felfogható, a varázslat nem is ebben, hanem a hogyanban rejlik. Milyen power up-okat használunk, milyen útvonalat választunk, ki és milyen képességekkel lesz a társunk, Mario-t vagy a nála nagyobb ugró Luigi lesz-e a saját karakterünk... Satöbbi. Rengeteg lehetőség, rengeteg lehetséges stratégia pusztán csak a fent leírt egyetlen cél elérésének az érdekében.

A puzzle ehhez képest látszólag kínálhat változatosabb feladatokat: nyisd ki az ajtót, tereld el a kutya figyelmét — mégis a kimeneti oldalon mindössze egy helyes megoldást fogad el a játék, azt, amit a dizájnerek kigondoltak. Így aztán mindegy, hogy milyen ügyin kell pattognunk a Limbo-ban, ha a pókot csak úgy és csak akkor lehet kinyírni, amikor ezt számunkra a készítőik jóváhagyják. Lehet sok kütyünk a Teslagradban vagy a Little Big Planetben, ha azok szigorúan feladat-specifikusak. Ez persze nem értékítélet, pusztán legfeljebb olyan szempontból, hogy ránézésre is egyértelmű, melyik zsáner tartogat komolyabb mélységet, vaskosabb újrajátszhatóságot. Szórakoztatni természetesen — pillanatnyi hozzáállástól, meggyőződéstől és elmeállapottól függően — mind a kettő szórakoztathat.

Bullseye

Ha a platformert a fentieknek megfelelően interaktivitásban gazdag zsánernek vesszük, míg a puzzle-t interaktivitásban szegénynek, akkor egy skála két szélsőértékét kapjuk. Logikus következmény, hogy

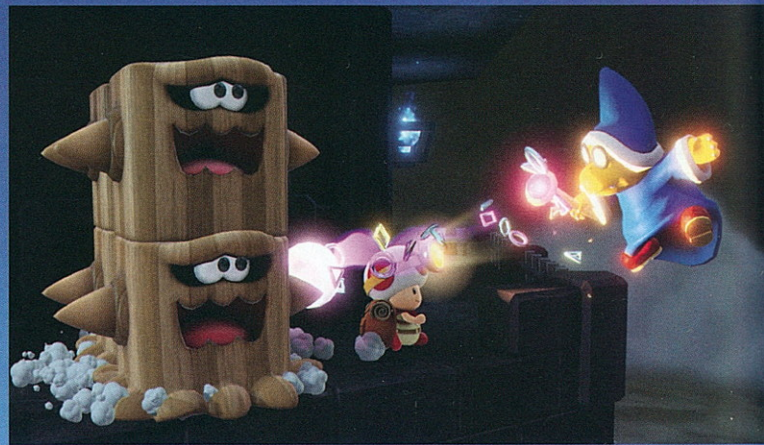
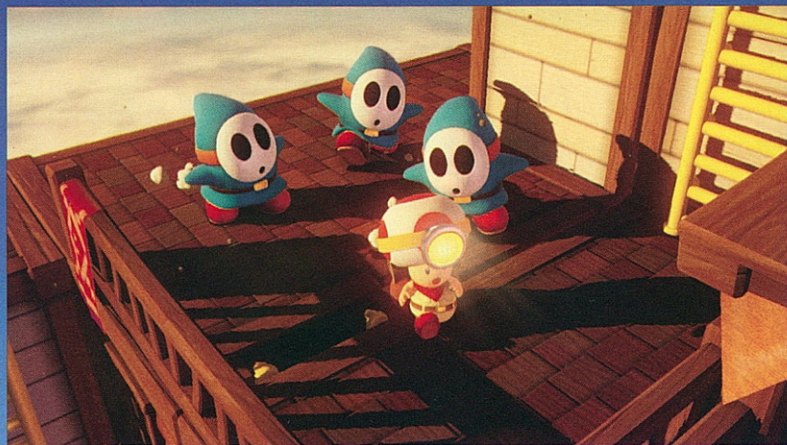
a két szélsőérték közé tudja magát bekormányozni: a legkiemelkedőbb pályák tökéletes keverékei a tárgyalt műfajoknak. Ezeknél olyan jól sikerült némileg szó szerinti értelemben is a kör négyszögesítése, mintha valaki tökéletesen összemixelte volna a klasszikus Mario formulát a Rubik-kockával.

A kiindulási alap a 3D World óta nem változott. Adott Toad, illetve később az ő hölgy partnere: Toadette. Mindketten botcsinálta kalandorok, akiknek valószínűleg bármi egyebet kellene művelniük ebben az életben, de nem aranycsillagokra vadászniuk veszélyes lények közt. Hogy a saját dolgukat tovább nehezítsék, mindketten bazinagy hátizsákot cipelnek, ami ugyan semmire nem jó, de viszont ürügyül szolgál arra, hogy a Toad-pár miért nem tud ugrani. A frissen érkezők kedvéért még egyszer leírom: a Captain Toad bizony olyan platformer, amiben nincs ugrás. Szentségtörés? Az, de Nintendo módra. Mivel pedig a Mario játékok univerzumában az ugrás fegyver is, így lényegében védtelenek vagyunk, hacsak nem találunk ilyen-olyan eldobálható dolgot, amiket rosszakaróinkhoz vágva kinyírhatjuk őket.

A frissen érkezők kedvéért még egyszer leírom: a Captain Toad bizony olyan platformer, amiben nincs ugrás. Szentségtörés? Az, de Nintendo módra.

a különböző hibridek ezen a skálán helyezkedjenek el. A Treasure Tracker nagy érdeme, hogy a legjobb pillanataiban pontosan

Ezen kívül nincsenek különleges képességet adó jelmezek, csak nagy ritkán akadhatunk egy-két eszközre (csákányra például).



Illetve rendelkezünk még egy bányáslámpával, aminek a fénye felfedhet rejtett dolgokat, illetve bizonyos fényérzékeny lényeket le is dermeszthetünk vele.

Na most a Mario-Peach-Luigi triót valószínűleg senki sem sorolná a videojátékok híres „badass” karakterei közé, de Toad szemszögéből a szakí páros és a hercegnő valahol az X-Men szintjén mozognak. A pályákat ezért a megváltozott feltételhez igazították a fejlesztők. Az alapelv az lehetett, hogy a főhős mozgásának lekorlátozottságát a pálya szabad fogatásával (innen a Rubik-kocka hasonlat) ellensúlyozzák. A pályák ezért kicsik, kompakta, térben elforgathatók. Nagyjából mindegyik egy párlépcsős puzzle lánc, ami sosem túl bonyolult, és a kötelező elemek közt elég nagy szabadságot kapunk. Az egyik helyen például elforgatható ágyúval kell lerombolnunk egy falat. Ez tiszta sor. Ugyanakkor az ágyúval lelőhetjük a leseggelős madarakat is, amivel

megkönnyíthetjük ugyan a tovább haladásunk, másrészt az extrákat tartalmazó dobozokat csak a madarak segítségével tudjuk kinyitni. Így mérlegelnünk kell.

Lehetett volna jobb

Sajnos akadnak gyengébb részek is, amelyek vagy túlbutított platformer vagy nem okosoknak kifejlesztett puzzle játékot idéznek. A pályák közt alig van kohézió, lényegében csak a gyémántjaink és az életek száma teremti ezt meg valahol, ráadásul hiányzik az a folyamatos tűzijáték, ötletparádé, ami az N legjobb címeit jellemzi. Problémának tartom a gamepad túleröltetését, mert sokszor (eltekerések például) kényelmetlen a cucc dörzsölgetése. Ráadásul egyes pályák kérlelhetetlenül a gamepad kicsi képernyőjére kényszerítenek minket, mintha csak erőszakkal próbálnák „handhelsesíteni” az asztali konzolunkat, ami törekvéssel én nem tudok azonosulni.

A pályák általában nagyobbak és komplexebbek, mint a Mario 3D-ben voltak, illetve ha az utóbbi játékból rendelkezünk mentéssel, akkor néhány ottani, Mario-ra tervezett pályát végigjátszhatunk Captain Toad-ként is, aki ugye itt sem tud ugrani, így egészen bizarr, de izgalmas élményben lehet részünk. Nem akarok telhetetlennek látszani, de lehetett volna több ilyen importált rész is.

Viszlát, és kösz a Toad-okat!

Amikor a Treasure Tracker nagyon tud, akkor leckét ad abból, milyenek is kellene lennie egy platformer-puzzle hibridnek. A gyengébb részei pedig bőven túlélhetőek. Tartalmas minijáték-gyűjtemény, nem is teljes áron.

› írta **Komédiás**

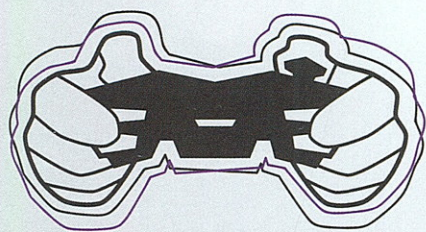
› Kiadó: Nintendo
› Fejlesztő: Nintendo

› **85%**



SZÁMODRA IS FONTOS,
HOGY ÉRTSENEK
A JÁTÉKOKHOZ OTT,
AHOL VÁSÁROLSZ?

Nálunk csak
játékosok
dolgoznak.



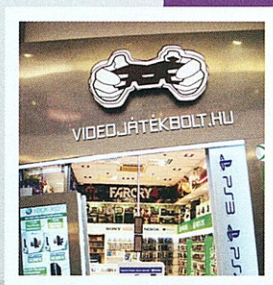
VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

WESTEND üzlet

1062 Budapest, Váci út 1-3.
Westend City Center: aluljárószint,
a Millenium Udvar mellett

+36 70 3888 771
+36 70 4311 298

westend@videojatekbolt.hu
h-sz.: 10⁰⁰-21⁰⁰ ■ v.: 10⁰⁰-19⁰⁰



ALLEE üzlet

1117 Budapest, Október
huszonharmadika utca 8-10.
- Allee Bevásárlóközpont -
A BestByte üzletén belül

+36 70 9475 995

allee@videojatekbolt.hu
h-sz.: 10⁰⁰-21⁰⁰ ■ v.: 10⁰⁰-19⁰⁰

THE WALKING DEAD

SEASON TWO



A TELLTALE GAMES SERIES

Hol van a platinám kutyák?

› PS3 › PS4 › X360 › XONE › PC

Previously on The Walking Dead...

Azt hiszem, a híres képregényből készült tévésorozatot nem szükséges külön bemutatnom. Még a legeldugottabb zsákfaluban élő Mariska néni is hozzájuthat TWD adagjához kábel tévéje révén. Videójáték téren érkezett korábban egy bűn rossz feldolgozás a *Survival Instinct* képében. Ám a Telltale Games terméke, a játék első felvonása egy igazi ékkőhöz méltón ragyog. Az epizodikusan tálalt történet az eredeti képregényt varázsolja képernyőnkre. Aki ismeri a fejlesztőcsapatot, biztos találkozott már korábbi munkáikkal: *Monkey Island*, *Back to the Future*, *Jurassic Park*, *Sam & Max* sorozat. Sőt, mire e sorokat olvassátok elindul a *Game of Thrones* feldolgozásuk is. Az előző számunkban bemutatott *The Wolf Among Us* is az ő kezük munkáját dicséri. Mindezek ellenére a több mint 90 díjat bezsebelt TWD első évada hozta meg az igazán átütő sikert.

Season One

Az első epizódban a felnőtt korosztálynak készült point'n click stílusú játékban kellett helyt állnunk élőhalottak százai közt. Központi karakternek ott volt Lee, aki egy karakán néger (elnézést afroamerikai). Mocskos kis titkát csak sejtetni engedték, ám döntéseink nyomán rábírhattuk, hogy mélyebben kitárulkozzon. Már a kezdetek kezdetén találkozott egy kislánnyal, akit védelmébe vett és kísérgette őt fejezeteken keresztül. Interakcióba lépett több túlélővel is, súlyos döntéseket hozott, amelyek kihatottak a végjátékra. Izgalmas, fordulatokban és brutalitásban gazdag dráma bontakozott ki szemünk előtt. Kevés, de jól adagolt akció és több párbeszéd jellemezte a kampányt, ami végül egy DLC-t is megért. A 400 napban őt, az alapjátéktól teljesen független figurát irányíthattunk egy-egy rövidke misszió erejéig. Végül a szálak döntéseink függvényében találkoztak, ami előre vetítette a 2. évadot. Ez a nagyjából egyórás tartalom remek kedvcsináló volt,

személy szerint nagyon vártam a folytatást. Mikor szárnyra keltek az első információk a rajongók jogosan

ezért generált számomra egy véletlenszerű első évados sztorit. Ennek az importálásnak a lényege,

„A The Walking Dead 2 igenis szórakoztató, a maga beteg módján...”

érezhettek felháborodást, miszerint nem a DLC-ben látottakat bonyolítják tovább, bár a szemfülesek azért észrevehetnek átfedéseket. Az első évad 2012-ben debütált PS3/X360/PC platformokon, egy évvel később ellátogatott PS Vita-ra, majd 2014 végéhez közeledve az újgenerációs masinák is tiszteletét tette a 2. évaddal egyetemben.

Season Two

Nagy lelkesedéssel izittottam be PS4-emet, majd ugyanekkora döbbenetet éltem át a főképernyőn megjelenő feliratnak köszönhetően: importálható az első évados mentett állás. Igen ám, de én az elsőt még PS3-on fejeztem be! Így a rendszer „jófej módon” felajánlotta, hogy vásárolok meg a korábbi évadot. Beintettem neki,

ahogy észrevettem, kimerül néhány szereplő emlékezetében, valamint a season one végkifejletében. A korábban taglalt kislány (tudjátok ő volt Lee pártfogoltja), Clementine bőrében ténykedhetünk ebben a szó szerint romlott világban. Sok negatív kritika érte a játékot, amiért egy 11 éves gyermek lett az új szezon főhőse. Ha belegondolunk keresve sem találhattak volna jobb protagonistát. Miért mondom ezt? Mert így a dolgoknak sokkal nagyobb súlyuk van, és a készítő nyomasztó fortélyokhoz folyamodtak. Nem sajnáltak felhasználni állatot, csecsemőt, illetve az említett gyerek lányt céljuk eléréséhez, ami a lelki béke megőrzése szempontjából már-már borotvaélen táncol. És mindezek ellenére a TWD2 igenis szórakoztató, a maga beteg módján.





Nem szeretnék spoilerezni, de amikor Clemmel a saját karunkat fogjuk összevarrni tüvel-cérnával, az nem semmi mutatvány. Hősnőnk ebben a kalandban egy sodródó virágszálhoz hasonlatos, aki ugyan meg tudja védeni magát mentorának köszönhetően (hiányzol Lee), de mégis ki lesz szolgáltatva a zombiknál is nagyobb veszélynek: az emberi természetnek. Igen, a TWD világában, ebben a nyomorult, kifordult helyzetben öltre mennek egymással a fosztogató csapatok, akik a legkisebb semmiségért is eltennének láb alól.

Az első évadban egy aktív vezért irányítva küzdhetünk menedékről menedékre, ellenben most az események passzív elszenvedőjévé válunk. Így részben megértem a sárdobálókat, a kontraszt még durvább lehet a két évad egymás utáni végigjátszásánál. Ettől még a season two nem rossz, csak más. Jócskán visszavettek az olyan részekből, mint amikor szabadon barangolhatunk és vizsgálódhatunk. Az elsőben elég sok ilyen helyzet volt, és minimális

puzzle feladványok is helyet kaptak. Minimális agymunka és odafigyelés. A folytatásban viszont elvéve mászkálhatunk, és akkor is csak két-három négyzetméteres területen. Sokkal több párbeszéd került egy-egy fejezetbe, ami a már megszokott „feleletválasztós” rendszer szerint működik. Itt megjegyezném, hogy a válaszadások ideje néhol szenttelenül kevésre lett belőve. Sokszor örülhetünk, hogy a három-négy válaszlehetőség közül az utolsó másodpercben tudunk reagálni, mielőtt a gép sorsol helyettünk. PS3-on rájöttem arra, hogyha a PS gombot megnyomom, megáll a játék és a válaszok „átlátszanak”. Éltem is vele rendszeren. Még látatlanban is azt mondom, hogy ez most is működni fog, de PS4-en elbúcsúzhatunk ettől az előnytől.

Az első fejezet kellően megalapozza a hangulatot. Nem telik sok időbe, és a háziállattal rendelkezők (főleg a kutyások) erős mellberúgást kapnak az írótól, ami után vegyes érzelmekkel folytatják a kalandot. Clem egy új társaságot ismer meg, akik ellenszenvesen viselkednek vele. Lényegében a történet a

bizalmuk elnyeréséről szól. Majd nem sokkal később jön a már említett Rambo-szerű sebvarrás. Egy chapter nagyjából másfél-kétórás játékidővel bír. Ugyanúgy, mint a televízióban, itt is élnek a cliffhanger nevű intézménnyel, és néhány esetben piszok jól alkalmazzák. Úgy voltam vele, hogy öt napra beosztom az élményt és bármi történjék ehhez tartani is fogom magam. Mérheterlenül nehéz volt a 3. és 4. felvonás vége után a lemondani a következő fejezet elindításáról. Morbid, izgalmas és bámulatos, ahogy megírták a történetet, óriási piros pont illeti ezért a fejlesztőket. A képi világ stílusos, és PS4-en végre nem akadozik, mint mondjuk a PS3-as Wolf Among Us. Zseniális anyagnak tartom, de technikai oldalról az előző generációs port egy zsák kutyaszdoltnak felel meg: lefagy, akadozik, egyszerűen a története menti meg. Ha annak idején tudom, hogy érkezik PS4-re, tuti nem fizetek be a gyengébb minőségre.

A történet szerint embereink északra tartanak, bízva abban, hogy a hideg lelassítja a csoszogó



remeket. Tovább bonyolítják a túlélők életét a belső konfliktusok, amelyek merőben gátolják őket céljuk elérésében. Kitérőink során találkozhatunk új és régi-új szereplőkkel és a 400 napos kiegészítő többi karakterének történetére is részben választ kapunk. A remek színészi játéknak köszönhetően pedig még jobban beleélhetjük magunkat az eseményekbe... De miket is beszéltek! Szinte végig perverz megfigyelőként ténykedünk. A színészek ettől függetlenül remekelnek, lesz olyan ellenszenves tag, akit nekifutásból leköpnénk. Akadnak persze szimpatikus figurák is. Nagyon nehéz úgy írni, hogy ne lőjék le konkrét dolgokat. Az olvasó kárára nem szeretek szórakozni, így szimplán el kell hinniek, hogy sok-sok embertelenség lapul a 7-8 órás kampányban.

“ Ugyanúgy, mint a televízióban, itt is élnek a cliffhanger nevű intézménnyel, és néhány esetben piszok jól alkalmazzák...”

Ami piszkosul tetszett, az a stáblistákon hallható zenék voltak. Minden chapternél külön muzsika szól, amiket bűncselekmény továbbnyomni. Ha internetkapcsolattal játszunk,

akkor a fejezetek végén bizonyos döntéseket színes grafikonokkal és százalékos mérővel prezentálnak. Így képet kapunk, hogy sorstársaink miképp és milyen arányban döntöttek bizonyos helyzetekben. Hiányzott viszont az első évadnál megismert szuper karakterösszesítő. Ezt részben már játék közben is érezzük, hiszen sokszor állítanak olyan akadály elé, hogy tökmindegy mit választunk, mert nem lesz befolyással a kimenetelre. Annak idején Heavy Rain light-ként ajánlottam a játékot, most azonban ezt az apró varázst elveszik tőlünk. Persze vannak események, amelyek máshogy alakulnak, illetve más karakterek jönnek velünk, de szinte egyik eset sem olyan, hogy: na, akkor vigyük végig még egyszer más döntéseket választva... Minek? A TWD sosem lesz egy Heavy Rain, de egyszer nagyszerű élményt nyújt. Nagy meglepetésre a játék

is. Amelyeknek digitális változatából hiányzott, azt a lemezes kiadás orvosolta, de a szóban forgó TWD2 kivételt jelent.

Egy jó barátommal nemrég beszélgettünk arról, hogy hová tart a képregény és a sorozat. A véleményünk megegyezett abban, hogy semerre. Mindig lesznek újabb túlélők, emberi bonyodalmak és a zombik gyakorlatilag csak körfétként szolgálnak. A tendencia azonban azt mutatja az élőhalottak sosem fognak kimenni a divatból, amit a fejlesztők jó érzékkel kihasználnak. Jól szórakoztam a TWD2-vel, és a végére érve alapvetően pozitívan vélekedtem róla. Talán épp a vége volt kissé csalódás, ami a „nem tart sehová” okfejtésemre tesz pontot. Lemezes változatban budget áron kerültek forgalomba az évadok, így aki bárminemű vonzalmat érez egy jó kis point'n click játék iránt, nyugodtan ruházzon be rá (vagy csapjon le az akciós digitális formára). Nem olyan erős, mint az elődje, de egy végigjátszást megér.

Playstation platformokon nem tartalmaz platinum trófeát, sírnak is miatta a különféle fórumokon. Az értékéből nem veszít, egyszerűen egy majom elfelejtette beleintegrálni, ahogy tette azt a korábbi címekkel

► írta **Onimushaman**

► Kiadó: Telltale Games
► Fejlesztő: Telltale Games

►30%

GEOMETRY WARS 3

DIMENSIONS

▶PS3▶PS4▶X360▶XONE▶PC

Az igazi Tron-örökös

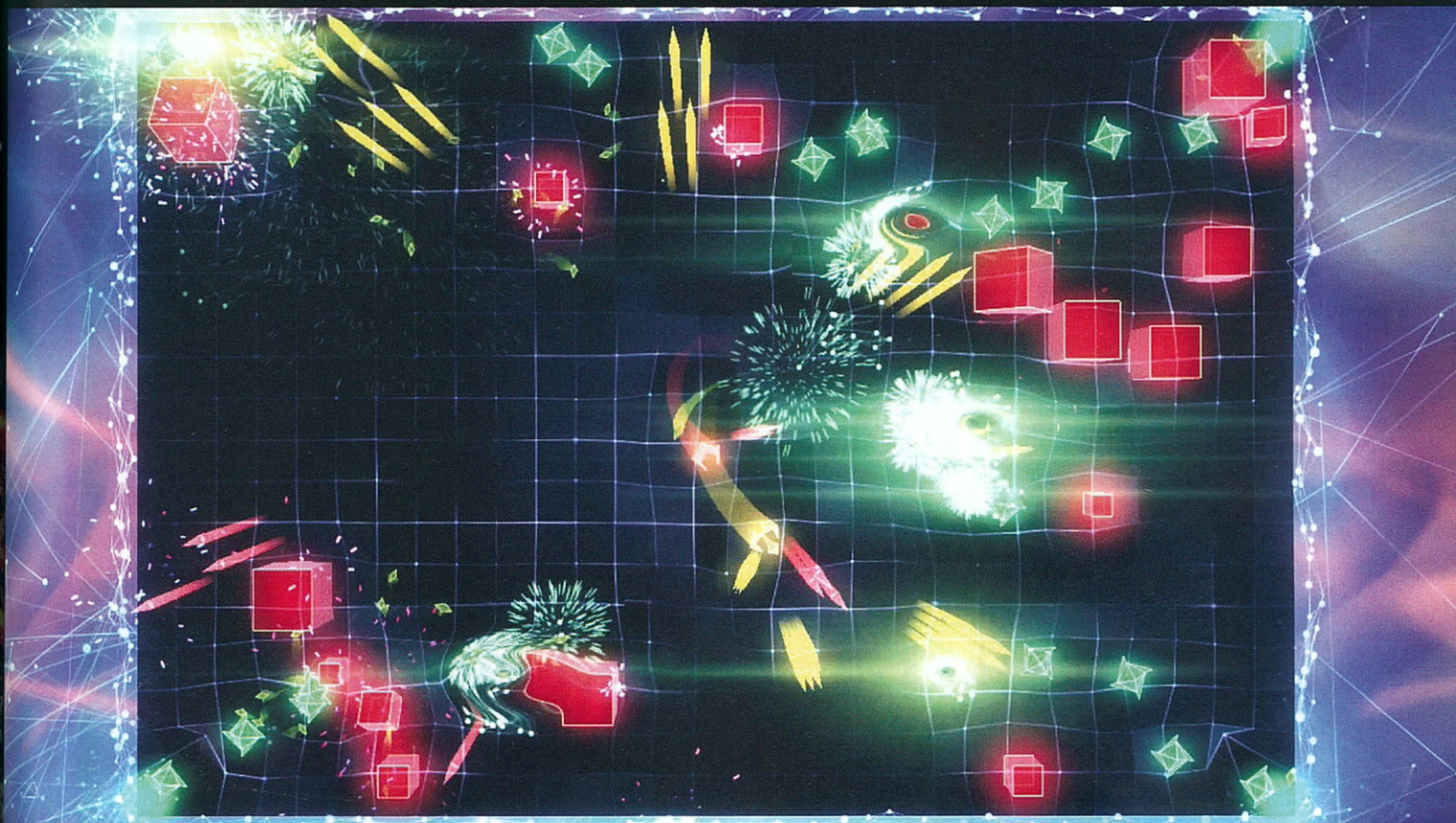
Nem mondom, hogy Dunát lehet rekeszteni „twin stick shooter” játékokkal, az ipar azért az elmúlt években szép számmal termelte ki a stílus külsőségeiben továbbfejlesztett képviselőit. Hogy ne menjek messzire, nemrégiben jelent meg Lara Croft második kétkaros kalandja (Temple of Osiris), idén kap folytatást a kétes értékű Halo: Spartan Assault, de biztosan tudna mindenki mondani legalább egy olyan zombis játékot, ami a bal karral megyek, jobb karral lövök formulára épít. Szerencsére az eredeti, játéktérmi jellegű darabok sem koptak ki: időnként érkezik egy Stardust, egy Resogun, vagy épp egy Geometry Wars.

A Geometry Wars 3 a vegytiszta lövöldözést helyezi a középpontba. Sokan nem tudják, de eredetileg a Project Gotham Racing 2 minijátékaként debütált a sorozat. A legfrissebb folytatás alapvetően nem távolodott el az évek alatt folyamatosan csiszolódó koncepciótól, mindössze

megpróbál a mai kor elvárásainak is megfelelni. A kétkaros irányítás tehát adott, maradt a széria védjegyének mondható, amolyan Tronos neon-kavalkád képi világ, a változatos játékmódok, valamint az eltérő viselkedési minták (egyenesen repülő, követő, céltalanul lebegő) alapján színikódolt ellenfelek,

meg persze az általuk elhagyott kis zöld szorzók és egyéb érdekességek. Célszerű a játékmódtól függetlenül a pontszámod magasra tornázása. A kezdetekben nagy segítségedre lesz a (különleges kihívást nyújtó Bonus mód mellett) most debütáló Adventure, amelyben egy fejleszthető drón is rendelkezésedre áll (R-Type,





valaki?). Egyből a mély vízben találsz magad: könnyen lehet, hogy a kezdő pályacsoport után a teljesítményed függvényében kapott csillagokból nem futja az első főellenség megnyitására, így egyben tökéletes ízelítőt kapsz abból, ami még később vár rád. Itt ugyanis nem elég csak lövöldözni, elkerülni, túlélni, az eredményért keményen meg kell majd küzdened.

„Egy idő után itt is eléred a ‘flow’ állapotot, azaz amikor a tudatos reakciókat kikapcsolva, ösztönösen nyomod majd a játékot...”

A játéktérmi lövöldözős játékok közt persze nem mondanám a GW3-at kifejezetten nehéznek, főleg nem a vérbeli bullett hell címek mellett, ám azért a gyakorlást megköveteli, talán jobban is, mint az manapság jellemző. A betanulási szakasz után könnyebben boldogulsz majd a játékkal, ám ahogy már mondtam, az igazán magas eredmények eléréséhez komoly energiákat kell befektetned. Mint minden hasonlórú játékban, ideális esetben egy idő után itt is eléred a ‘flow’ állapotot, azaz amikor a tudatos reakciókat kikapcsolva, ösztönösen nyomod majd a játékot (ha nem

lövöldözős címekből, hát a Guitar Hero játékokból ismerős lehet a dolog). Ekkor már zsigerből tudni fogod, mikor teljesítesz jobban, automatán mész rá a szorzókra, a főellenségeknél az utolsó pillanatig kitolt pontgyűjtögetés magától értetődő lesz, az egyébként zseniális, multiban hatalmas kedvenc, lövöldözés nélküli Pacifism

módban pedig a lehető legszűkebb szögben kerülöd el, majd robbantod fel a csoportokban özönlő kék ellenfeleket.

A Geometry Wars 3 igazi hardcore shooter-rajongó szemmel nézve is kellemesnek ígérkezik, legalábbis a hi-score listákat elnézve számos igen elvetemült, maximalista játékos nyomja. Ettől függetlenül nem merem mindenkinek bátran ajánlani. Lehet, hogy nem kattansz rá, talán feladod, ellenben ha ráérezel az ízére, nagyon könnyen rajta tudsz maradni. Egyszer csak azon kapod magad, hogy napi szinten próbálsz

a saját rekordjaid döntögetni, a nehezebb Adventure szinteket három csillagosra teljesíteni, miközben fél szemmel mindig figyeled a haverjaid eredményeit, és újabb kihívást keresve rendszeresen átnézel valamelyik, érzésre kevésbé kitapasztalt módozatba, amelyből alapvetően öt fajta található. Az is könnyen meglehet, hogy mindez nem érdekel, nem ebben találsz meg a szépségét: talán elegendőnek bizonyul a stílusos, a Dimensions alcímnek megfelelően már térben is nagyot domborító külső és a passzoló elektronikus dallamok varázsa. és az akár helyi négyfős multiplayer lehetőség, mellyel megfelelő társaságban Garantáltan kellemes időtöltést biztosít a helyi négyfős multiplayer lehetőség is a megfelelő társasággal. Mindezt különösebb reformok nélkül teszi: a sallang alatt ez még mindig a jó öreg Geometry Wars, persze sok-sok finomhangolással. Az alma pedig most sem esett messze a fájától: ha elég időt adsz magadnak belerázódni, azt a játék meg fogja hálálni.

› írta **The Sickness**

› Kiadó: Sierra
› Fejlesztő: Lucid Games

80%

KRITIKÁINK: KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX



Rajongóknak való vidék

› PS3

Optimális esetben, ha az emberbe idegen test kerül (itt most ne tessék semmi rosszra gondolni) – tegyük fel, hogy egy szálka –, azt a szervezet kilöki. Egy kezemen meg tudom számolni azokat a videojátékokat, amelyeket valamilyen oknál fogva nem sikerült befejeztem (ráuntam, elfelejtődött, kifogott rajtam). A 2002-es klasszikus, a Kingdom Hearts pont beletartozik ebbe a kategóriába, mondhatni a személyes szálkámra nőtte ki magát. Azóta is bánom, hogy nem sikerült pontot tennem az ügy végére, de szerencsére és jelentős rajongói nyomásra 2013-ban megjelent egy vagány kollekción a PlayStation exkluzív sorozatból. A fő csapás mindig is PS platformokon maradt. Tavaly év végén megérkezett kis hazánkba is az újabb gyűjtemény, a Sony harmadik játékállomására. Lássuk, mit kapunk, ha befizetünk a Kingdom Hearts Hatsu kettőfeles válogatására, de előtte rójuk le a tiszteletköröket.

Egy örült ötlettől a világsikerig.

Aki nem tudná, a KH egy olyan akció-RPG, amelyben a Final Fantasy szereplői össze lettek mosva a Disney világával. A játékban egy 14 éves FF beütésű gyermeket irányíthatunk, akinek két társa egy gyagyás kacsa (Donald) és egy hikomatos kutya (Goofy) voltak. A népszerű RPG-ktől szokatlan módon a harc folyamatos akció volt, és nem körökre osztott. Az elsőre (de még második alkalomra is) örülségnek ható idea a Square egyik művésznének fejéből pattant ki. Nomura Tecuja a Final Fantasy hatodik részétől tervezett karaktereket és szörnyeket – hogy pár példát említsék: Setzer, Squall, Cloud, Tidus. Az ötletre ráharaptak, a mester immáron a rendezői székéből dirigált. Az abszurdítás ellenére a recept bevált, a két óriás

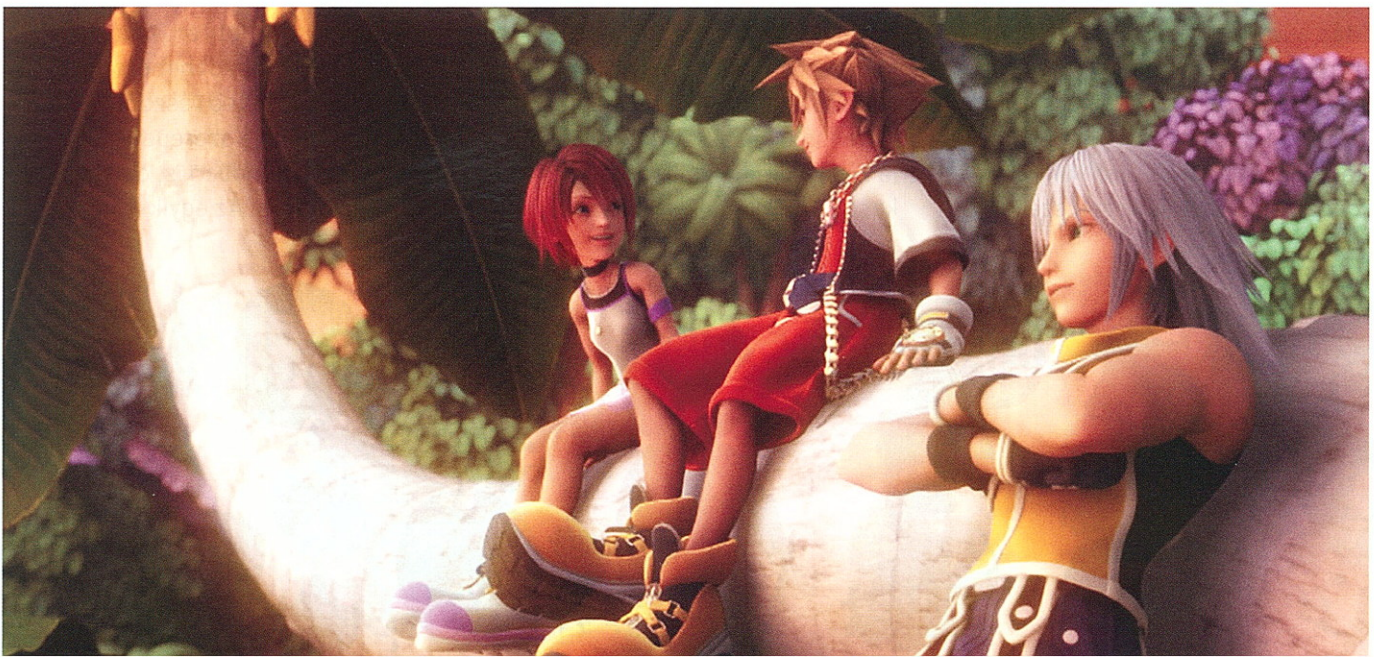
szerelemgyereke pedig népes rajongótáborra tett szert. Kiadtak bővített, rendezői változatokat, átkötő részeket és előzményt, továbbá készült belőle manga és több novella is. Figyelve a visszajelzésekre, a fejlesztők szépen csiszolgatták drágaköveiket. PS2-n az első két felvonás átlépte a Platinum/Greatest Hits/The Best titulusokhoz kellő eladási mennyiséget, mondhatni világsikerré váltak (hazánkban jelenleg Essentials néven találkozhattok ilyen szoftverekkel). Mostanra gőzerővel készül a PS4-es számozott folytatás, amire bátran mondhatjuk, hogy milliók várnak.

A Kingdom Hearts 2.5 a második epizód bővített változata mellett tartalmazza a PSP-s előzmény kisebb módosításokon átesett verzióját, és érdekességképpen a Coded nevezetű okosságot, ami inkább egy baromi hosszú videó

sorozat, mint játék. A KH II FINAL MIX még a legelvetemültebb rajongók álmát is kielégítheti, hiszen most először élvezhetik angol felirattal a felturbózott második részt – viszont a tárkapacitásra hivatkozva nem került két hangsáv a válogatásra, így a japán nyelvet majd csak PS4-en hallgathatják a rajongók.

Próbálom szeretni a Kingdom Hearts-ot, mert...

15 éves fejjel még úgy-ahogy tudtam azonosulni Sora-val és Riku-val, a Walt Disney világokat és karaktereket pedig elfogadtam. Nagyon erős nosztalgia faktor szükségeltetik ahhoz, hogy ne kössek bele a játék bizonyos elemeibe (és hogy ne kövessenek félholtra a fanok). Valahol a KH is egy olyan tabu témának számít a videojátékok



között, mint mondjuk a Pokémon. Gondolok itt arra az esetre, ha például az egyszeri, messziről jött ember „gyerekesnek” ítéli ezeket a produkciókat. Nem egyszer fültanúja voltam már az ilyen „laikus vs habzó szájú fanatikus” szájtezésnek, amelyen inkább csak mosolyogtam. A Kingdom Hearts II esetében bár a PEGI besorolás igen alacsony (12+), mégis tartalmaz egy jól megírt, egyáltalán nem gyermekeknek szánt történetet. Bár még mindig Sora-t, Donald-ot és Goofy-t terelgethetjük, azért hatalmas szeletet kaptak a sztori gonoszai is. Nagy meglepetés nem lesz, de cserébe beleláthatunk az ügyködéseikbe. Kivétel ez alól az első 3-4 óra, ami a játéktörténelem talán legnagyobb kicsesése. Jóval nagyobb, mint az MGS2-ben lévő főszereplős csavar. Ebben a közel négy órában egy kócska Miki egérrel sem találkozhatunk, ami rögtön bebizonyítja, hogy a mesebeli elemek nélkül ez a játék egy forintot sem

után szinte minden visszaáll az eredeti kerékvágásba, és előtérbe kerül az említett trió.

Szeretem a Kingdom Hearts-ot, mert...

Erősen gondolkodom, de nem jut eszembe példa arra, hogy más játék főszereplői a Sora-éhoz hasonló fegyverrel lennének megáldva. A Keyblade-re hallgató kulcs alakú, tompának tűnő eszköz a sztori mozgatórugója. A Disney univerzum „világaihoz” nyithat meg vele átjárókat, emellett remek fegyverező eszköz. Régen a mimóza kritikusok sérelmezték az állandó akció miatt fellépő túlzott gombnyomogatást. Nem tagadom, rendszeren kell püfölni azt az átkozott X-et, hiszen Sora minden egyes bevitt találat után egy újabbal kedveskedik az ellenségül szolgáló „szívtelenek és senkik” gyűjtőnévre hallgató egyedeknek.



pontosabban egy pajzzsal küzd. Donald (aki Miki király varázslója) értelemszerűen mágikus skill-ekkel operál (az FF-ből megismert Cura, Fira és hasonlórú variánsaikat fedezhetjük fel). Még az elején eldönthetjük, hogy milyen irányba szeretnénk haladni az erő, védelem, mágia tengelyén. A harcrendszer jobb lett, és a Drive formákba beváltva újabb ízt adnak az amúgy sem langyos csetepatéknak. Egy-egy segítőnkkel karöltve limit támadásokat is végrehajthatunk, ami bár leszívja az összes manáinkat, de cserébe nagyon erőteljesek és közben sebezhetetlenek is leszünk.

„Bármennyire is kritizálhatja, ellenezheti valaki a Disney-t, de pont a mesebeli elemek adják meg a végső esszenciáját a programnak.”

érne. Bármennyire is kritizálhatja, ellenezheti, „ördögüzheti” valaki a Disney-t (bár ez utóbbi csupán a fanatikus vallásos családoknál fordulhat elő, ahol egy-egy rajtakapott videojátékozás után auratisztítást végeznek a gyermekeken), de pont az adja meg a végső esszenciáját a programnak. Azok, akik túléltek ezt a betanító, kamu felvezető, később remekül fognak szórakozni, hiszen ezek

Fiatal hősünk harc közben képes ugrani, vetődni és védekezni, ha a kellő képesség a rendelkezésére áll. Az újonnan bevezetett Drive támadási formákkal pedig még erősebbé, vagy agilisebbé válhat. Egyedül őt irányíthatjuk, a másik két szereplőt nem, viszont az ő támadásait és a felszereléseket is mi fogjuk összeállítani. Goofy (a királyi őrség kapitánya) a harcos kaszt egy fajtájának felel meg,

Erős kritika érte még a KH első részében a kamerát és a helyszínek közti közlekedést. Jelentem, az előbbi remekül orvosolták: forgatható lett és egy gombnyomással magunk mögé húzhatjuk. Az utóbbi dolgot teljesen megreformálták, és egy jópofa kis űrhajós-lövöldözős cucc keretein belül juthatunk el a kívánt kulcslyukakhoz. Ezek a részek nincsenek ránk erőszakolva, hiszen elég egyszer teljesíteni a szakaszt és onnantól szabadon mozoghatunk a térképen. Az első részből ismert mesék legtöbbje szerepet kapott a mostani kalandban is, de akadnak teljesen újak is. Az egyik ilyen





kedvencem a monokróm témájú, 20-as és 30-as éveket idéző Timeless River. Teljesen átjön az akkori gőzhajós kis történet, és a saját embereink is hasonló megjelenést kaptak, mint a kor szereplői. Egy helyszínen nagyjából 30-60 percet fogunk eltölteni. A gyűjthető tárgyak egy része később válik elérhetővé, illetve sok mellékküldetéshez magasabb fejlettségi szint és későbbi visszatérés ajánlott.

Ez azt is jelenti, hogy a közel 40 órás történet alatt nem igazán fogunk ráunni egy-egy világra, hiszen folyamatosan utazgatni fogunk. Képzeljük csak el, hogy az egyik pillanatban még „A Karib-tenger kalózáinak” díszletei között küzdünk Jack-kel válltve a Fekete Gyöngy fedélzetén, a következőben pedig a tulajdon tükünket nyalogatjuk a Pride-on. Itt most ne gondoljatok semmi durvára, mert az Oroszlánkirályos témát hívják Pride Lands-nek, Sora pedig stílusosan kis oroszlánvá változik. Ilyenkor a kis tejfogai között tartja a kulcsot és úgy segít helyreállítani a békét. Persze volt olyan szintér, ami kevésbé tetszett, ilyen például a Tron-os. Itt közrejátszik az is, hogy az eredetiért sem vagyok oda. Rengeteg Final Fantasy karaktert fedezhetünk

fel utunk során a szériából, a VI. és X-2 közötti részekből. Most már feltűnik olyan figura is, akit nem Nomura tervezett (pl.: Vivi az FFXI-ből) – valamint sokak kérésére Miki egér is többet szerepel.

Hatalmas pacsi jár azért, hogy a legtöbb szereplő az eredeti angol hangján szólal meg, egyes esetekben énekel is (1928-2005 között debütáló karaktereket szerepelnek a szoftverben). Majdnem minden világban hozzánk csapódik egy vendégszereplő, és visszatérnek az idézhető lények, bár a számukat nem vitték túlzásba. Ők is beszélnek/ beszólnak, nagyban színesítik a játékmenetet. Az audio terén nincs panasz, az említett japán hangsávra pedig kitértem még az elején. Egy HD átíratnál azért fontos, hogy mennyire sikerült rántalanítani az adott páciens – mondjuk ez nagyban függ az eredeti változat milyenségétől is. Szerencsére a KH játékok a maguk idejében sem voltak rusnyák, sőt, egész magas minőséget képviseltek, így a rajzfilmek remekül átjöttek a maguk egyedi stílusjegyeivel.

Akadnak elnagyoltabb dolgok, de ez inkább a PSP-s verzióra igaz, bár azt sem nevezném csúnyának, mondhatjuk, hogy kihozták a

maximumot. Recéket elvéve láttam, grafikai hibák is csak minimális szinten találhatóak. Véleményem szerint a Kingdom Hearts egy szép átírat. Ellenpéldaképp tessék csak megnézni a Prince of Persia HD első részét! Az átvezetők sem 240p szélesvásznú Youtube videók, mint a DMC HD 1-ben. A Kingdom Hearts 2.5 tehát egy igényes, polcra való kollektív.

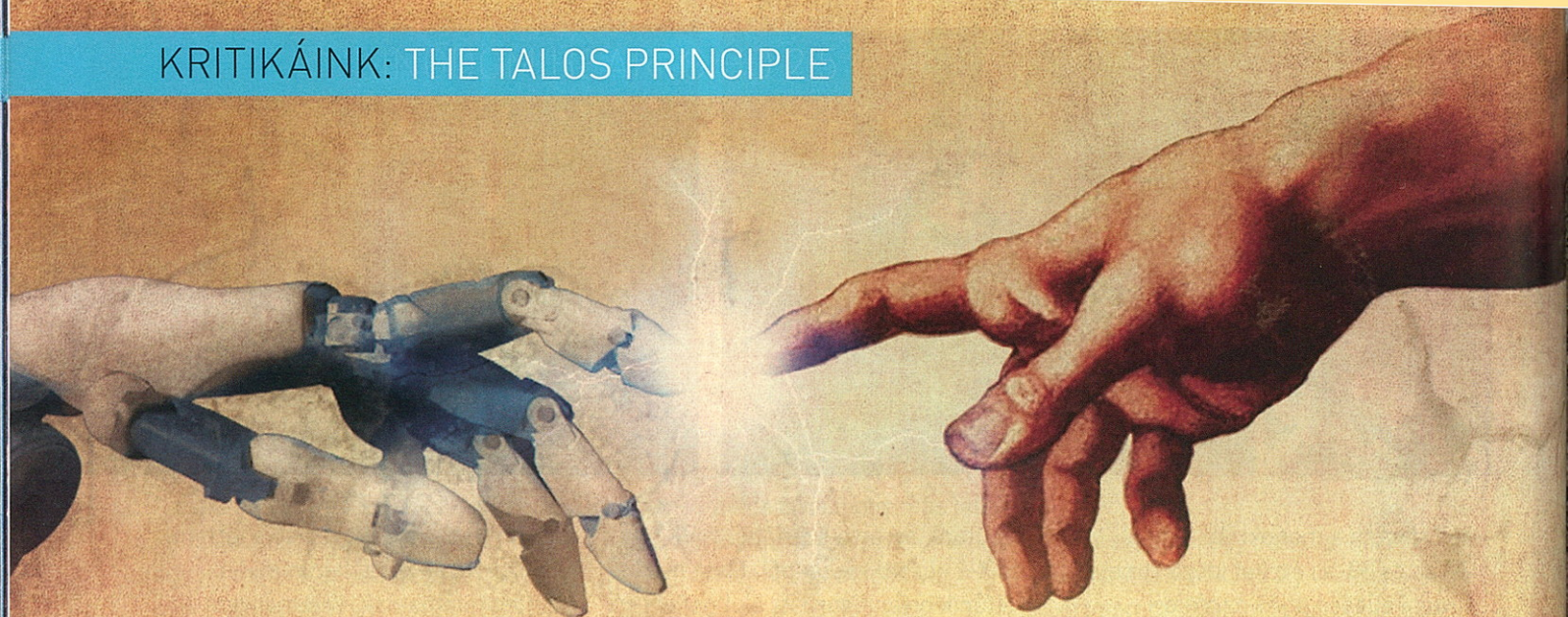
Oldalakat tudnék még írni, de lassan kifogyok a keretből. Ég is az arcom a Birth by Sleep miatt, ami ugyancsak egy jó játékot takar, nagyjából 20 órás történet: három hős eltérő nézőponttal és komoly újrajátszási faktorral. Aki ismeri és szereti a Kingdom Hearts játékokat, annak már úgy is fent van a polcán a limitált kiadás. Aki csak most ismerkedne vele, az beszerezheti az 1.5-öt, amit elég jó áron osztogatnak manapság. És hogy mit várok a PS4-es Kingdom Hearts III-tól? Egy megidézhető, láncos golyón belibbenő Miley Cirus-t, az biztos. Ellenben egy Jonas Brothers-ös QTE koncertet kihagynék.

› írta: **Onimushaman**

› Kiadó: Square Enix
› Fejlesztő: Square Enix Develop. Div1

›30%





THE T·A·L·O·S PRINCIPLE

GÉPOLAJ AZ ŐSLEVESBEN

Van egy elméletem. Ahogy a frontról visszatérő katona gyakran terápiára szorul, úgy a játékipart is olykor ki kell rángatni svájci sajtá lyuggatott fedezéke mögül, és fel kell tenni neki bizonyos kérdéseket. Első körben rá kell ébresztenünk, hogy az EA és az Activision pár órás csőjátékain

túl is van élet. Ha ez sikerül, végre elkezdhetünk kapcsolatokat építeni karakterekkel, kultúrákkal, ahelyett hogy zsigerből kiirtanánk azokat. A decemberi számunkban bemutatott This War of Mine e folyamat talán legékeesebb példája volt, melyben immáron nem infraoptikán keresztül, hanem tágra nyílt szemekkel vizsgálhattuk meg a háború személyes, idealizálatlan oldalát.

Most pedig, hogy ez megtörtént, ideje magunkba nézni egy belsőnézetes puzzlejátékban, ahol nem az agyzsibbasztó fejtörők, hanem a minket gyöttrő egzisztencialista kérdések miatt fogjuk hajunkat tépni.



▶ PS4 ▶ PC ▶ MAC

Be kell, valljam, nem keveset aggódtam eme projekt miatt, hisz mégis csak a (cseppet zseniális) The Swapper írójának legújabb ötletéről beszélünk, melynek bitekbe öntését a horvát Croteam vállalta magára. Egy dolgot érdemes tudni erről az igencsak merész párosításról. A The Swapper narratíváját tényleg csak a szubliminális jelzővel illelhetjük, ám ezzel szemben a Serious Sam-et leszállító Croteam a trash műfajt imádók egyik nagy kedvence. Éppen ezért félelemmel vegyes kíváncsisággal kezdtem el belső utazásomat, mit sem tudván, hogy a játék akkori értékrendem teljes dekonstrukciójára készül.

A fejlesztők már a játék első percében megnyertek maguknak: a betöltést nem egy feleslegesen elnyújtott expozíció követi, hanem kiszól hozzánk egy nyugodt, ám határozott hang, és magunkhoz térünk egy idilli kertben.

A teremtéstörténettel való párhuzamok nem véletlenek. A fejünkben lévő hang gyermekeként szólít, illetve magát Elohimnak (görög nyelven Istennek) nevezi, és egyetlen dologra kér minket: fedezzük fel ligete különböző dimenzióit, és ha már egyszer ott vagyunk, oldjuk meg azok fejtörőit, általuk gyarapítva tudásunkat. Ám ahogy az lenni szokott, hamar homok kerül a gépezetbe. A portálok túl letűnt civilizációk nyomait találjuk (köztük egy az emberi lélek mibenlétét analizáló expedíciót); továbbá hamar rálelünk különböző terminálokra, melyek által az emberiség teljes tudástárához hozzáférhetünk, ezt pedig egy mesterséges intelligencia, a Milton Könyvtári Segéd őrzi. Tehát összegezzük: van egy látszólag mindenható és mindentudó apáfiguránk, egy MI-nk akit Elohim előszeretettel nevez kigyónak, egy rakat logikai feladvány, melyek mentén talán eljutunk úti célunkhoz, illetve mi magunk, a létválságban szenvedő robot, akit nagyon úgy néz ki, az ember mintájára teremtettek. Vagy Elohiméra? Vagy a két entitás egy és ugyanaz?

A Talos Principle okos játék. Rendkívül okos. Talán az egyik legokosabb, melyhez valaha

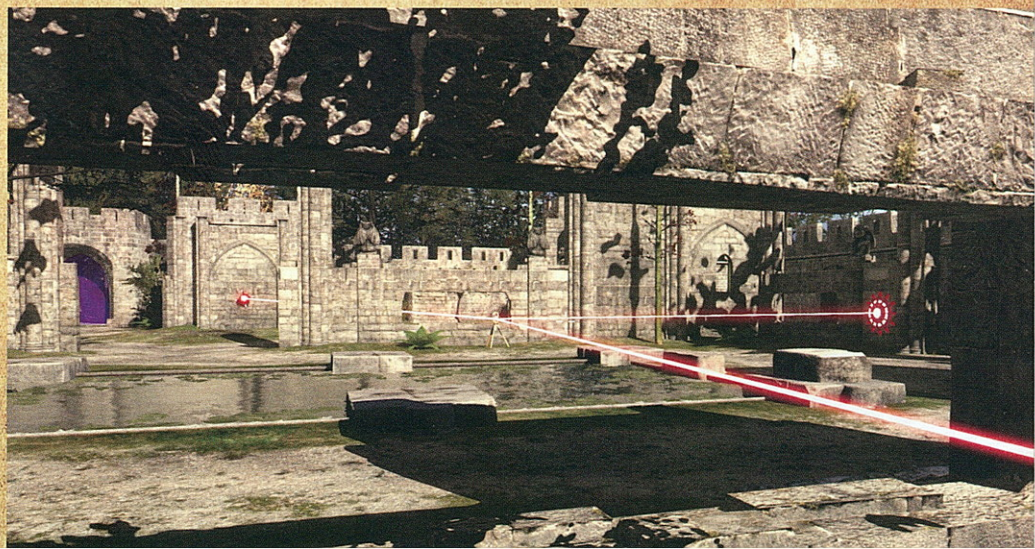


„A Talos Principle okos játék. Rendkívül okos. Talán az egyik legokosabb, melyhez valaha szerencsém volt.....”

szerencsém volt. Megérti a játékos kezdeti zavarodottságát, és éppen ezért jelentőségteljessé tesz minden apró interakciót. Megengedi, hogy állást foglalj a történetre reflektáló kérdésekben rendkívül gazdag és szerteágazó dialógusfák illetve számos válaszlehetőség által, majd kíméletlenül szétszedi érveidet, és rávesz, hogy más alapokról kiindulva definiáld újra a világot, továbbá az azt hajtó organikus gépezetet. Az egész játék egy filozófiai diskurzus, mely olyan hatást kelt, mintha Szókratész és Morpheus társaságában ülnék a tábortűz mellett, és beszélgetnénk mindenről és semmiről. A számomra teljesen ismeretlen Damjan Mravunac pedig Jeremy Soule-t idéző aláfestést

biztosít ehhez a dialógushoz; zenéje pedig még fenségesebb lesz, mikor rájövünk, hogy Soule az Oblivion óta nem volt ennyire jó, mint idén Mravunac.

Ahogy azt a Valve tette a Portal-ban, úgy a Croteam is sikeresen hozta közös nevezőre a Talos Principle történetét és játékmenetét. A bejárható terep roppant méretekkkel rendelkezik, ám töltő képernyőkkel erősen tagolt. Kiindulópontok gyanánt három templom szolgál, egy közép-, egy ó-, és egy reneszánszkori, melyek mindegyik kamrája egy-egy dimenziókaput rejt. Ezekon átlépve találjuk Elohim ligeteit és az azokhoz tartozó feladványokat.



A célobjektumokat az egymásra építkező civilizációk romjai közt kell megszerezni, ezeket a tárgyakat pedig lakatok, erőterek, aknák és ütegek védik, kiiktatásuk módjaira pedig nekünk kell rájönni. Ehhez használhatunk jelzavarókat, hogy elvágjuk áramellátásukat, prizmákat, hogy lézernyalábok átirányításával kapcsoljuk le őket, illetve tömörkockákat, hogy legyen nálunk ellensúly (a'la Portal). Fantasztikus ötlet továbbá, hogy a feladványok végén bezsákkolt objektumoknak minden esetben van gyakorlati hasznuk. Egy bizonyos mennyiség elérése után válnak elérhetővé új kütyük, illetve az adatbázis egyre nagyobb szeletéhez is így tudunk majd hozzáférni, ezzel egészítve ki a történetet.

„Az egész játék egy filozófiai diskurzus, mely olyan hatást kelt, mintha Szókratész és Morpheus társaságában ülnénk a tábortűz mellett, és beszélgetnénk mindenről és semmiről...”

Tartalmilag nem tűnik soknak, amit a Talos Principle kínál; ám ha azt mondom, hogy a bő fél tucat használati tárgyból, illetve három terepfajtából, összesen százhusz egymástól teljes mértékben eltérő, és nem mellesleg érdekes fejtörőt hoztak ki, akkor lehet érezni, hogy van ebben a programban valami isteni szikra. A jó puzzlejáték mintájára, nem akar végtelenségig bonyolított feladványokkal traktálni, hanem a szekciókat meghatározó alapelvek megértésére akar rávezetni. Sőt, a játék második felétől már nem csak reciklált ötletek hibátlan megvalósításával, hanem zsánerreformáló elemekkel is találkozni fogunk, élükön a hologramgéppel. Ropant invenciózus egy masina: rögzítünk egy általunk bejárt utat, majd később lejátszhatjuk azt hologram formájában, így gyakorlatilag múltbéli önmagunk tud minket segíteni, ha együttműködünk vele.

A novemberben végbement publikus béta egyik nagy hibáját, nevezetesen a történet és játékmenet túlzott szeparációját sikerrel javította ki a Croteam, a negyedik generációs Serious engine gyermekbetegségei azonban még mindig jelen vannak. A fejtörők szempontjából irreleváns tereptárgyakon minden nehézség nélkül át lehet sétálni, így inkább keltjük egy interdimenzionális szellem illúzióját, mint egy krómfehér droidét. Ez a kisebbik gond; ami viszont sokakat elriaszthat a vételtől, az a játék fizikájának visszamaradottsága.

Nem túlzás, ha azt mondom, hogy a Talos Principle fizikai motorja valahol a Half-Life 1-et hajtó GoldSource szintjén van. Ugyan az előre dezinált objektumok mozgathatóak, ha azonban interakcióba lépnek egymással, nincs erő, sem gravitáció mely megmondja nekik, hogyan kéne viselkedniük.

Aki tehát a Portalra jellemző kísérletezgetés híve, nagy valószínűséggel csalatkozni fog a Talos Principle-ben technológiai korlátai, és azon egyszerű tény miatt, hogy ez a játék nem hajlandó megmaradni a Valve árnyékában. Ez egy kontemplatív élmény, mely nem a csavaros dialógusokra és a kellemesen zsibbasztó humorra, hanem a címbe is szereplő princípiumok kidolgozására és azok gyakorlati alkalmazására helyezi a hangsúlyt, miközben épp arról tanakodsz, hogy vajon a tyúk volt előbb vagy a tojás.

Köszönjük a cikket Archonnak, az Otherworld élménymagazin kiváló munkatársának!

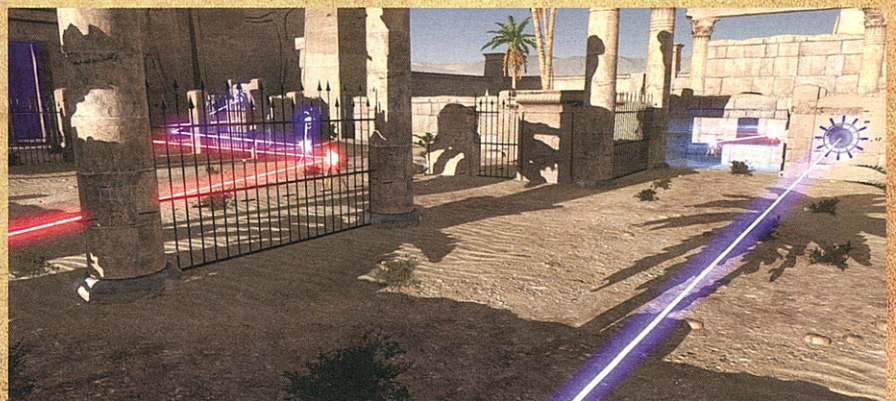


OTHERWORLD.HU

› írtá: Archon

› Kiadó: Developer Digital
› Fejlesztő: Croteam

› 30%



A legizgalmasabb videojátékok...



A legfrissebb
játékhírek...



Értékes ajándékok...



Magyarország egyetlen
élő, interaktív televíziós
videojáték műsorában!

Minden kedden 22 órától a **FIX HD**-en...

GAMER ZONE

Andris

Gergő

www.fixhd.tv

Elérhető a DIGI, Telekom és a UPC hálózataán!

LEGENDARY
TEAM CORP.
GAMER



A Destiny-t elnézve megkerülhetetlen a feltevés, hogy talán rettenetes pánik lett úrrá a legendás fejlesztőcsapaton (ami különben nem csoda, tekintve a pénzhegyet, aminek a seggére sikerült verniük) valamivel a megjelenés előtt. Másképp hogyan is kerülhetett volna ez a valami a kezünk közé, ami sok minden próbált lenni, hogy aztán csúfosan, legalább hat szék között essen a pad alá. Nem MMO-nak fejlesztett, a Bungie által hangsúlyosan nem MMO-nak nevezett, de azért mégiscsak MMO-t sóztak végül ránk, aminek loot- rendszeréhez egy olyan patinás intézmény világhírű megoldását kölcsönözték, mint a Nemzeti Lottó. A szeptemberről megmaradt, legelszántabb vásárlók ezért már messiásként várták az „Első Nagy Kiegészítő” érkezését, hátha az majd orvosolja a legsúlyosabb csúfságokat.

„Mondhatjuk úgy is, hogy egy alapvetéseiben (továbbra is) zsenális FPS és egy nem túl szerencsés fejlesztői döntések súlya alatt rogyadozó MMO keverékről van szó...”

A kezdet vége?

A Destiny fejlődési rendszere minden volt, csak egyszerű vagy könnyen átlátható nem. A maximális, 30-as szintű karakter megszerzéséhez ritkábban-rendszerebben előforduló össznépi „happening-eken” kellett részt venni, reménykedni a szerencsében, majd vásárolni a rejtélyes (nem feltétlenül csak könyvvizsgálói szempontból) kereskedőtől, Xur-tól. Ezekon kívül a legkülönbözőbb alapanyagokra, pénznemekre is szükség volt. Éppen csak a szárnyas malacok kunkori farkának gyűjtögetésétől és a Mekka irányába szerda délelőttönként megtett háromszori fejen forgástól tudott ez az édes játék eltekinteni. Persze, aki nem vágyott ilyesmire, az tehetett úgy, mint jómagam, és beírta egy alacsonyabb szintű karakterrel, bejárta az érdekesebb területeket, harcolt itt meg ott, aztán szépen kivette a lemezt a meghajtóból, és áttért valami másra. Mert októbertől azért

volt már az újgeneráción is miből válogatni. Az elszántabbak viszont (és ilyenek a kedves ismerőseim között is akadtak) rendre azt bizonygatták, hogy játék egyáltalán olyan húszas szint után kezdődik. Az ilyen jóemberek komolyan figyelték a raid-eket, részt vettek mindenben, amin lehetett, kisgyermekként örültek egy-egy ütősebb darabnak, ha nagy szerencsésen összejött. Hétfévente pedig a kocsmázás helyett ellátogattak a már emlegetett Xur-hoz.

Mindennek kétségtelenül megvan a bája, még ha azt a varázst, amit egy-egy igazán sikeres MMO csuklóból hoz, a Destiny-nek fogcsikorgatva sem sikerült teljesen. Persze a Destiny nem MMO, csak hát attól még valamiért úgy működik. A rajongók másik csoportját a „türelmes”, vagy a kiegészítő hozta változásokat tekintve még inkább az „okos” jelzővel illelhetjük. Ők az aránylag normálisan megnyitható

húszas szintnél átmenetileg letették, ha nem is a lantot, de a hatlövetűt, mondván, hogy megvárják a Dark Below újításait. Hála ennek a filozófiának, talán ők jártak a legjobban.

Végzetes tévedés?

Amit a legtöbben vártak az új kiegészítőtől az legalábbis a loot-rendszer rendbe tétele lett volna. Nem véletlenül hoztam fel a Lottót, mint hasonlatot, a megszerzett cuccok milyensége ugyanis teljesen független volt a teljesítményunktől. Én csirkeként percenként lövethettem magam halomra egy-egy raid-en, míg a kedves barátom Yoda-ként pattoghatott el a sorozatlövők tüzei előtt, oszthatta egymás után a fejlődéseket, apríthatta rosszakaróink végeláthatatlan hullámain, a végén mégis én kaptam a 22-es szintű Sátán Hatlövetű Kacáját, míg neki a

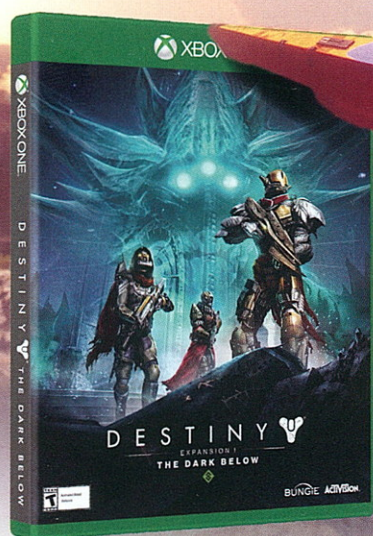
DESTINY

EXPANSION I

THE DARK BELOW

▶PS3▶PS4▶X360▶XONE

Zseniális FPS egy magába omló MMO végzetével



3-as szintű Rozsdás Szuszpenzor jutott. Abból is volt már neki vagy nyolcvanegy darab. A világvége ráadásul olyan Nem várt eseményekkel is járt, hogy az emberiség elfeledkezett a szabad kereskedelemről. Vagy csak az őrzők vetik meg a Mikszáth által leírt dzsentriréteghez hasonlóan a kufárkodást? Nem tudni, de annyi biztos, hogy a tárgyakat a játékban nem lehet egymást közt cserélgetni, így az elhúzódó és enyhén fájdalmas élmény mindenkinek garantált volt, aki komolyan próbálta a dolgokat venni. Megoszlanak a vélemények arról, hogy a Dark Below ezeket az egyenetlenségeket milyen sikeresen kalapálta ki. Az viszont biztos, hogy jelen állás szerint a legelszántabb játékosok fizették a legnagyobb árat.

Rengeteg munkaórával kifejlesztett cuccaikat ugyanis a program szépen visszarakta egy alapszintre. A sok nyűglődés, amiről írtam, így számukra, úgy tűnhet, értelmét veszítette.

Végzetes szerelem?

Létezik másik szempont is. Elvégre a dolog lényege, magja, valahol továbbra is egy Bungie shooter. Olyan FPS mechanika, ami fáj vagy sem, de egyszerűen nem létezik más fejlesztők játékaiban. A kézre álló kezelés, a valóságérő csodálatosan imitáló, de ezzel együtt is nagybetűs játékként működő célzási rendszer. Különböző típusú, eltérő viselkedésű ellenfelek, akik

csapatba verődve kiemelkedő mesterséges intelligenciát tudnak felmutatni. Az ürességük ellenére is szép helyszínek. A történet hiánya és a sok lopott elem ellenére is letagadhatatlan hangulat. Mindezt tekinthetjük be nem teljesített ígéretnek, teljes pompájában megmutatkozni képtelen potenciálnak. Vagy mondhatjuk azt is, hogy pusztán vészteként az újgeneráción ennél jobb FPS-t nem találni. Na jó, pont One-on itt van ugye a Halo gyűjtemény. Egyszóval részben azért ritka élvezetes játékról van szó.



Mondhatjuk úgy is, hogy egy alapvetéseiben (továbbra is) zsenális FPS és egy nem túl szerencsés fejlesztői döntések súlya alatt rogyadozó MMO keverékéről.

A Dark Below ennek megfelelően bár az igazi rajongókat szívatja, mégis nekik készült. A hozzá hasonló csirkék nem sok valódi tartalmat találnak majd benne. Hiába találkozhatunk jól sikerült főellenféllel, valamelyest teljesebbé váló történettel, a felszínen megtapasztalható újdonságok elég soványak. Aki fejleszteni akar, megint mindent a csúcsra járatni, az pedig vagy lenyeli a keserű pirulát, újra nekilát, és elmerül a kalandban, miközben tudja azt is, hogy a következő kiegészítő épp ekkora eséllyel fogja kinyírni a mostani fejlesztéseinek zömét. Vagy pedig ezen a ponton egyszerűen feladja, és másik, kicsit sportszerűbb felfogású játékot keres magának.

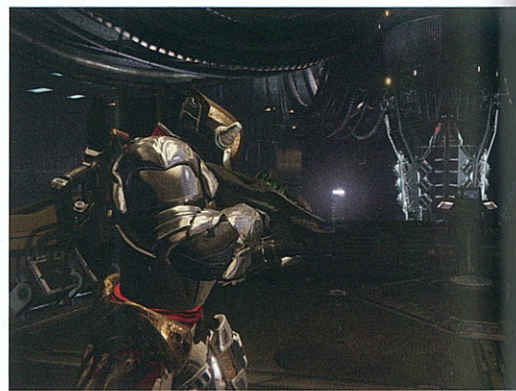
Nem tudom, hogy kinek való vidék... A legnagyobb gond így a Dark Below után a Destiny-vel,

hogy olyan típusú játékost kíván, ami az egymásnak ellentmondó igények és attitűdök miatt nem biztos, hogy létezik. Egyrészt bár élvezni kell az alapmechanikát, de mindennél fontosabbnak és motiválóbbnak kell tartani a fejlődési rendszert, hogy a hosszás és nehézkes fejlesztéseket a polgár megcsinálja. Másrészt viszont annyira azért nem szabad fontosnak tartani a fejlődést, hogy ne tudjuk magunkban leírni a kiegészítő megjelenése okozta veszteségeket. De aztán újult erővel, mégis álljunk neki ismét fejlesztgetni... És így tovább, jelen trendek alapján a végtelenségig. Csak azt nem értem, hogy ha az Activisionnal kibontakozott nagy szerelem és összebútorozás után a Bungie „egy tető alá került” a Blizzard-dal, miért nem tudták megkérdezni őket, mégis hogyan érdemes csinálni az ilyesmit.

› írta **Komédiás**

› Kiadó: Bungie
› Fejlesztő: Activision

60%



FARCRY 4

„Like a boss” (előző generációs változat)

› PS3 › X360

2012 előtt nem érdekelt a Far Cry széria. Aztán jött a harmadik rész, és minden megváltozott: hirtelen beköltözött egy Vaas bólogató figura a szobámba, szereztem egy tematikus pulcsit, és nem volt olyan fűszál vagy homokszem, amin ne mentem volna keresztül a játékban. Nyolc év és egy akaratos ismerős kellett ahhoz, hogy hozzányúljak a sorozathoz, és míg a Far Cry 3-hoz eleinte oda kellett tolni engem, addig a 4. részhez magamtól mentem. Mit mentem, futottam: 2014-ben ez volt az egyik játék, amit a legjobban vártam. És azóta sem bántam meg két évvel korábbi döntésemet, hogy egy számomra kevésbé izgalmas műfajjal megismertessenek.



A „lövöldözős” játékok már a Duke Nukem óta az életem részét képezték, de ha nem volt épp muszáj, inkább választottam kaland vagy szerepjátékot helyettük. A Far Cry első és második része mellett is éppen így mentem el: tudtam, hogy ott vannak, tudtam, hogy jók, de valahogy sosem érdekelték annyira, hogy tegyek is egy próbát velük. A Far Cry 3 lemezét is kétkedve tettem

be a meghajtóba, de az első küldetés nyitóvideója meggyőzött arról, hogy nagyon is jó helyen vagyok. Az ismeretlen világ egy csapásra beszippantott, együtt lélegeztem a főhőssel, akivel FPS lévén még annak ellenére is tökéletesen tudtam azonosulni, hogy férfi karakterről beszélünk. A játék negyedik részének kezdeténél hasonlóképp akadt el a szavam: Jason Brody helyett most

Ajay Ghale bőrébe bújtam, de minden más változatlan maradt. Üldöztek. Megsérültem. Felkeltem. Én is üldöző lettem. Rambo vagyok, újra és újra. Csodálatos érzés.

Ajay Ghale úgy nőtt fel, hogy mit sem tudott gyökereiről. Mikor édesanyja meghalt, megkérte fiát, hogy hamvait vigye el egy titokzatos helyre, amit ugyan nem lesz egyszerű



› X360



› XO

megtalálnia, de az út során mindent meg fog tudni önmagáról és őseiről. Így érkezünk Kyratba, ahol, miután megtámadják buszunkat, rögtön egy háború kellős közepébe csöppenünk. A két fél: az egykori lázadóból lett metroszexuális pszichopata király, Pagan Min, valamint a „jelenlegi” lázadók, a Golden Path, élükön Amitával és Saballal. Miután Pagan kedvesen elrabol minket egy vacsorára, majd megkínózza útitársunkat, nem kérdés, hogy a Golden Path felé vesszük inkább az irányt, ahol néhány küldetés után kiderül, hogy nagyon jól bánunk mindennel, amit a kezünkbe adnak, és természetesen személyünkben jött el a messiás, akinek végre van esélye megfingatni a kegyetlen diktátort. Sajnos „nyilván” az is kiderül, hogy édesapánk egyébként, akiről most hallunk először, szintén Rambo volt, és anyukánk is maga Xéna és Mária volt egy személyben. Kétség sem fér hozzá, hogy csak és kizárólag mi fogjuk

eldőnteni Kyrat sorsát, miután egyszemélyes hadsereg formájában felszabadítottunk mindent és mindenkit, és természetesen az ország vadállományát is megritkítottuk.

Ha az előző részt játszva legyőzhetetlennek éreztük magunkat, akkor ezúttal minimum IDDQD, avagy isteni szintre emelkedtünk. A képességfával hamar megtanulhatunk emberfeletti lenni, kiváltképp, ha hozzám hasonlóan mások sem rögtön a főküldetést csinálják, hanem minden mást: a véletlenszerű karma eventeknek, a sűrűn elhelyezett, meghódítandó komplexumoknak és a számtalan küldetésfajtának köszönhetően gyorsan pörögnek a tapasztalati pontok és vásárlási kedvezmények, és ezeknek, valamint az új „közlekedési

eszközöknek” köszönhetően pedig könnyű legyőzhetetlennek lenni. A fejlődési rendszer gyakorlatilag megegyezik az újgenerációs változattal, nem kell lemondanunk semmiről sem.

A Far Cry 4 egyik legdurvább fegyvere ugyanis az elefánt, aminek akár a hátára is pattanhatunk, és embereket és állatokat nem kímélve roboghatunk előre. A játék legjobb „ficsőre” – de legalábbis személyes kedvencem – mindenképpen ez a „Fánizás”: Fáni szép, Fáni gyors, és Fáni mindenkit bánt, csak épp minket nem. Sajnos viszonylag kevés van belőle Kyratban, de a meghódítandó területek környékén szinte mindig találni, ami

**„Üldöztek.
Megsérültem. Felkeltem.
Én is üldöző lettem.
Rambo vagyok, újra és újra.
Csodálatos érzés...”**



jelentősen megkönnyíti az ellenfelek leigázását, még akkor is, ha mi magunk nem is veszünk részt a harcban. Elég csak megijeszteni szegény állatot, aki rögtön turbóba kapcsol, és megy is bántani a rossziúkat, egyedül felszabadítva egy-egy outpostot, miközben mi tisztes távolságból, koktélt szürcsölgetve nézhetjük fifikás munkánk eredményét. A másik pofátlanul eredményes módszer a helikopterezés: a legelső területet felszabadítva rögtön hozzáférést kapunk a Buzzer nevezetű géphez, amivel bármit megtehetünk.

Kézifegyvert, gránátot, molotov koktélt a levegőből is használhatunk, hatalmas távokat járhatunk be játszva könnyedséggel, és gyakorlatilag minden felszabadítandó toronyra rászállhatunk új pajtásunk segítségével, ergo onnantól kezdve, hogy Buzzerbe szállunk, nincs kihívás a játékban. De tekintve, hogy a történet azt sulykolja belénk, hogy valóban mi vagyunk a messiás, ezzel talán nincs is gond, mert így is bőven van mit csinálni Kyratban. A játék egyúttal bebizonyítja, hogy van még potenciál az öregedő konzolokban is.

Adottak az outpostok és tornyok, amiket fel kell szabadítani. Ezúttal a nagyobb ellenségek erődítményei is felkerültek a térképre, amelyekben jóval több, jóval nehezebb ellenfelek tanyáznak, és amelyeket elfoglalva egy nagyobb szelet területet tudhatunk a magunkénak.

Kapunk bérgyilkosos, túszzabadító, állatelejtős, valamint autóversenyes melléküldetéseket is, és hasonlóan a Far Cry 3-hoz, drogtripeket is átélhetünk. Ezek egyike Yogi és Reggie küldetéseire kötődik, a másik pedig egy misztikus világba, a Shangri-Lába vezet minket. Míg az előzőben pszichedelikus módban ugyan, de Kyratban térképén kalandozunk, addig utóbbiban egy démonok által lakott, vörösre színezett világban találjuk magunkat, ahol egy Ajay Ghalétól viszonylag független történetet kell kibontanunk. Kicsit olyan az egész,



mint a Far Cry 3: Blood Dragon, csak komolyan veszi magát, ami nem feltétlen áll jól a történetnek, és egy idő után kissé repetitív és idegesítő is. Viszont nem kötelező, így nem kell vele foglalkoznunk, ha nem szeretnénk.

A játékmenet ugyanaz, mint az előző részben: fegyvereket szerezhetünk, állatbőrt nyúzhatunk, és a fent említett létesítményeket felszabadítva juthatunk előnyökhöz. Az új epizód több lehetőséget és változatosabb területeket kínál, mint a korábbiak, de a javítások mellett kerültek bele kevésbé jó elemek is: a legkellemetlenebb, legfrusztrálóbb élmény az ún. outpost retaliation, amely szinte véletlenszerűen érkezik, és arra készítenek, hogy hagyj ott csapat-papot és szabadítsd fel újra a már felszabadított területet. Nem egyszer volt, hogy elteleportáltam egy outposthoz, mert oda volt a legközelebb a következő küldetés, és amint éppen kényelmetlen távolságra értem a helytől, jelzett a játék, hogy azonnal menjek vissza az outpostba, mert épp támadják. És kö-te-le-ző. Ugh. A történet a túl erős főhősön kívül nem sokban emlékeztet az előzőre, és ez talán a játék hátrányosságai közé is sorolható. Míg a Far Cry 3 iszonyatosan behúzott a világába, a negyedik rész csupán a morális döntéseknél csapott meg, ugyanis Amita és Sabal Golden Path-béli szerepét a mi viselkedésünk határozza meg.

Amita az új, míg Sabal a régi utat képviseli, és mindketten nagyon erős, szélsőséges karakterek. Nem könnyű dönteni, hogy gyűjtsük-e fel a heroinraktárat azért, hogy a bűnös szer ne kerüljön rossz kezekbe, vagy foglaljuk el, hogy ezzel biztosítsuk mozgalmunk jövőjét. Mi határozzuk meg, hogy ki vezesse az ellenállást, de közben persze úgyis tudjuk, hogy mindegy, hogy kicsoda mellett döntünk, alapvetően úgyis mindig mi fogunk mindent csinálni Kyratban. Meg persze egy barátunk, ha esetleg a co-op mellett döntünk, ugyanis ebben a részben végre a sztorit is tolhatjuk másokkal. Fontos kérdés, hogy az előző generációra kiadott változat csorbát szenved-e az új masinákhoz képest? A grafika természetesen gyengébb, de a magával ragadó játékmenet ezt feledteti, így az X360 és PS3 tulajdonosok is szinte ugyanabban az élményben részesülnek.

A Far Cry 4 erős rész lett. Mivel a Far Cry 3 szinte tökéletes játék volt, a 4 pedig játékmenet szempontjából tulajdonképpen lemásolta az előző epizódot, nyilvánvaló, hogy ismét rengeteg óra minőségi szórakozásba csöppenünk bele. Bár a történet sokkal kevésbé addiktív és érdekes, a változatos világ és a játék által kínált lehetőségek mindenért kárpótolnak.

írta **Nancy Page**

Kiadó: **Ubisoft Montréal**
Fejlesztő: **Ubisoft**

90%

JUST DANCE 2015

Gyere táncolj, gyere táncolj még...

►PS3 ►PS4 ►X360 ►XONE ►Wii ►WiiU

A tánc szóban van valami ijesztő. Érdekes módon ez az egyik legősibb közösségépítő, egyben önszórakoztató és felszabadító tevékenység, amit sokan örömmel fogadnak és űznek, mások viszont úgy viszolyognak tőle, mint Drakula a fokhagymától.

Mindenkire hat, és mindenkire másképp: ha egy házibuliban felmerül a tánc szó, rögtön előkerülnek a partiarcok, a témát muszájnak és cikinek érző többiek pedig szájhúzogatva orientálódnak a szoba legtávolabbi sarka felé. Társaságtól és elfogyasztott alkoholmennyiségtől függően előbb-utóbb a többség azért elkezdi űzni a kalimpáló rituálét, amit nagyban megkönnyítenek a mozgásérzékelős konzolkiegészítők, illetve a minden évben megjelenő táncos játékok. Ilyen a Just Dance is, mely hatodik alkalommal költözik be nappalinkba, hogy változatos slágerekkel és őrült koreográfiákkal szórakoztassa a bátor particsapatokat vagy az otthoni sportra vágyó magányos farkasokat. A világ legnépszerűbb táncos programjának mondott Just Dance új része 45, különböző zenei stílusból és korból kiválasztott számmal próbálja megnyerni az új és visszatérő játékosokat. Az évről évre való teljes megújulás egy táncos széria részéről lehetetlen, így az egyetlen ütőkártya a tracklist, aminek elég óvatosnak kell lennie ahhoz, hogy minden

réteget megnyerjen magának. Így lehet az, hogy Katy Perry Dark Horse-a és Pharrel Williams Happy-je mellett Marvin Gaye klasszikusa, az Ain't No Mountain High Enough vagy a Run DMC Walk This Way-e is megfér, nem beszélve a tavalyi év örületéről, Ylvis What Does The Fox Say? című slágeréről. A dalok tényleg pazarul lettek kiválogatva, és a korábbiakhoz hasonlóan 1-4 játékos tudja őket helyben játszani, de a Just Dance 4-ben bemutatott World Dance Floor sem hiányzik, ahol a világ bármely tájáról érkezett táncosokkal tudjuk együtt ropni. A játék legnagyobb erőssége még mindig a koreográfia: mindegy, hogy egyedül vagy többen játszunk, miután kiválasztottuk a számot és beálltunk az egyik karakter helyére (ugyanis duettek, sőt, kvartettek is vannak, ahol mindannyiunknak ki kell választania egy-egy táncost, akinek mozgását követni fogjuk), indul is a móka, ahol néha lötyögős, néha teljesen akrobatikus mozdulatokat kell végrehajtanunk. A Holding Out For a Hero című számban például az izmos, erős férfi táncos sziluett





rózsaszín muffban aerobikozik (!), ami már kimondva is teljesen szürreális, így nem csoda, hogy játék közben azt sem tudjuk, hogy röhögünk vagy csináljuk az átlagnál nagyobb állóképességet és virgoncságot igénylő gyakorlatokat. A Just Dance 2015 kiválóan hozza a szériát sikeressé tévő alapokat: ha egyszer megtanuljuk értelmezni a piktogramokat, kiváló szórakozásban lehet részünk, főként, mivel a játékot alapvetően tényleg szórakozásra tervezték, így nem kell kínosan ügyelnünk arra, hogy minden mozdulatot táncosi precizitással végezzünk el. A játék azt akarja, hogy jól érezzük magunkat, kapjunk pozitív visszajelzéseket, és ne zavarjon, hogy egyébként egyáltalán nem tudunk táncolni. A teljesen eszement koreográfiáknak köszönhetően sportnak sem utolsó,

a röhögés pedig garantált, főleg, ha négy fővel a négyfős koreográfiákat is kipróbáljuk. A Community Remix nevű új módnak köszönhetően akár

felületek, élvezetes online és offline mód található ebben a részben is. Sokat nem változott, de talán nem is baj, hiszen így szeretjük. Viszont a

„A játék azt akarja, hogy jól érezzük magunkat, kapjunk pozitív visszajelzéseket, és ne zavarjon, hogy egyébként egyáltalán nem tudunk táncolni...”

saját koreográfiát is kreálhatunk, amit a Just Dance csapata aztán játszhatóvá alakít és feltölt. Ha kompetitívek vagyunk, immár online is kihívhatunk valakit: csak eltáncoljuk, aztán ő valamikor eltáncolja, a program pedig összeveti az eredményeket. A játék tehát megbízhatóan hozza, ami elvárható tőle. Változatos zenék, szórakoztató koreográfiák, csilivili

tánc egy ijesztő szó. Aki fél tőle, talán ettől is fog. Pedig nem érdemes, mert ha valami, hát a Just Dance tényleg görcsösen próbálkozik mindenkinek tetszeni.

› írta **Nancy Page**

› Kiadó: **Ubisoft**
› Fejlesztő: **Ubisoft**

›30%

NEVER
< K I S I M A >

ALONE
< I N N I T C H U N A >

Felejthetetlen történet

egy kezdő mesemondó szájából

Hosszú napok óta pusztított odakint a hóvihar, kavargó fehér szellemként ölelve körül a falut. A hideg szél betemette a terméseket és elűzte a vadakat. Az emberek éheztek. A kis Nunát azonban nem hagyta nyugodni a kérdés: vajon mi okozhatja ezt a féktelen tombolást? Hallottatok már a Viharok óriásáról? Az öreg Nasruk itt egy kis szünetet tartott a mesében. Megköszörülte a torkát és mosolygott. A kíváncsi gyermekszemek némán csillogtak körülötte a tűz fényében.

Az iñupiaq törzs mítoszait és tanulságos történeteit évszázadok óta adják tovább szájhagyomány útján az alaszakai őslakosok mesemondói. Az örök vihar, a kisemberek, az ég gyermekei és az önző emberölő azonban bármikor örökre feledésbe merülhet mai rohanó világunkban. A fiatalok egyre inkább eltávolodnak kultúrájuk régi hagyományaitól, szokásaitól és karaktereitől, belemosódva az irányító országok által diktált üres, fogyasztásorientált sablonokba. Érdeemes megjegyezni, hogy ez az általános jelenség nemcsak az északi, nomád embereket érinti. Az Upper One Games eszkimó tagokat is foglalkoztató stúdiója azonban példamutató módon nem

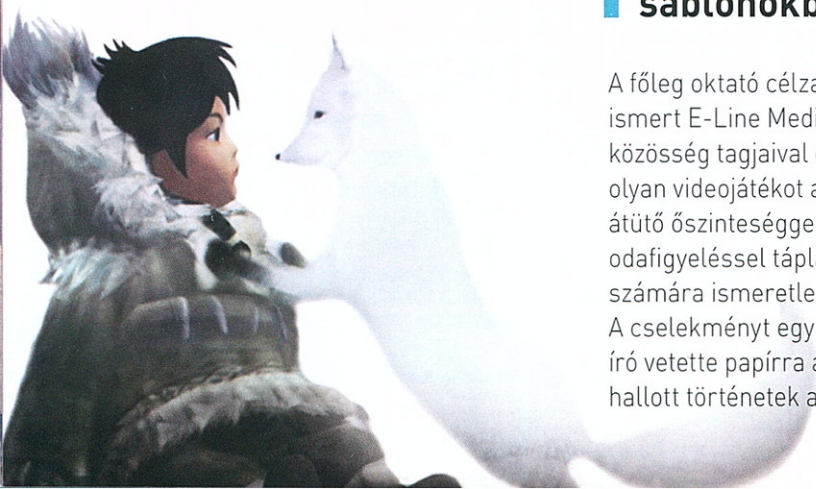
a trendekkel kezd szélmalomharcba, hanem új eszközöket keresve önti modern formába az idősek tudását és népük örökségét.

„A fiatalok egyre inkább eltávolodnak kultúrájuk régi hagyományaitól, szokásaitól és karaktereitől, belemosódva az irányító országok által diktált üres, fogyasztás orientált sablonokba...”

A főleg oktató célzatú programokról ismert E-Line Media és a törzsi közösség tagjaival összefogva egy olyan videojátékot alkottak, ami átütő őszinteséggel, tisztelettel és odafigyeléssel táplálkozik egy sokak számára ismeretlen világból. A cselekményt egy alaszakai őslakos író vetette papírra a gyermekkorában hallott történetek alapján.

A narrációt egy iñupiaq mesemondótól halljuk, aki eredeti nyelvén szólal meg. Az átvezető animációkat tradicionális, csontba vésett scrimshawok alapján készítették. Kalandjaink során autentikus népi dallamok kísérnek. Mindeközben 24 rövid, igényesen összeállított és fényképezett dokumentumfilmet nyithatunk meg, amelyek összesen több mint fél órában nyújtanak folyamatosan hasznos és érdekes háttértudást. Lelke van a kódsoroknak.

Sajnálatos módon azonban mindezt a kulturális értéket egy rendkívül egyszerű és csiszolatlan játékmechanika vázára húzták fel. A Limbo nyomdokaiban bukdácsoló Never Alone a már megszokott logikai / platformer alapelemekkel igyekszik kitölteni a mindössze három-négy órás játékidőt. Két irányítható főhőse Nuna és a nemes egyszerűséggel Fox névre keresztelt sarki róka. Az eszkimó lány képes ládákat tologatni, kötelet és létrát mászni, valamint törzsének klasszikus vadászfegyverét, a bolát használni. Hűséges kísérője ellenben nagyobbbat ugrik, falról-falra szökken, a szűkebb



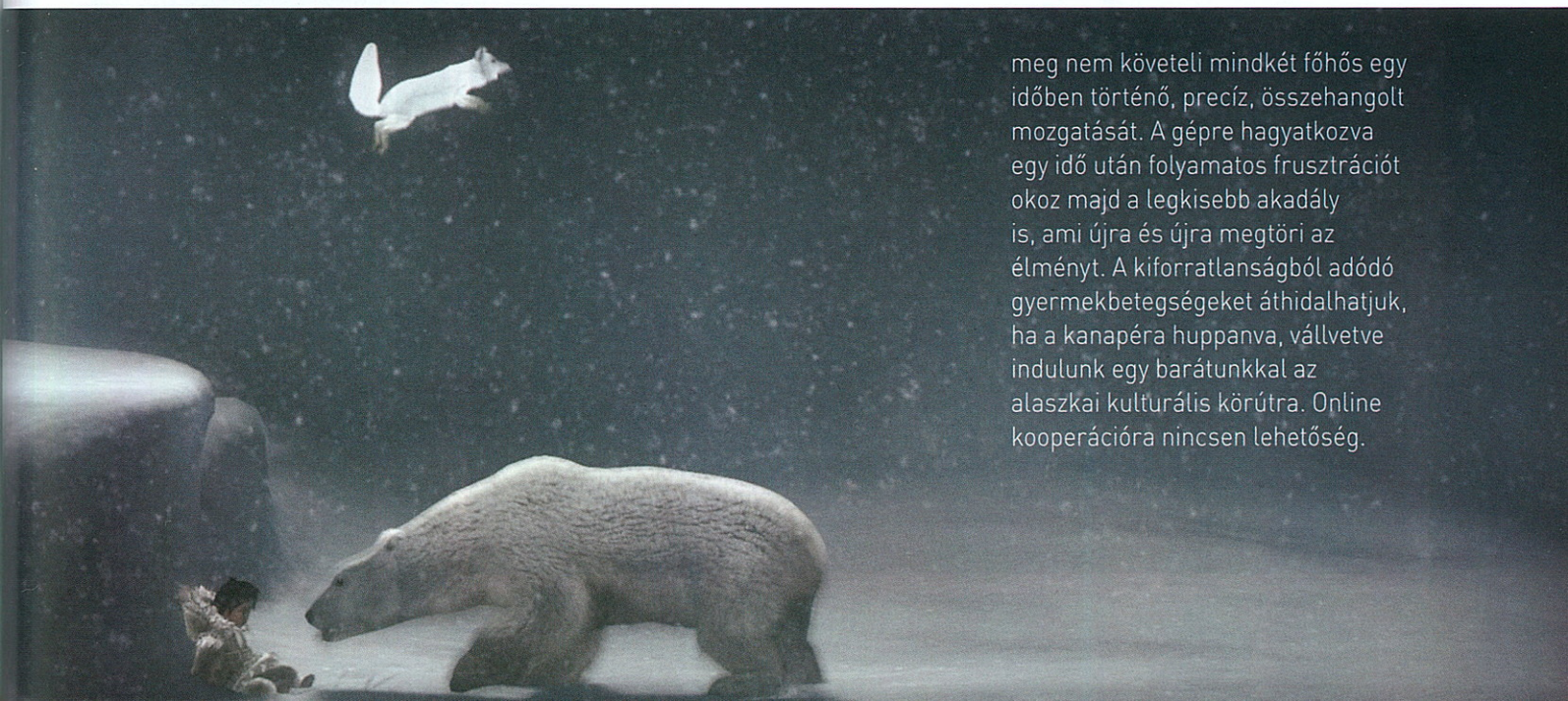


helyekre is könnyű szerrel beoson és ő tud kapcsolatba lépni a segítő szellemekkel. Eltérő képességeiket kihasználva egyszerű, nem túl fantáziadús, könnyen átlátható környezeti puzzle feladványokat oldunk meg, és persze igyekszünk a kissé esetlen irányítást megszokva pontosan ugrálni a fagyott, hóvihar gyötörte tájon. Gyakran valami veszély elől menekülve vagy a folyamatosan

irányt változtató szelet kihasználva. Amihez jobb, ha a játék nevét figyelembe véve rögtön keresünk is még egy kontrollert és vállalkozó szellemű útitársat.

Egyedül haladva gombnyomásra válthatunk a két karakter között, amire magányos farkas (róka?) módban folyamatosan rá is leszünk kényszerítve, mert a partnerünket

irányító mesterséges intelligenciának gyakran szimpla követésünk is lehetetlen feladatnak tűnik. Mindezt a cikk írásának pillanatában elérhető harmadik foltozást követően. Számtalanszor elakad, befagy vagy lezuhan, az előrejutáshoz szükséges képességeit pedig szinte egyetlen esetben sem használja magától. Ami nem feltétlenül probléma egészen addig, amíg a játék

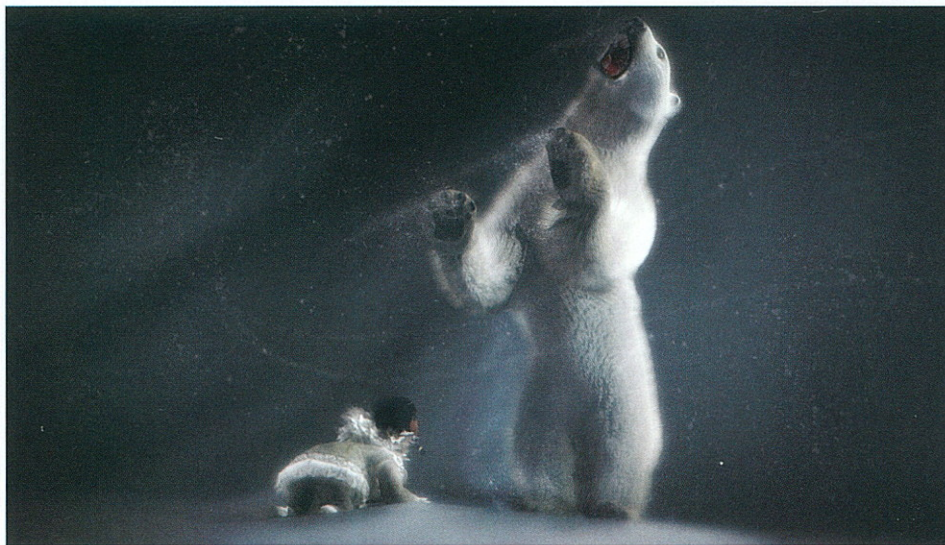


meg nem követeli mindkét főhős egy időben történő, precíz, összehangolt mozgását. A gépre hagyatkozva egy idő után folyamatos frusztrációt okoz majd a legkisebb akadály is, ami újra és újra megtöri az élményt. A kiforratlanságból adódó gyermekbetegségeket áthidalhatjuk, ha a kanapéra huppanva, vállvetve indulunk egy barátunkkal az alaszakai kulturális körútra. Online kooperációra nincsen lehetőség.

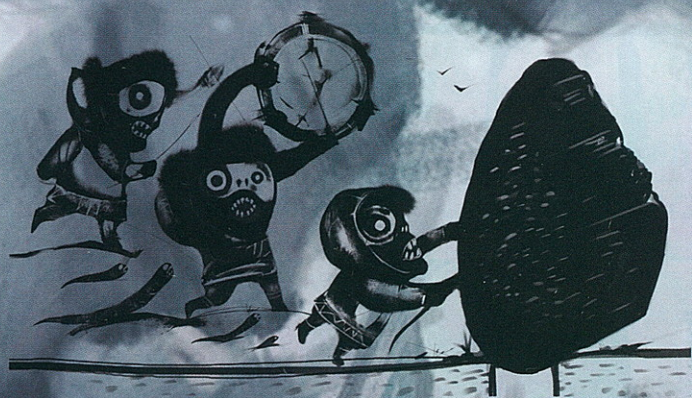
A folyamatosan kizökkenő apróbb, illúzióromboló programhibák azonban még ilyenkor is előjöhetnek. Nem működő scriptek, rossz ponton érzékelt platformok, lebegő karakterek. A játékkal töltött közel tíz órá alatt rengeteg hasonló anomáliával találkoztam, ami egy ilyen rövid és relatíve egyszerű felépítésű anyagnál erősen szemöldökráncolásra ad okot. Az i-re a pontot azonban az utolsó előtti fejezet végéhez érve hirtelen elsötétülő kép, majd az azt követő ismeretlen hibakód tette fel. Önmagában ez még nem torkollott volna véres „rage quit” rituáléba, de a játékba visszalépve egy „sérült mentett állás” figyelmeztetés fogadott, aminek hatására lássuk be, egy képzett zen mester is végleg elküldte volna a hanyag fejlesztőket melegebb éghajlatra. Ha ez jelen esetben nem lenne éppen kedves gesztus egy Alaszka programozó számára.



A Never Alone izgalmas körkép. Különleges történet. Értékes üzenet. Intelligens segélykiáltás. Egyedülálló élmény. Szótlan tanító. De mindeközben csupán egy rendkívül suta, hibákkal teli és egyszerű videojáték. Tagadhatatlan, hogy a fejlesztőcsapat kiválóan látta meg a lehetőséget ebben a rohamosan fejlődő digitális médiumban. Reményeik szerint egy új sorozatot indíthatnak ezzel, megosztva a világgal régóta őrzött hagyományait és szokásait, ünnepelve máig fennmaradt vadászó-gyűjtögető kultúrájuk és rámutatva az egymást segítő, a természettel összhangban élő szemléletükre. Jelenlegi eszköztáruk és tapasztalatuk a játékfejlesztés területén viszont még túl kevésnek bizonyult ahhoz, hogy ne csupán néhány bátortalan, botladozó lépést tegyenek a megfelelő irányba.



„A Never Alone izgalmas körkép.
Különleges történet.
Értékes üzenet.
Intelligens segélykiáltás.
Egyedülálló élmény.
Szótlan tanító.
De csupán egy rendkívül suta,
hibákkal teli és egyszerű
videojáték.....”



K I S I M A I N N I T C H U N A

› írta **SQR**

› Kiadó: E-Line Media
› Fejlesztő: Upper One Games & E-Line Media

› **65%**



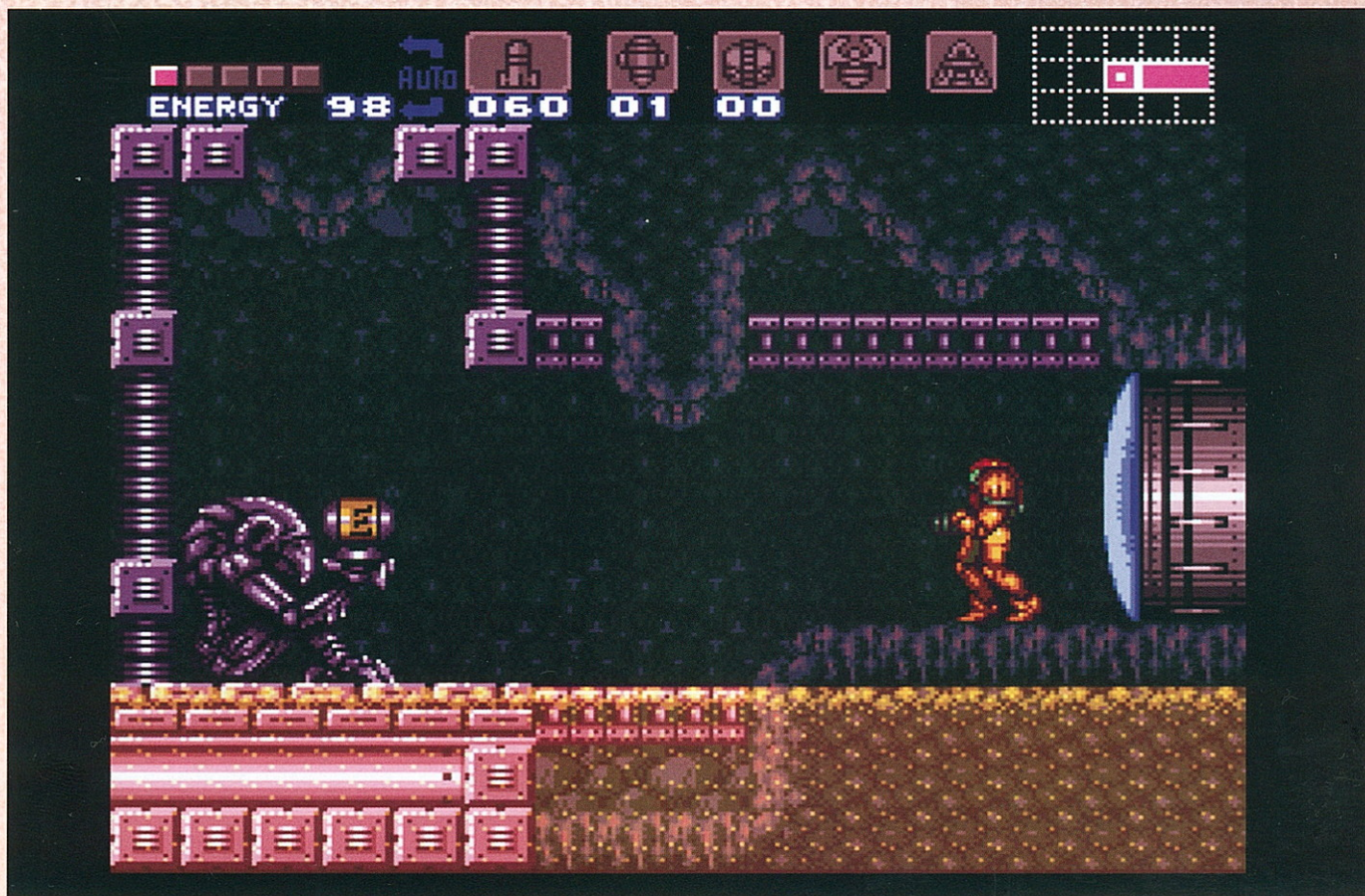
SUPER METROID

› SNES

Okostelefonod és a QR kód segítségével
megtallgathatod a játék zenéjét!



Sokat gondolkodtam azon, hogy mennyire szerencsés a videojáték kultúra egyik legnevesebb, közel harminc éves sorozatának a harmadik részét bemutatni, úgy, hogy az első kettőről még nem írtam. A Super Metroidot ugyanis megelőzte a NES-re és Gameboy-ra megjelent Metroid, valamint Metroid 2, ám azok közel sem voltak olyan sikeresek, mint a harmadik felvonás. Így végül arra jutottam, hogy belevágok, mert gondolom szívesebben olvastok a világ egyik legjobb játékaról. Ezt a hangzatos titlust persze nem csak tőlem érdemelte ki: a mai napig szerepel több meghatározó ranglistán, mint „a valaha készült egyik legjobb játék”. Nem meglepő, hogy rengeteg folytatása született.



A „doktor úr”, azaz szerénységem első találkozására a Metroid sorozattal épp ezzel a felvonással történt, még a '90-es évek közepén. Kölcson kaptam az egyik osztálytársamtól. Arra már nem emlékszem mit adtam cserébe, de azt tudom, hogy utána sokáig más nem került a gépembe. Volt hozzá egy hatalmas füzet, térképpel, titkokkal és más hasonló nyalánkságokkal. Ha épp nem a játékkal töltöttem az időt, akkor ezeket forgattam. Magammal vittem mindenhol, még a wc-re és kirándulásra is. Rabul ejtett minden aspektusa: a gyönyörű megjelenése, irdatlan mérete, és a rátelepedő baljós hangulata, amit a mesteri zenei aláfestésnek is köszönhető. (A QR kód segítségével okostelefonnal te is meghallgathatod a játék zenéjét.)

A Nintendo 1986-ban egy új játékműfajt teremtett, bár ez amúgy is jellemző volt rájuk akkoriban. Azóta is szeretik a hasonszőrű játékokat Metroid stílusúnak nevezni. A NES-es megjelenést követte egy Gameboy-os, majd a csúcsra járatott harmadik rész 1994-ben. Az utóbbira azonban nem illik igazán a „metroid” jelző, nevezzük inkább Metroid stílusú, nem lineáris, nyitott világu, akció-kaland játéknak.

Fogtak egy hatalmas térképet, amelyen gondosan elzártak rengeteg utat az elején, hogy csak később férhessünk hozzá a megfelelő

„Kétségbevonhatatlanul kijelenthetem, hogy 1994-ben a Nintendo megalkotta nem csak az adott kor egyik legjobb játékát, hanem minden időkét is...”

felszerelés birtokában. Egyszóval rengeteg felfedezés vár ránk. Mindezt megspékelték rengeteg platformelemmel és akcióval. Olyan mintha összegyúrták volna a Nintendo két legnagyobb címét, a Zeldát valamint a Mariot, és sci-fi köntösbe bújtatták.

Az első részben megismerhettük főhősnőnk, az intergalaktikus fejedelmét, Samus Arant, aki hasonszőrű tevékenységet végző pályatársaira csap le. Azok ugyanis fegyverként szeretnék felhasználni az idegen parazita jellegű lényeket, azaz a Metroidokat. A második részben ugyanezeknek az entitásoknak a kiirtása a feladatunk, mert roppant veszélyesek. Képesek kiszívni az életenergiát bármilyen élőlényből, ezzel a halálukat okozva. De szintén ebben az epizódban, egy Metroid közel kerül Samushoz.

Érzelmi kötődés alakul ki, konkrétan a lény az anyjának hiszi. Hősnők elviszi hát egy laborba, abban bízva, mégsem olyan szörnyűek

ezek az organizmusok. És így kerül képbe a harmadik rész, ahol újra megjelennek a fejedelmek és elrabolják a Metroid bébit. Mi meg eredhetünk utánuk...

Kezdetben nincs sok felszerelésünk, nincsenek képességeink, mindent úgy kell megszerezni a továbbjutáshoz. Kvalitásunk fejlesztése nem merül ki az egyre jobb és erősebb fegyverekben, növelhetjük energiánkat, és mindenféle extra adottságot szerezhetünk a páncélunknak. Képesek leszünk labdává gömbölyödni, hogy beférjünk a szűk járatokba vagy szuperszonikus sebességgel futni, hogy át törjük a falakat. Ezen kívül bombákat rakhatunk, röntgenlátással felfedezhetjük a rejtett járatokat, mágneses felületeken lenghetünk, de még olyan páncélok is

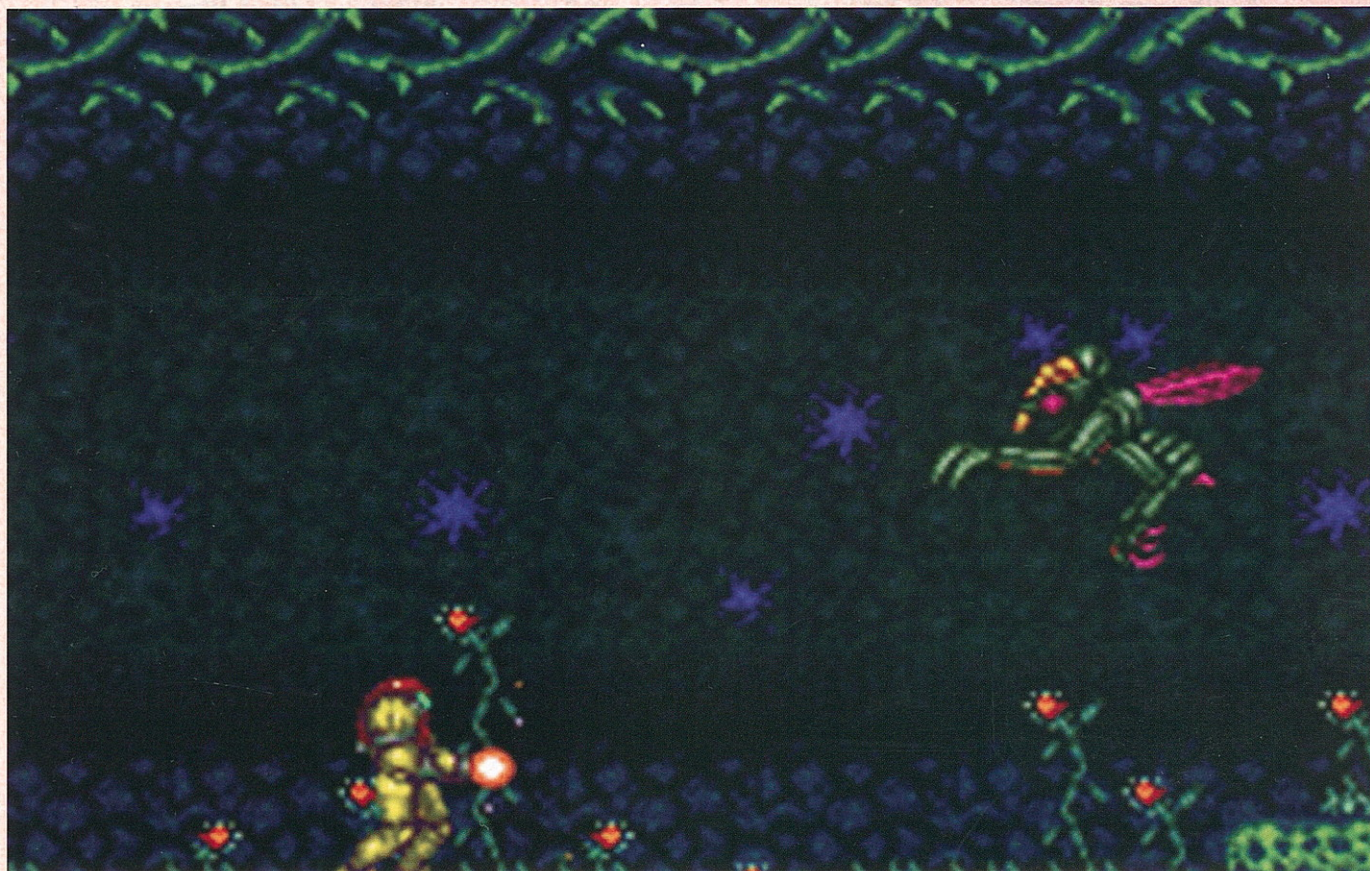


találhatunk, amelyekkel az extrém magas hőmérsékletet is kibírjuk, vagy akár a vízben is úgy mozoghatunk, mint a szárazföldön. Elég változatosnak és izgalmasnak

hangzik, ugye? És nem is soroltam fel mindent. Ellenségekből is kijut bőven. Mind megjelenésben, mind méretben és taktikában is nagyon eltérők, akár csak a boss-ok. Több

mint harminc féle ellenlábás van, ami még mai szemmel nézve is szép teljesítmény. A





nehézségre sem lehet panasz. Mivel nagyon nagy a bejárható terület és rengeteg a titkos hely, sok-sok időt fordíthatunk a játékra. Komolyságához és összetettségéhez természetesen mentési

lehetőség is dukál, amellyel bőven találkozhatunk a végigjátszás során.

Hét különböző témájú helyszín vár ránk, amelyek mind nagyon részletesek, aprólékosak, színesek és változatosak.

Akkor is rácsodálkoztam és teszem ezt most is: hogyan voltak képesek a Nintendo Research and Development

1-nél ennyi adatot rápérelni a kazettára, és ilyen magas művészi szinten tálalni? Már a hangok

és zenék sokszínűsége is aprólékos, odaadó munkára vall. Tiniként is ugyanúgy beszippantott és nem eresztett, mint pár hete, amikor újra végigvittem. Pedig akkoriban még az angoltudásom is meglehetősen gyér volt, azt sem tudtam, mit miért csinálok, és a guide mellett is képes voltam napokat elakadni, mert nem jöttem rá egy-egy hely nyitjára. Ezt hiányolom a mai játékok többségéből! Annyira fogják a kezünket, hogy már percekre sem lehet elakadni, nemhogy órákra, sőt, mint írtam napokra. Minden villog, minden lineáris, minden egyértelmű. A tárgyak szinte kiabálnak, „gyere, vedd fel”, harc esetén pedig nyomogass egy gombot mint a güzü. Hol van a felfedezés öröme? Természetesen tisztelet a kivételnek. És igen, régen is voltak faék egyszerűségű játékok.

Kétségbevonhatatlanul kijelenthetem, hogy az 1986-os Metroid által kitaposott ösvényen haladva, a Super Nintendo mind a 16 bitéből a maximumot kifacsarva, 1994-ben a Nintendo megalkotta

nem csak az adott kor egyik legjobb játékát, hanem minden időkét is. Nincs a játéknak egyetlen negatív tényezője sem, minden téren hozza az elvárható maximumot, sőt, azon is túlmutat. Uhh... ez kicsit elfogultan hangzik. De akkor is ez a véleményem.

Hopp, még nem írtam az irányításról. Nos, talán az egyetlen dolog, amelybe picit bele lehet kötni... Csöppet összetett a kezelés, és emiatt néha összegabalyodhatnak az ujjaink, de lehet, hogy csak egy fejlettebb kontrollerért kiált a dolog...

Azoknak is ajánlom, akik még nem játszottak vele, nyugodtan álljanak le egy kicsit a mai high-tech címekkel és tegyenek egy próbát. A mostani „retro like” játékdömping mellett bőven elfér ez a mű is. Megállja a helyét, nem kell szégyenkeznie semmiben sem! Számomra Samus Aran az igazi amazon!



Szubkultúrán belüli szubkultúra

► Nancy Page szemszögéből

Több mint hat éve vettem részt életem első animeconján, melyet a Petőfi Csarnokban rendeztek meg. Szerencsés voltam, mert az élményből a legjobbat kaptam: újságíró lévén soron kívül bemehettem, így előzetes frusztrációk nélkül vághattam neki az ismerős ismeretlennek (tudom, dögöljek meg). Gyermekkorom óta szerelmes vagyok a japán kultúrába, és a Sailor Moon és Dragon Ball tévés megjelenéseinek köszönhetően viszonylag hamar belecsöppentem az animék világába is. Aztán jöttek a conok, és rájöttem, hogy ez egy más világ, amit úgy hívok: „a szubkultúrán belüli szubkultúra”. Ugyanis az animeconok nem mindenkinek valók, még akkor sem, ha az illető rajong a japán rajzfilmekért. Bár 2008-ban és az azt követő néhány évben nem telt el úgy – legalábbis budapesti – rendezvény, hogy ne vettem volna részt rajtuk újságíróként, kiállítóként vagy egy ízben még fellépőként is, 2011 környékén apró-cseprő dolgok miatt felhagytam a conozással. A 2014-es Animekarácsony volt az első esemény, ami (a PlayIT-en és elődein kívül) kicsit visszavezetett ebbe a világba. Legalábbis fizikálisan: az „animefogyasztás” témakörével két szakdolgozatban is foglalkoztam, és sokáig figyeltem ezt a közeget, melynek részben én is mindig a tagjának tartottam

magam. A cosplayezés élményénél kevés felemelőbb dolog van egy szerepjáték rajongónak/gamernek/animésnek, és a Red Steel nevű Wii-játék Mama-san Sasorijaként volt is szerencsém fellépni, illetve egyéb alkalmakkor R2D2 és Méregcsók bőrébe is belebújtam. Örömmel nyugtáztam, hogy ilyen tekintetben a con-fíling változatlan maradt: rengeteg, különféle jelmez, számomra rengeteg ismerős és ismeretlen karakter, kreatív újraértelmezések, béna, de lelkes, illetve borzasztóan profi öltözékek tárháza nyílt meg egy napra a Millenárisban, és jó volt látni, hogy az emberek még mindig őszintén tudnak valamiért rajongani. Persze pózerek és túlzott exhibicionisták mindig vannak, de ez belefér a dologba. Programok és kiállítók tekintetében sem ért meglepetés conos visszatérésem során. Kedvenc részem a retró videójáték-kiállítás volt, ahol a Duck Huntot és társait lehetett kipróbálni, no meg az a beöltözött hölgy, aki a Miyazaki-filmekből ismerős



„I think this is the beginning of a beautiful friendship” - idézhetném az ikonikus mondatot a Macskajából a Mondo és a Controller magazin kapcsán. A két kiadvány olvasótáborában biztosan létezik egy közös halmaz és természetesen remek a kapcsolat a szerkesztőségek között is. Örömmel fogadtuk el a felajánlott tiszteletjegyeket a Mondo magazin szervezésében megvalósult Animekarácsonyra, ahova több kollégánk is ellátogatott. Közülük ezúttal Nancy Page és Komédiás osztja meg élményeit és tapasztalatait. Nancy már con-veteránnak számít, míg Komédiás életében először tette tiszteletét ilyen eseményen, így most két igazán eltérő szemszögű, de szórakoztató módon olvashattok a rendezvényről.

Szasa

Képzületlen riport egy közép-európai Animekarácsonyról

► Komédiás szemszögéből



A tervek szerint vasárnap frissen borotváltan, üdén és patyolat tiszta lélekkel jelentem volna meg délben a Millenárison, hogy átvegyem a jegyemet, és szűzi (Animekarácsonyt még nem látott) nézőpontommal gazdagítsam a jeles rendezvénysorozat krónikáját. Aztán jött a Dragon Age: Inquisition, és a rózsaujú hajnal még Dualshock 4-gyel a kezemben talált. Sebaj, gondoltam már dél környékén, egy kávé mindent meg fog oldani... Miután pedig lehetőség szerint felszámoltam a felrobbant kávéfőző okozta anyagi, szellemi és erkölcsi károkat, nekivágtam a szürke, decemberi Budának.

Már a Lövház utcában szállingóztak a színes frizurák, szokatlan sminkek meg „japánképregényes” kosztümök. Ezt különben, mivel a környéken élek, már megszoktam az évek ennek a magasságában, de most először szántam rá magam, hogy leereszkedjek a legmélyebb Tartaroszba. Két elgyengítően hosszú sor közül választhattam, végül a Watchman füzetek

Rorschach-ja mögé álltam be, hiszen a név kötelez. Egyébként ember tervez, Inquisition végez: jómagam minden voltam, csak üde vagy frissen borotvált nem, de hát védekezhettek úgy is, hogy megjelenésem voltaképpen egy furmányos jelmezkülönlegesség, melynek címe: Hobo without a Shotgun. Esetleg másik lehetőségként: Charles Bukowski különösen szar napja. Beljebb kerülve megpróbáltam a kosztümöket beazonosítani. Sajnos fogékony éveimben inkább a nyugati képregényeket részesítettem előnyben, így amíg nagyjából biztonságosan eligazodnék a Preacher vagy a Sandman karakterei közt, az itteni ruhák egy része kifogott rajtam. Mondjuk egy nagyon jól sikerült Eszeveszett Vash meg Nicholas D. Wolfwood párost azért csak felismertem. Illetve majdnem fotózkodtam egyet a Danganronpa pszichopata plüssmackójával, Monokumával is, csak épp félreérhetetlen elszántsággal tartott a női mosdó felé. Különben Anime ide vagy oda, a popkultúra mainstream(ebb) része azért csak utat talált magának, és ha Batman nem is futkározott túl sok, ahogy Pókemberből is csak egy százhusz centi körüli és ötéves forma változatot láttam, Gondor derék harcosaiból és az elmaradhatatlan birodalmi rohamosztagosokból azért már szép számmal akadtak. Még egy Call of Duty-s katona is pózolt büszkén valahol,



susuwatari-figurákat árulta – mondanom sem kell, a készletet rögtön felvásároltam. A színpadi programok viszont egy picit talán visszafogottak voltak. Bár sikerült elcsípnem egy mérsékelt érdekes beszélgetést, mely a Goat Simulatorból indult ki. Aki egy conra elmegy, az mindegyiken volt. És ezeket a programokat többször láttam már, a cosplayversenyen kívül pedig ritkán tudnak újat, izgalmasat mutatni. Legalábbis nekem – itt jön a képbe a szubkultúrán belüli szubkultúra. Imádom a japán kultúrát. Imádom az animéket. Animerajongó vagyok – de az okagék (a yaoiért, azaz a férfi melegpornóért rajongó lányok) kikészítenek, mint ahogy sok más tipikus conos szereplő is. Egy bizonyos szintig nekem való ez a világ, de van egy határ, ahol már soknak tartom. A szakdolgozataimban azt írtam, az animés közösségek az egyik legösszetartóbbak, és ez így is van. Csakhogy minden közösségen belül van klikkesedés. A cosplay és a vásár miatt azonban mindenképpen megéri kilátogatni a conokra. Mert élménynek biztosan élmény.

írta Nancy Page

illetve egy kiemelkedően sikerült páncélzatot viselő Master Chief-fel és női Shepard-dal is összehozott a sors meg a négyzetméterszám. Nagy kár, hogy az utóbbinak nem volt sisakja, mivel hát sisakfetisiszta volnék. Azt nyilatkozta különben, hogy inkább sminkben szeretné megmenteni a galaxist. Ha-ha, csak az kevésbé véd ám a vákuumtól meg az abszolút nulla foktól! A legkülönbözőbb korok asszaszinjaiból viszont annyi féle és forma volt, mint Gombóc Artúr csokijaiból. Amúgy ha már a játékoknál tartunk, ki is volt állítva pár masina. Elsősorban PS4-ek meg néhány klasszikus konzol. Ám ezeket – ott jártamkor legalábbis – valamiért eléggé békében hagyták, hiába futottak rajtuk olyan kortárs címek, mint a PS4-es GTA5 vagy a Shadow of Mordor, vagy éppen olyan klasszikusok, mint a Gamecube-os Mario Kart. Ellenben a projektoron vetített ritmusjátékok számomra érthetetlen népszerűségnek örvendtek. Fiatal lányok és fiúk osztogattak ingyen ölelést, de ezt két okból nem vettem igénybe: nem tartottam önnön megjelenésem különösebben bizalomgerjesztőnek, illetve úgy ítéltam, hogy a lelki sebeimen mindez amúgy sem enyhítene. Az Anonymous hacker csoport álarcos tagjainak öltözött feltehetően tényleges Anonymous tagokat is megcsodálhatott a nagyérdemű. Zárásként pedig dumáltunk egy kicsit Nancy Page-dzel és a barátjával, méghozzá a közegben kissé szürreálisnak hatóan „felnőtt” témákról (politika és hasonlók, még mielőtt valaki félreértene). Sokan ijesztgettek mindenfélével, hogy mégis milyen lesz ez a rendezvény, az én rövid és felületes véleményem viszont a következő: hangulatos, szerethető rendezvény, ahol összejöttek a rajongók és jól érezték magukat. Én pedig egy ideje bárkit képes vagyok kedvelni, ha van legalább egy szenvedélye, és nem árt vele senkinek.

Köszönöm az értékes idegenvezetést siklarának (alias: Simon Klára)!

írta Komédiás

EVOLVE interjú

Már nem kell sokat várni az idei év egyik legígéretesebb játékára. Pár hét múlva megjelenik a vadászok és szörnyek keringője, az Evolve. A 4+1 fős multiplayer alapon nyugvó játék hazai forgalmazója, a Cenega jóvoltából alkalmunk volt pár kérdéssel megkeresni közvetlenül a fejlesztőket. Exkluzív Evolve beszámoló következik!

Aki kérdez: Csinos kolléganőnk, **Nancy Page**

Aki válaszol: Az Evolve nemzetközi producere, **Iain Willows**

1. Hány szörnyet terveztek a játékba és mi lesz közöttük a legmarkánsabb különbség? Miért érdemes az egyiket választani a másik helyett?

• A játék piacra kerülésekor 3 szörny lesz majd elérhető, illetve azok, akik pre-order csomagot vásároltak, egy exkluzív negyediket is irányíthatnak majd. A szörnyek nagyon különbözőek: képességeik és stílusaik gyökeresen eltérnek, így a játékosoknak lehetőségük nyílik különféle harcmódszereket, játékestílusokat kitalálni, elsajátítani és tökéletesíteni. Először is van egy Goliath-unk, az erős, nagydarab lény, aki hatalmasakat tud ugrani, köveket, sőt, sziklákat tud dobálni, és még tüzet is okád.

Kraken egy repülő, elementál-típusú szörny, aki a magasból tudja nagy erejű elektromos támadásokkal sújtani ellenfeleit. Wraith pedig a bérgyilkosunk: teleportáláson, megtévesztésen és futáson alapulnak képességei, amivel remekül össze tudja zavarni a rá vadászókat.

2. Szerintetek átlagosan hány percesek lesznek a csaták? Lehetséges, hogy egy jó embercsapat esetén már pár perc alatt véget ér, de egy kiélezett helyzetben akár 40 percig is elhúzódik? Tervezték időkeretet a végleges verzióhoz?

• Az Evolve ereje a kialakításában

rejlik: nincs két ugyanolyan játék, ami azt jelenti, hogy egy csata tarthat csupán pár percig, de akár 25 percig vagy annál tovább is. Minden attól függ, hogy sikerül-e valakinek jelentős helyzeti előnyt szereznie – amennyiben a vadász csapat hatékony a szörny megtalálásában, és sikerül megtámadnia, még mielőtt az fejlődött volna, a siker szinte garantált. Ellenben amikor a szörny eléri a 3. fejlettségi állapotot, onnantól kezdve csak nagyon kemény, hosszabb ideig tartó küzdelmek árán lehet őt legyőzni.

3. Mit tudnátok elmondani az emberi csapatról? Mennyire kiegyensúlyozottak a karakterek egymáshoz képest?

• Az emberi, azaz „vadász” csapat 4, különböző képességekkel megáldott kasztot tudhat magáénak. Van egy Medic és egy Support karakter, illetve egy Assault és egy Trapper. Minden kasztban belül 3 karakter érhető el, azaz már a játék indulásakor 12-féle vadászt lehet majd irányítani. A csapatban mindenkinek megvan a helye, és nagyon fontos, hogy hatékony legyen az együttműködés, ugyanis csak így sikerülhet a küldetés. Mindenkinek a saját pozíciójában kell megfelelnie, például a medicnek csak és kizárólag az a feladata, hogy életben tartsa a csapatot, így borul a képlet, ha elkezd a szörnyet támadni. A vadászok

csak együtt tudják leteríteni a prédát, ki-ki a saját eszközével, de csakis a többiek segítségével.

4. Lehetséges, hogy lesz majd olyan játékmód vagy kiegészítő, ahol több, játékos által irányított szörny is lesz a pályán?

• Biztonsággal kijelenthetem, hogy sem most, sem később nem lesz ilyen. A 4v1-es mechanika a játék minden részében megtalálható, és ez az Evolve védjegye, így biztosan maradni fog.

5. Hogyan befolyásolja képességeinket egy-egy csata? Mi „örökítődik át” egy győzelemből, mit veszthetünk kudarccs esetén?

• Ha a játékos egy adott karakterrel játszik, folyamatosan fejleszt annak képességeit. A jó teljesítmény például növelheti a következő csatákban használt fegyverek a tudását.

6. Némely emberi karaktertípusnak van kísérő állata. Ezekről tudnátok néhány szót mondani?

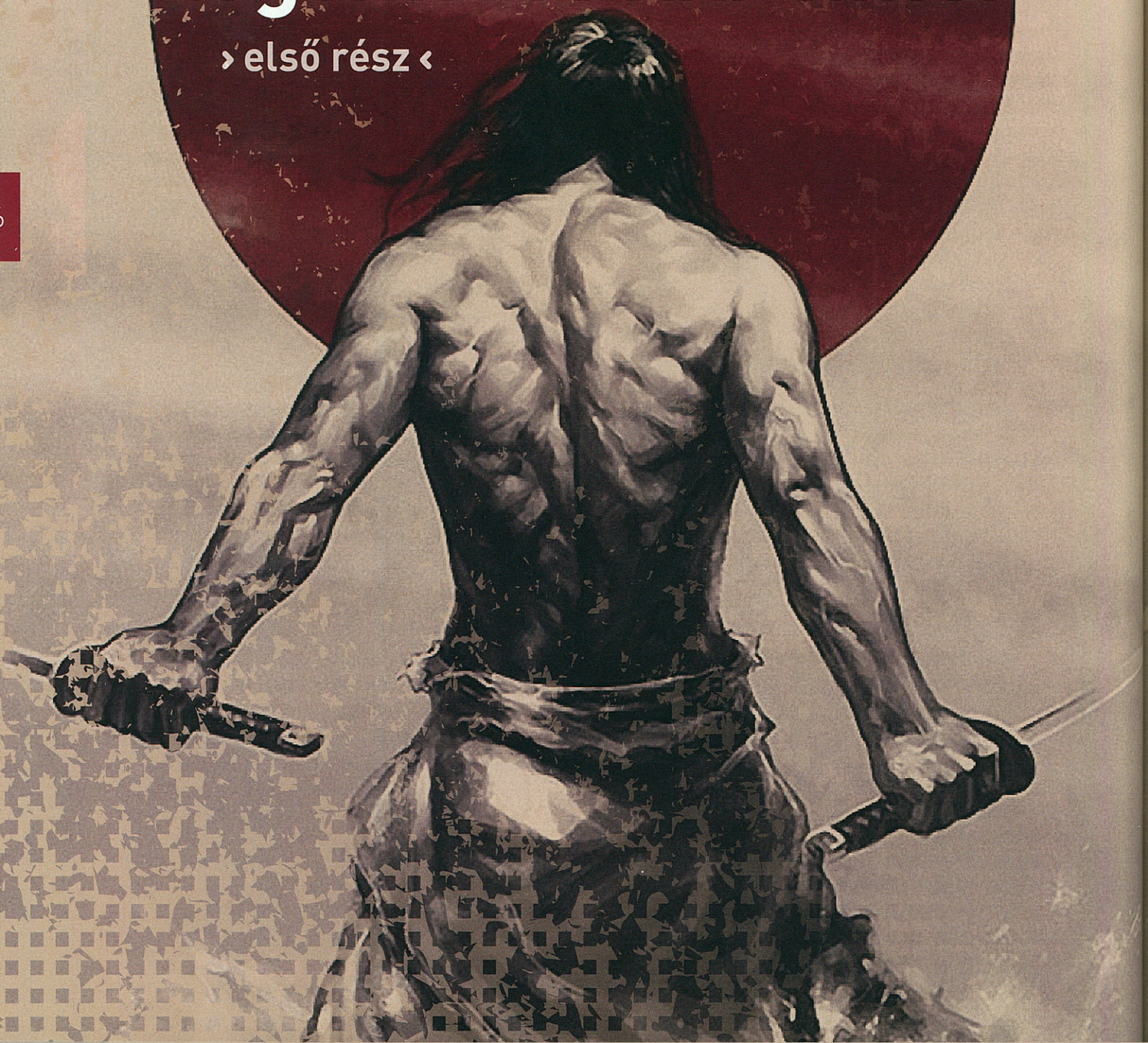
• A Trapper kaszt karakterének, Maggie-nak van egy ún. trapjaw-ja, akit Daisy-nek hívnak. Daisy egyfajta ötödik vadászként működik: segít a csapatnak levadászni a szörnyet, és a csatákban is segít feléleszteni a játékosokat.

*Konnichiwa Minnasan!
Folytatjuk a japán gamerek
sajátosságainak a felfedezését. Ugy gondoltam,
hogy ezúttal közvetlenül a játékok felől közelítem meg
a dolgot, azaz annak alapján vizsgáljuk meg a kinti gamer
szokásokat, hogy melyek azok a címek, platformok, játéktílusok,
amiket a kinti kollegáink preferálnak. Ez amolyan „mutasd a játékod,
megmondom ki vagy” dolog.*

日本

legsikeresebb címei

› első rész ‹



Most tehát a legsikeresebb japán címeket fogjuk górcső alá venni. Azokat a produktumokat, amelyeket méltán nevezhetünk system sellernek a szigetországon belül. Harminc cím, megjelenési dátumtól, platformtól és származástól függetlenül, de csakis a japánon belüli eladásokat vizsgálva. A cikkben közölt eladási számok is kizárólag ezt tükrözik, nem a világszerte elért statisztikákat. Fontos emellett megjegyezni, hogy a legtöbb példányban eladott játékok nem feltétlenül egyeznek meg legnépszerűbbekkel. Ennek elég érthető okai vannak: míg egy kilencvenes évek elején megjelent Mario résznek több mint 20 év állt rendelkezésére szép eladásokat elérnie, addig egy tavaly nyáron megjelent címnek nem volt erre ideje. Ettől függetlenül előfordulhat, a jelenlegi játékosok között mégis az utóbbi a népszerűbb. Nos, azt hiszem ennyi bőven elég is volt felvezetésnek, ugorjunk is a közepébe!

30. Mario Kart Wii

(Wii, 2008, 3.5 millió eladott példány)

Az első, de közel sem utolsó Mario játék a listánkon. A gokartos leágazások tulajdonképpen már 92-es debütálásuk óta sikeresek, ez azonban még az azóta megjelent számtalan cím közül is kiemelkedik, amit talán a wiimote ügyes kihasználásának is köszönhet (a kontrollert egy kormánykeretbe helyezve még nagyobb mókát és beleélést biztosított a játék). Két igen szép rekordot is magáénak tudhat: egyrészt ez 2008 legnagyobb példányszámban eladott játéka, másrészt a világon a legjobban fogyó versenyzős játék. Ugye érted? Nem egy NFS vagy egy éppen aktuális Gran Turismo rész, hanem ez. Ami azért valljuk be, igen szép teljesítmény.

29. Super Mario World

(Super Famicom, 1990, 3.55 millió eladott példány)

Ismét egy Mario játék, ezúttal a klasszikus fajtából. A korábbi részekhez képest jelentősen

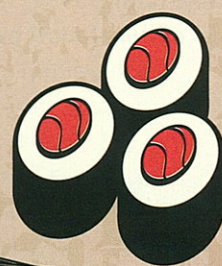
fejlesztett grafika, és a komplex 6 gombos irányítás olyan sikerré tette a játékot, amelyek nagyban hozzájárultak a SNES felemelkedéséhez. Ő, és persze ne feledkezzünk el arról, hogy ebben a részben debütált először Mario egyik leghűségesebb segédje, Yoshi is, aki azóta már különálló játékaival köszönhetően szintén saját karriert futott be.

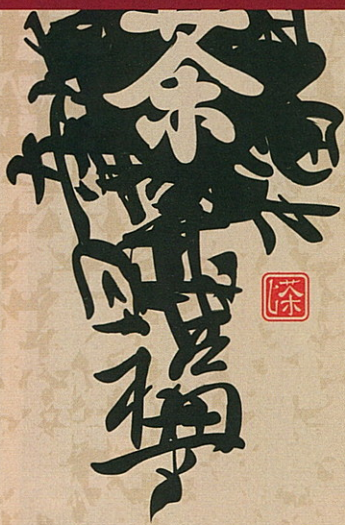
28. Wii Fit

(Wii, 2007, 3.6 millió eladott példány)

Bevallom, a Japánban legnagyobb számban eladott játékok listájának összeállításakor nekem a Wii Fitt okozta az egyik legnagyobb meglepetést. Azzal mindig tisztában voltam, hogy ez egy sikeres produktum lett világszerte, de úgy gondoltam ezt elsősorban a világ nyugati féltekének, azon belül is Amerikának köszönheti, ahol az elhízás komoly társadalmi

probléma (Japánra és úgy általában Kelet-Ázsiára a genetikából és a táplálkozási szokásokból kifolyólag ez nem igazán jellemző). Sikere talán annak is köszönhető, hogy esetünkben most nem egy klasszikus értelemben vett videójátékról beszélünk, hanem egy jól megszerkesztett edzőprogramról, ami a Wii Board egyszerű használatának köszönhetően olyan embereket is képes volt bevonni a konzolok bűvös világába, akiket amúgy teljesen hidegen hagy ez a lehetőség (szegény tudatlanok).





27. Tomodachi Collection

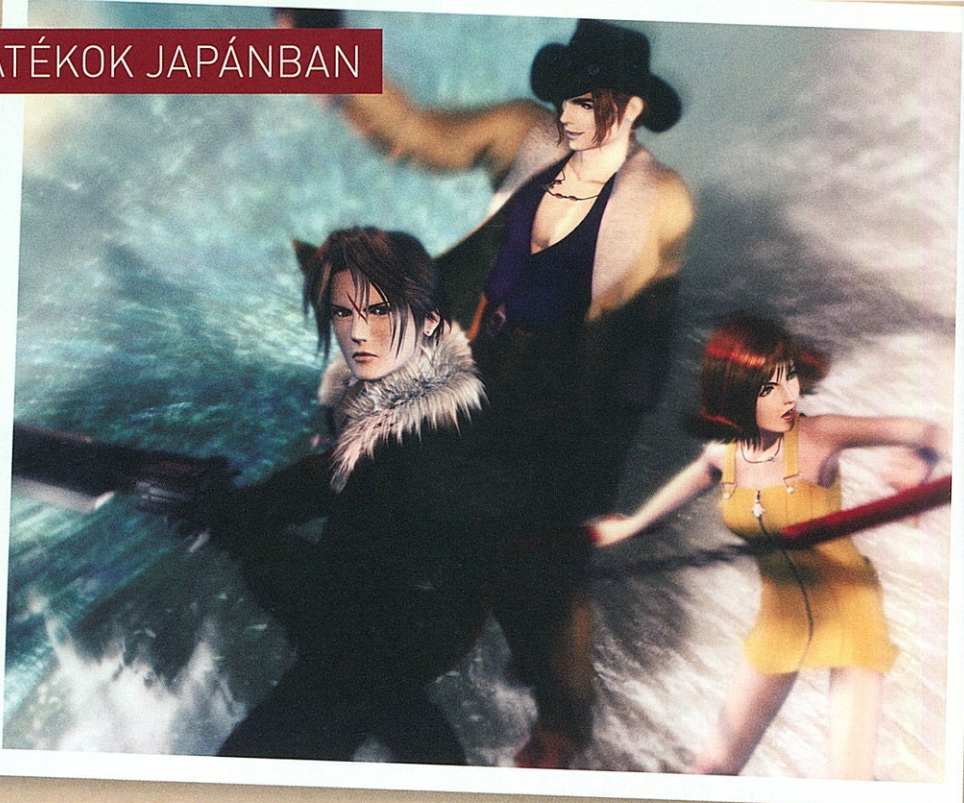
(Nintendo DS, 2009,
3.63 millió eladott példány)

„Barátkollekció” – mondja a japán cím szó szerinti fordításban, ami nagyjából le is fedti a tartalmát. Tudniillik arról van szó, hogy a játék segítségével virtuális másolatokat készítesz az élő-lélegző barátaidról, akik ezután a játékon belül egy virtuális szigeten szociális életet élnek. Te, azaz a játékos is részt veszel természetesen ebben a saját virtuális alteregóddal. Sőt, mi több, némi interakcióra is lehetőség nyílik különböző minijátékok segítségével, amik ráadásul évszokról évszakra változnak. További érdekesség, hogy az első héten mindössze csak 100.000 példányt sikerült értékesíteni belőle, de ez a szám év végére elérte a hárommillió határt. Magyarul ékes példája annak, hogy az emberek azért vettek meg egy játékot, mert valóban szórakoztatónak találták, és nem az orrvérzésig erőltetett előzetes hype-nak köszönhetően. Destiny, tetszik ezt hallani?

26. Final Fantasy VIII

(Playstation, 1999,
3.64 millió eladott példány)

Ahh, végre egy Playstationös cím, méghozzá nem is akármilyen! Anno a sok mindenben nyugatizált rész meglehetősen megosztotta a széria rajongóit, ez azonban mit sem



változtat azon a tényen, hogy a kiváló RPG minden idők harmadik legeladottabb Playstation játéka Japánban.

25. Dragon Quest VIII

(Playstation 2, 2004,
3.7 millió eladott példány)

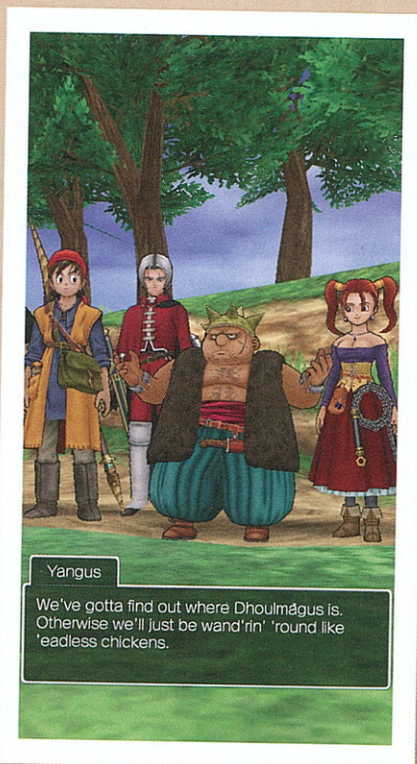
Ismét egy 8-as sorszámú epizód, ismét egy Playstation gépről, és szintén egy neves RPG széria szülötte – csak ezúttal a másik legnépszerűbb japán szerepjátékos cím almából. A Dragon Quest sorozat legendásan népszerű

Japánban, amit talán mi sem szemléltet jobban, mint hogy a széria egyes részei KIZÁRÓLAG olyan napokon jelenhetnek meg, amikor nincs oktatás, különben féltő, hogy a friss kalandozásra kiéhezett lurkók nem mennek be aznap iskolába! (Ebből fakad a népszerű, ám téves legenda, hogy az új DQ részek megjelenését munkaszüneti nappá nyilvánítják: a játék ugyan népszerű, de azért nem annyira, hogy egy teljes ország működésére kihatással legyen). A nyolcas sorszámú epizód volt az első csemete, ami a Square és az Enix házasságából született, és ilyen impozáns felmenőkkel, valamint Akira Toriyama (a Dragon Ball atyja) isteni stílusával kiegészülve nem icsoda, hogy ilyen lenyűgöző sikereket futott be.

24. Wii Sports

(Wii, 2006,
3.77 millió eladott példány)

A változatosság kedvéért ismét egy Wii játék, ami a világ legnagyobb példányban eladott sportjáték címének büszke birtokosa. Habár az igazat megvallva, ez egy kissé csalóka statisztika, hiszen nyugaton sok géphez ezt a játékot adták ajándékba. Valójában egy rém egyszerű dologról van szó, egyfajta minijáték gyűjtemény, sport köntösbe csomagolva. Viszont remek ízelítőt ad a wiimoteban rejlő



lehetőségből, és szinte bárki képes elszórakozni vele, kortól, nemtől, és korábbi videojátékos tapasztalattól függetlenül. Ha hinni lehet a nyugati bulvárlapoknak, ez II. Erzsébet, azaz az angol anyakirályné kedvenc játéka. Amennyiben ez igaz, én szívesen megnézném, ahogy Bözsi néni a Buckingham-palota egyik elegáns szobájában a levegőben kapálódzik és ugrál a királyi család és a személyzet legnagyobb döbbenetére...

23. Dragon Quest III: And Thus Into The Legend

(Famicom, 1988,

3.8 millió eladott példány)

A hármas sorszámú DQ epizód volt az, ami igazán megalapozta a sorozat sikerét: amikor kijött Japánban, a diákok tömegesen estek vissza országos szinten a tanulmányi eredményeikkel, annyira elvárásolta őket Loto és Baramos, a főhős és a gonosz csatája. Innen ered a már fent ismertetett megjelenési szabályozás a DQ játékokra a szigetországban. A kritikusoknál is egyöntetűen pozitív fogadtatásban részesült rész olyan újításokat hozott a sorozatba, mint például a különböző kasztok bevezetése és egy előhívható titkos második főellenség. Utóbbi ugyan most már szinte alap minden mai magára valamit is adó jrpg-ben, de anno ez még ritkaság volt, és csak ez után lett divat ez a japán játékok körében.

22. Super Mario Kart

(Famicom, 1992,

3.82 millió eladott példány)

Az első és legsikeresebb a Mario Kart játékok között. Ez a rész hozta el nekünk a hasonzó gokartos játékok máig megunhatatlan varázsát: egy versenyjáték, ami nem szimulátor, amiben nem feltétlenül csak a precíz vezetési képességek viszik a főszerepet, hanem alapvetően inkább egy mókás társasági játék. Mert ugye mi is lehet annál nagyobb öröm, ha az éppen előttünk vezető magabiztos cimboránkat arcunkon

kaján vigyorral, egy felvehető fegyver segítségével magunk mögé utasítjuk? A mesebeli aszfaltokon kialakult vidám káosz az egyik legsikeresebb játékok közé repítette.

21. Super Mario Brothers 3

(Famicom, 1988,

3.84 millió eladott példány)

Mert Marióból sosem elég! A legendás sorozat harmadik darabja minden idők második legeladottabb Famicom (vagy ahogy nálunk inkább ismerik: NES) játéka Japánban. Amikor kint megjelent, a Nintendo úgy reklámozta, hogy ez minden idők legjobb Nintendo játéka, ami valaha megjelent. Kissé talán felvágós állítás, de figyelembe véve, hogy mennyire kihasználta az adott platform képességeit és hogy mennyire egy időtálló darab a mai napig, talán igazat adhatunk nekik.

20. Pokemon Heart Sold és SoulSilver

(Nintendo DS, 2009,

3.9 millió eladott példány)

Meglep bárkit is, hogy pokemon játékok is szerepelnek minden idők legsikeresebb Japánban eladott játékeinak listáján? Aki csak kicsit is figyelemmel követi Pikachunak és társainak a diadalmenetét, aligha döbben meg. A játék egyébként

egy jrpg szörnytréninggel, epikus csatákkal, és hasonló, a címtől elvárható nyalánkságokkal, ám a listán betöltött pozíciójuk érdekességét az adja, hogy ezek nem új játékok, „csak” az 1999-es Gold és Silver (eredetileg Gameboy Colorra megjelent) remakei. Újításként mindössze olyan platformból fakadó érdekességekkel kiegészülve, mint a DS érintőképernyője adta lehetőségek vagy az összekapcsolhatóság más DS gépekkel.

19. Mario Kart DS

(Nintendo DS, 2005,

3.92 millió eladott példány)

Még egy Mario Kart játék, de becsszó, ezúttal az utolsó. Amúgy szintén remake, minimális újításokkal az eredetihez képest (achievementek, dual képernyő), de már ennyi is elég volt a japán játékosoknak ahhoz, hogy jobban vegyék, mint az alapul szolgáló játékot.

18. Brain Age:

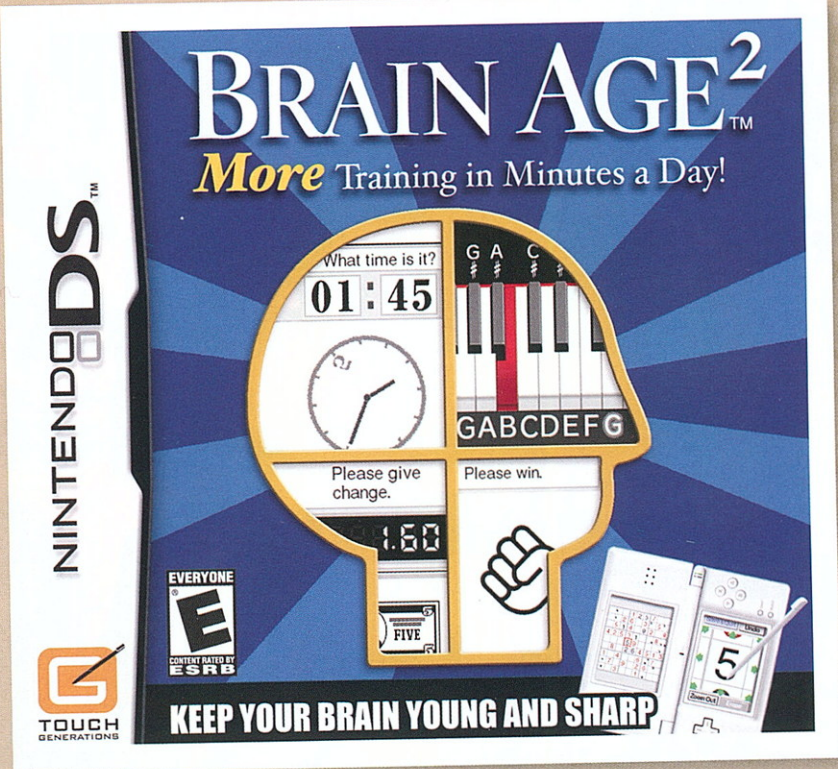
Train Your Brain

in Minutes a Day!

(Nintendo DS, 2005,

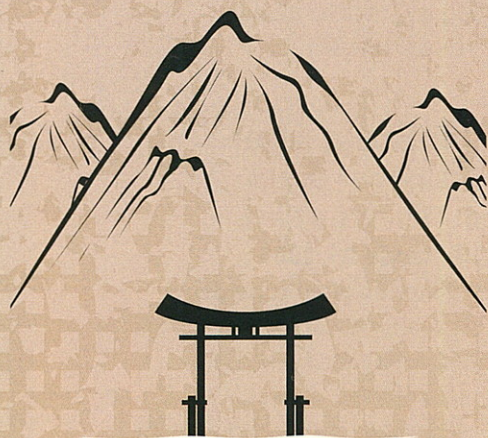
3.95 millió eladott példány)

Ez a játék több összetevőnek is köszönheti a sikerét. Egyrészt maximálisan kihasználta a DS-ben rejlő olyan lehetőségeket, mint a





dual képernyők minden adottsága, vagy a hangfelismerő rendszer. A másik ok a témájára vezethető vissza. Hasonlóan a Wii Fit-hez, ez is egy tágabb közönséget képes megszólítani. Mivel Japánban, és különösen Tokióban rengeteget utaznak az emberek metrón és egyéb tömegközlekedési eszközökön (nem ritka a napi 3-4 órás zötykölődés, és akkor még nem beszéltünk a városok között ingázókról), így kint egy külön kultúrája van annak, hogy ki mit csinál éppen utaztatás közben. A legnépszerűbb tevékenységek az alvás, mangaolvasás, mobilozás és a kézikonzolok bütykölése. Utóbbi célra a Brain Age tökéletesen megfelel, hiszen nem csak kikapcsolódást biztosít, hanem hasznos tevékenység is a szellemi képességek fejlesztése érdekében. Egy időben nagy divat volt idősebb embereket megajándékozni a játékkal, akik így maguk is sokat tehettek mentális frissességük megőrzéséért. Végül is az állandó sudoku- és rejtvényfejtésre is rá lehet unni előbb-utóbb, nem igaz?



17. Final Fantasy VII (Playstation, 1997, 4 millió eladott példány)

A legenda. A játék, amit nem csak Japánban, de a világon mindenütt a valaha volt egyik legjobb (ha nem a legjobb) játékként tartanak számon. A játék, aminek már a születését is rengeteg érdekes szövegszéd lengi körül (mint például, hogy azért költözött a sorozat Nintendoról Playstationre, mert a Nintendo 64 kazettája már nem bírta volna el a 4 CD-nyi tartalmat, továbbá, mert a nagy N állandóan megkötötte a Square-s csapat kezét, feleslegesen cenzúráztak volna mindent, stb.), de sajnos ebbe helyhiány miatt most nem tudok belemenni. Akárhogy is történt, az FFVII jött, látott és győzött, mi játékosok pedig gazdagabbak lettünk egy igazi ékkövel. Sajnos a cég manapság már nem az egykor ismert minőségéről híres, amit az is mutat, ahogyan a játék (máig több milliós létszámú) rajongóbázisával bánnak: bár az FFVII mind a mai napig messze vezet azoknak a játékoknak a listáját Japánban, amiknek követelik az újrafeldolgozását, ám a Square fura urai látszólag kegyetlen játékot űznek velük. Nemrégén, a tavaly decemberben megtartott Playstation Experience rendezvényen felvillant

ugyan az FFVII neve, de mint az kiderült, csak egy egyszerű portolás lesz PS4-re. Tetszik érteni, egy 18 éves játék, változtatás nélkül jön ki egy újgenerációs konzolra. Mit is mondhatnék erre: köszönjük Square!

16. Dragon Quest VII: Warriors of Eden (Playstation, 2000, 4.14 millió eladott példány)

Egy játék, ami bebetonozta a Playstation (addig sem kétséges) sikerét a szigetországban. Újabb remek példa a DQ kinti népszerűségére, hogy egy olyan platformon tudott hatalmas sikereket befutni, ami már éppen a hattyúdalát énekelte a játék megjelenése idején. Mi több, megjelenése nyomán ismét fellendült országszerte a PS eladása, valahol egyenesen hiánycikké vált belőle! Az eredmény magáért beszél, a Dragon Quest harmadik része minden idők legeladottabb Playstation játéka Japánban. Éés ennyi fért bele mai részünkbe, mivel a hely sajnos elfogyott, de legközelebb innen folytatjuk az első 15 helyezettrel. 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

FANNITIZMUS

Miért játszunk?

Bemutkozás

Sziasztok, **Szathmáry Fanni** vagyok és a Pécsi Tudományegyetemen tanulok pszichológiát. A videojátékok világa a gimnáziumi éveim alatt szippantott magába, azóta aktív játékosként működök. Ebből kifolyólag adta magát az ötlet, hogy komolyabban is elkezdjem tanulmányozni őket, pszichológus szemmel. Nem titok, kutatásokat is folytatok a témában, például a videojátékok által kiváltott érzelmek kapcsán. A kedvenc játékaim a Dragon Age és a Mass Effect sorozatok, de imádom másokkal együtt is gamelni, szóval a multiplayereket is szeretem. Örülök, hogy lehetőségem van a gondolataimat megosztani veletek, remélem tetszeni fognak az írásaim. A játék mellett sok egyéb hobbim is van, szoktam rajzolni, cosplayezni és hasonlók, ráadásul mindig kitalálok valami újat, amibe szeretnék belevágni, de próbálok időt szakítani a kockulásra is.

Sokatokban felmerülhetett már ez a kérdés. Azért játszunk, mert jó, élvezetes, leköt, mert úgy tartja kedvünk, nem tudnánk mást csinálni, vagy mert így tudunk kikapcsolódni a barátainkkal. Ezek alapvető magyarázatok, de ha jobban belegondolunk az egész bonyolultabb ennél. Ha kíváncsi vagy, hogy milyen folyamatok vezettek oda, hogy a kezedbe vedd a kontrollert, olvass tovább.

Mielőtt jobban beleásnánk magunkat a témába, nem árt tisztázni, hogy mit is értünk játék alatt.

A legegyszerűbb magyarázat, hogy a játék magáért a tevékenységért végzett munka. Ritkán, vagy egyáltalán nem a jutalomért, főleg nem kényszerből cselekszünk. Sőt, nem csak az ember képes rá, de az állatok is. Persze ezzel nyilván senkinek nem mondtam újat, a kutyának sem kell jutalomfalat, hogy visszahozza a frízbit, (csak nekem) de mi a helyzet a szellemi játékkal? Ahogy haladunk felfelé fejlettségi szintben a fajok között, ez a típusa a játéknak egyre jellemzőbbé kezd válni. Ebből is látszik, hogy nem feltétlenül testmozgásról van szó, agyunk sokszor nagyobb szerepet kap, mint izmaink. Lássuk be, azt, amit a kontrollerral művelünk, nem igazán nevezném testmozgásnak, inkább csak velejárója

egy jó kockulásnak a gombcsapkodás.

Főleg, ha verekedős játékról

beszélünk. És fogalmam sincs a kombókról. Nyilván vannak kivételek, mint a Kinect és társai, de ezektől most tekintsünk el.

Visszatérve az emlősökre, hiába lealacsonyító ez számunkra, de már a patkány is képes a szellemi

játékra, legalábbis valami ahhoz hasonlóra, a majmokról már nem is beszélve. Kutatók bebizonyították, hogy ha egy patkányt beteszünk egy labirintusba, melyben két módon juthat el az ételig, egy egyszerűn és egy bonyolultabban, sokszor a körülményesebbet választja, amennyiben minden futás alkalmával változtatjuk az elé állított akadályokat. Más szóval, egy idő után megunja a már kitalált útvesztőt. Kezdjük tehát az unalommal az okok feltárását.

Az embernek alapvetően szüksége van az ingerlésre, különösen, ha az a látással kapcsolatos. A környezetünkől származó ingerek közel 80 százaléka vizuális. A videojátékoknál is nagyon meghatározó a grafika, a karakterek, a tájak, ez adja a hangulat és a történet jelentős részét. Mi történik velünk, ha olyan

környezetbe kerülünk, ahol semmilyen inger nem ér minket? Nehéz elképzelni, igaz? A kutatóknak persze ezt is sikerült elérniük. A kísérleti személyeknek egy ágyon kellett fekvődniük, szemükre áttetsző műanyaglapot helyeztek, (ez megakadályozza a formalátást, ráadásul semmilyen fényforrás sem volt a szobában), a kezüket egy csőbe tették (ebben kicsit tudták mozgatni ujjukat, hogy ne fájduljanak meg, de tapintásra nem volt lehetőségük), illetve fülhallgatót kellett viselniük, amelyen át folyamatos zúgó hangot hallottak. Minden így eltöltött nap után fizetséget kaptak, így megvolt a kellő motiváció is. A legtöbben azonban így is csak 2-3 napig bírták, a legkitartóbb is csak 6 napig. Lehet, hogy elsőre nem tűnik nehéz feladatnak, de itt még nincs vége a történetnek. Az ingeréhségnek

meglettek a következményei, különféle hallucinációk formájában. Voltak, akik konkrét alakokat, formákat láttak (pl: valakinek megjelent maga a Jurassic Park),



mások csak nem tudtak összefüggően gondolkodni, míg egyesek arról számoltak be, hogy fejük elválík a testüktől. Nos, mindegyik már enyhe kifejezés az unalom.

Mint minden, a megfelelő inger mennyisége is személyenként eltérő lehet. Valaki ki szeretné próbálni a síugrást, másnak már a korcsolya is túl veszélyes.

A pszichológusok egy szép, hangzatos fogalmat alkottak azokra az emberekre, akik az átlagnál jobban kedvelik a szokatlan, izgalmas élményeket: ők a szenzoros élménykeresők. Most, hogy ezzel is okosabbak lettünk, ideje megmagyarázni, hogy mi köze ennek a videojátékokhoz. Minél lenyűgözőbb legyen a látvány, izgalmasabb az akció, véresebbek a kivégzések, lüktetőbb a zene? Még sorolhatnám a különféle ingereket, amelyek egy-egy gameplay közben érnek minket. Minél jobban kielégítik az ingeréhségünket, annál

„Ha játékról beszélünk, az első, ami sokaknak eszébe jut, azok a gyerekek. ...”

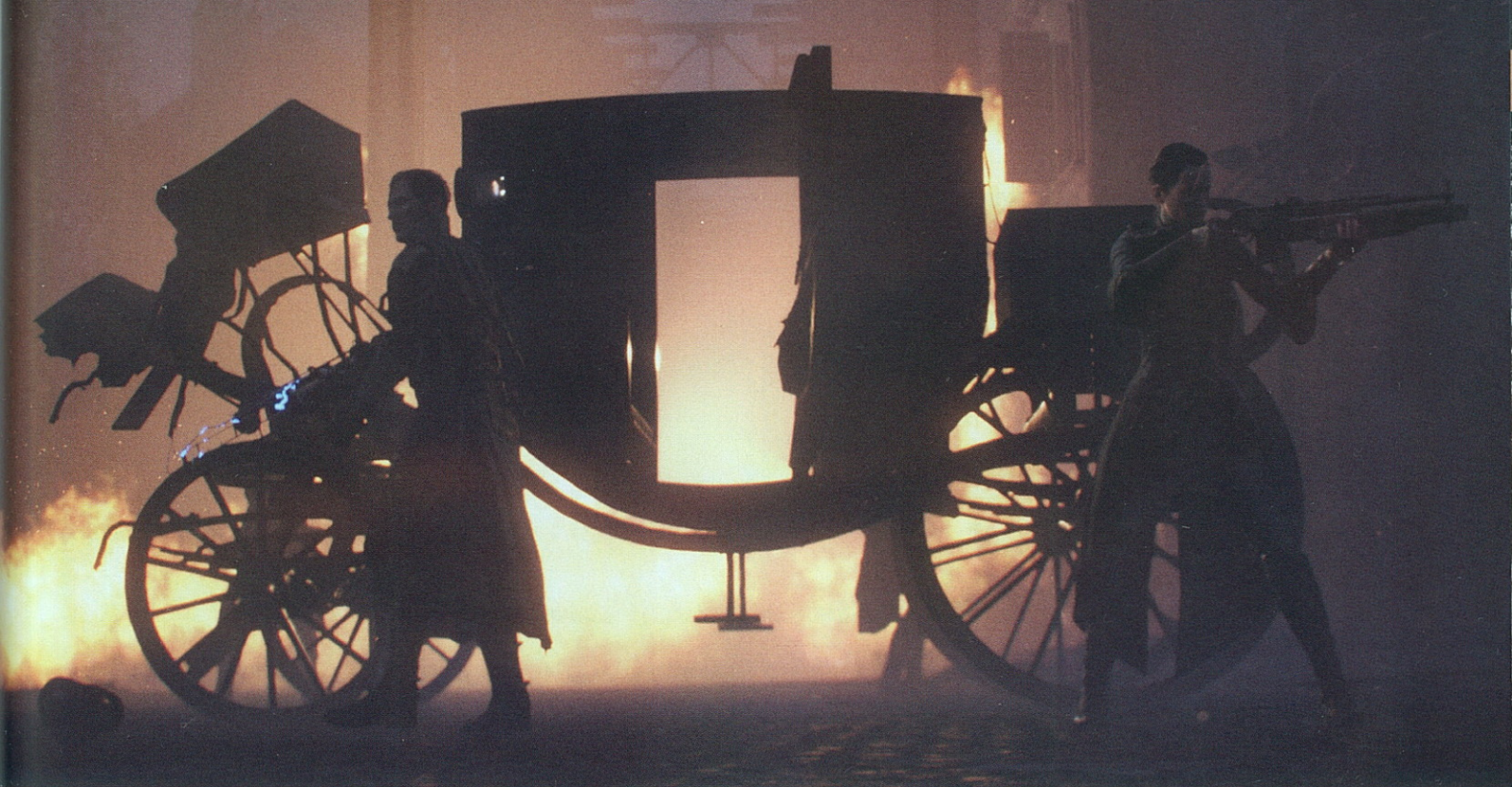
elégedettebbek vagyunk. Persze van, akinek az Evil Within már túl sok, másnak remek szórakozás irtani a zombikat, van, aki meg inkább a Lego játékokat kedveli, sőt az is lehet, hogy az egész hangulattól függ. A lényeg, hogy élvezetesen üssük el az időt. Ha játékról beszélünk, az első, ami sokaknak eszébe jut, azok a gyerekek.

Bizony, a fejlődés szempontjából nagyon fontos szerepet töltenek be, és ha valami tíz évesen kikapcsol, az rajtunk maradhat felnőttkorra is. Ezzel nincs is semmi baj. Sőt, nem csak a gyerekek profitálnak a játékból, de az idősebbek is olyan képességekre tehetnek szert, amilyenekkel addig nem rendelkeztek. Ez majd következő cikkem témája lesz.

Visszatérve a fejlődésre, először a játékot tárgyakkal végezzük. A kisbaba egymásra rakosgatja a kockákat, és nagyon örül, mikor megrázhathat egy csörgő dolgot, ami erre hangot ad ki. Neki van befolyása a dolgok fölött, ő okoz valamit. Valljuk be, alapvetően ezzel mi sem vagyunk másként. Elégedettséggel tölt el a tudat, hogy megváltoztathatunk valamit, vagy, hogy mi irányítunk. Néha még most is jó érzés nyomogatni a sípoló gumicsirkét. De hogy ne ragadjunk meg ezen a szinten, haladjunk tovább a kisgyerekkorra. Itt már megjelenik az úgynevezett szerepjáték. Nem gondoljon senki semmi rosszra, de ne is a Dungeons & Dragons-ra, vagy a Dragon Age-re asszociáljunk. Itt ez annyit jelent, hogyha hercegnő akartam

lenni, vagy boszorkány, egyszerűen azt képzeltem, hogy az vagyok. Ez történhetett egyedül is, de a leggyakoribb az volt, hogy volt egy herceg, egy szolga, egy hétfejű sárkány vagy ehhez hasonló szerepkört betöltő barát-barátnő is, akivel együtt jártunk be felfedezetlen birodalmakat. (Például a hátsó kertet.) Ez egyrészt fejleszti a különféle mentális funkciókat, másrészt segít azonosulni a felnőttkori szerepekkel, mint például az anyuka-apuka, vagy különféle foglalkozások, mondjuk a tűzoltó. Ezen felül elősegíti a társas kapcsolatok kialakulását is, hiszen mint ahogy említettem, általában az ilyesfajta játék nem magányos tevékenység. És igen, így jutunk el az RPG-khez is, ez csupán a korai, kezdetleges formájukat jelenti. Sokszor jó dolog azonosulni az erős, legyőzhetetlen főhőssel, aki mindenre képes, amire mi nem. Az egy dolog, hogy sajnos nem tudok élőben varázsolni, vagy kardot forgatni, de az is biztos, hogy egy zombi apokalipszisben én lennék az első, aki meghal. Ha továbblépünk az iskoláskorra, kialakul





„A videojátékokban sem tehetünk meg bármit. Nem biztos, hogy élvezetes lenne, mondjuk egy FPS, ha nem lehetne meghalni, kifogyhatatlan lenne a töltény. ...”

egy másik fajta játéktípus, az úgynevezett szabályjáték. Nevéből adódóan, itt már nem azt tesszük, amit akarunk, hanem bizonyos korlátok közé vagyunk szorítva, amelyek mindenkire egyaránt vonatkoznak. Ez megnöveli a játékban résztvevők számát és a játékidőt is egyaránt. Ilyen a fogócska, de a társas, vagy bármilyen kártyajáték is. Megjelenik a stratégia jelentősége, sőt, ekkor tanuljuk meg, hogy mit szabad a diáknak, mit a tanárnak. (Már ha megtanuljuk.)

A videojátékokban sem tehetünk meg bármit. (Jó, vannak olykor kivételek.) Nem biztos, hogy élvezetes lenne, mondjuk egy FPS, ha nem lehetne meghalni, kifogyhatatlan lenne a töltény, vagy nem kellene alkalmazkodnunk másokhoz egy multiplayer esetében. A gyerekek megtanulnak együttműködni,

tartani magukat egy rendszerhez és nem csalni. Ez persze nem mindig megy simán, nem csak náluk, de az idősebbeknél sem. Sokan tudhatják milyen érzés, amikor valaki megy a saját feje után tekintet nélkül másokra, összeszedi az összes lootot, vagy egyszerűen csak cheat-et

használ. Igazságtalannak gondoljuk, nem igaz? Hiszen a játék nem ér semmit, ha mások olyan előnyökhöz jutnak benne, amelyek eltolják az erőviszonyokat.

Újabb ok a játékra: a társasági igényeink kielégítése. Legyen szó egy jó verekedésről a legjobb barátunkkal





(persze csak a képernyőn), négy fős lövöldözésről a másik csapat ellen, 25 fős raidről egy MMORPG-ben, vagy hajnalig tartó LAN partiról, a játék okot ad a közösen töltött időre, sőt beszédtemát nyújt, közösséget formál és olyanoknak is teret ad, akik a való életben túl zárkóztak, vagy félénkek ahhoz, hogy érvényesülni tudjanak. Az ember társas lény, ugyanúgy ahogy az unalmat, a magányt is szereti minél távolabb tudni magától. Ismét fel kell hoznom az egyéni különbségeket, mindig vannak, akik inkább leülnek egy jó kis single player kaland elé, sőt, sokszor nekem is ahhoz van inkább kedvem, főleg ha arra gondolok, mit szólnak a

többiek mikor elszúrok valamit, de néha jól esik a közösség tagjának lenni. Hogy másik nézőpontból is megvizsgáljuk a dolgot, nem csak az összetartás hajthat minket, de a versengés is. Alapvető igényünk önmagunk értékének emelése, gyakran azért, hogy jobbak vagyunk másoknál, többet tudunk, mint ők, képesek vagyunk valamire, amire ők nem. Ez bizony erősíti az egónkat, az önbecsülésünket, ami pozitív érzéseket vált ki belőlünk.

Még egy dolog maradt hátra, amit mindenképpen szeretnék megemlíteni a játék élvezetének okai közt. Éreztétek már úgy,

hogy egy tevékenység összeolvad a tudatos cselekvéssel és az automatikussal? Vagy hogy annyira összpontosítottok valamire, hogy minden más, lényegtelen ingert kizártok? Esetleg hogy átléptek saját határaitokat, megszűnik az idő körülöttetek? Hogy csak azért csináltok valamit, mert élvezitek? Nos, ez az élmény a flow, vagyis áramlat. Ilyenkor egy élményfolyam részévé válunk, amelyből energiát és pozitív tapasztalatokat, gondolatokat nyerünk. Kutatók szerint többek közt ez lehet titka boldogságunknak és mentális egészségünknek. A videojátékok alkalmasak lehetnek rá, hogy megéljük ezt az élményt, ami örömmel, elégedettséggel tölt el minket.

Most, hogy mindezzel tisztában vagytok, talán kirajzolódik bennetek, mi készítenek arra mindannyiunkat, hogy a fél napokat a képernyő előtt töltsünk, miközben a vizsgákra kellene készülnünk. Bocsánat, ez csak én vagyok... Elmondhatom, hogy mindez lényegtelen, amíg élvezzük az átkockolt percekét (órákat). Jó játékot!

► írta **Fanni**



NEW CHALLENGE

33238 ★

3:11.483



Az öt sereg csatája

A témára való ráhangolódást elősegítendő, kicsit fúrjuk bele lelki szemeinket képzeletbeli varázsgömbünkbe, és idézzük meg George Lucas szellemét. Ez a kaliforniai rendező lehetne (és valószínűleg az is) az archetípusa egy kétes értékű és egy univerzális művészi alapvetésnek. Egyfelől annak, hogy egy inkább üzletember, mint átütő talentummal megáldott rendező is képes több(!) maradandó filmet alkotni, valamint hogy igenis, a csúcson kell abbahagyni. A George Lucas élet iskoláját már megannyi rendező járta ki és végezte el ugyanazokkal a tapasztalatokkal (például Wachowskiék, vagy Shyamalan). Nagyon úgy fest, hogy a következő növendék Peter Jackson lesz, akinek Hobbit filmjei ugyan nem lettek rosszak, de még a geek klubok szerepjátékasztalainál egymás nyakának eső pubertás hardcore rajongók is közös nevezőre jutnak abban, hogy bizony az új trilógia nyomokban sem ér fel a Gyűrűk Urához. Egy ilyen új trilógiába pedig Lucas anno belebukott. Igen, merthogy a Hobbit megítélését érdemben az Öt sereg ígéretesnek hangzó csatája sem fogja jelentősen árnyalni.

THE HOBBIT

THE BATTLE OF THE FIVE ARMIES



„Nehéz az Öt sereg csatáját önmagában értékelni, mert ez a trilógia klimaxa, a csúcspont, a megfejtés és a lezárása az eddigi két résznek...”

A történet elért a fináléjába. A hegyig vonuló, kollektíven papírvékony személyiségű törp divízió kikergette a sárkányt és most ülnek annyi aranyon, amiből együtt sem látszanak ki, egy akkora városban, aminek a tróntermében mind elvesznének. Közben a kapun kívül Smaug tombol egy darabig, majd utána megjelenik Középfölde minden hadra fogható legénye tündéktől az orkokig, hogy részt követeljenek maguknak a törpök kincséből. Ráadásul a falakon belül sincs minden rendben, a törpök királyán, Thorinon ugyanis kezd elhatalmasodni a kapzsiság és a paranoia.

A film elsődleges problémája, hogy Peter Jackson zavarba ejtő epikussághajszolása csak elvétve éri el a célját. A 2003-ban sebészi pontossággal megkoreografált harcjelenetek, a feszült várostromok és a felmentő sereg heroikus antréja a tévedhetetlenség mennyei dicsfényébe öltöztették a parádés képességű rendezőt. Azzal a mércével mérve, Jackson itt olyan zavartan vezényli az eseményeket, hogy komolyan elbizonytalanodunk

a két Jackson egy és ugyanaz a személy-e? Pont, mint amikor Darth Vader után megpillantottuk a tatooínon pityergő kis Anakint. Ez tényleg Star Wars?

Nehéz az Öt sereg csatáját önmagában értékelni, mert ez a trilógia klimaxa, a csúcspont, a megfejtés és a lezárása az eddigi két résznek. A probléma inkább az, hogy már a korábbi Hobbit filmek sem vezettek fel semmi különösebbet. Nem lett volna fair addig ítélni, amíg nincs a kezünkben a teljes mese, de most már lekerülhet az évek óta érlelődő gyanúról a póráz és az aggodalom ítéletté érett: a Hobbit trilógia legfeljebb annyira szórakoztató, mint az új Star Wars trilógia és körülbelül ugyanaz a minőségi görbe

is az epizódok között. A korrektség jegyében azért tegyük hozzá, hogy Jacksonnak olyan alapanyagból kellett trilógiát építenie, amibe nála tehetségesebb rendezőknek is nagy valószínűséggel beletört volna a bicskája, viszont így most Jackson lesz az, aki ezzel együtt kell élnen.

Az aranyban dagonyázó tűzokádó sárkány jobb pillanataiban ugyan fenyegetőbbnek tűnt a Shrekbéli inkarnációjánál, rosszabbakban pedig minden dramaturgiai pillanatot kiherél a beteges szómenése. Ezt tetézzék meg az Öt sereg csatája első fél órájával, amikor Smaug kiosztja az emberek vízre épült városát. Közben a "Gonosz szereplők egysoros kliséi A-tól Z-ig" pókhálólepte kézikönyvét olyan arcpírító komolysággal mondja fel



nekünk, ami a filmtörténelemben már a Hobbit filmek előtt is kínos volt, és manapság is csak az Expendables filmekben lehet némi robbanásért cserében elviselni. Smaug viszont olyan pikk-pakk kikerül a képből, hogy szinte azonnal át is veszi a helyét a háború.

A háború, ami annak ellenére nem epikus, hogy elvileg legalább kétszer annyi fél vesz részt benne, mint 2003-ban a Király visszatérben.

Kis túlzással a Total War játékok 3D makettasztalán vezényelt rohamokban több élet van, mint az Öt sereg csatájában. A háttérben pedig egy disszonáns tónus áll, a Gyűrűk Ura invokáció stílusbotlása.

A fátyolos pátoszt Jackson teljesen összekeveri a giccsparádéval, a leszakadó köveken lassítva felcapató Legolas látványa például annyira vásári, amire a Hobbit filmek előtt nem volt példa.

Ami akkor epikus volt, mostanra túlpóztolt önisméltés lett. Ami akkor hősiesség volt, mostanra üres frázissá kopott. Ami akkor szívbemarkoló veszteség volt, mostanra jelentéktelen eseménnyé fakult.

Az Öt sereg csatája sajnos a legrosszabb George Lucas örökséget idézi: egy szinte minden elemében reciklált, marketing szülte, lelketlen előzménye a nagyszerű eredetinek.

Nem az a baj a Hobbittal, hogy nem ér fel a Gyűrűk Urához, az a baj, hogy meg sem kísérel annyira különbözni a Gyűrűk Urától, hogy lehetőségünk legyen elvonatkoztatni tőle. A Hobbit túl gyenge, hogy megálljon a saját lábán, de ahhoz is túl gyáva, hogy egyértelmű Gyűrűk Ura előzményként aposztrofálja magát. Valószínűleg a stúdiótól egészen Jacksonig nem tudta senki érdemben, hogy hogyan viszonyuljanak az alapanyaghoz, valamint annak zárófejezetéhez, így jobb híján arra alapoztak, amire évek óta a Marvel filmek is: a látványra. A gond csak az, hogy a Gyűrűk Urát elsősorban nem a látványa miatt szerettük.

Nem a legtöbbször CGI Legolasz, a CGI ork (miért nem tudtak valakit beöltöztetni Azognak, rejtély), meg a renderteljesítmény miatt. Ha valaki, Peter Jackson ezt igazán tudhatta volna...



OTHERWORLD.HU

Köszönjük a filmkritikát Zolynak, az Otherworld élménymagazin egyik alapítójának. Remek írásaival ezentúl rendszeresen találkozhatok magazinunkban.



BIRDMAN

OR

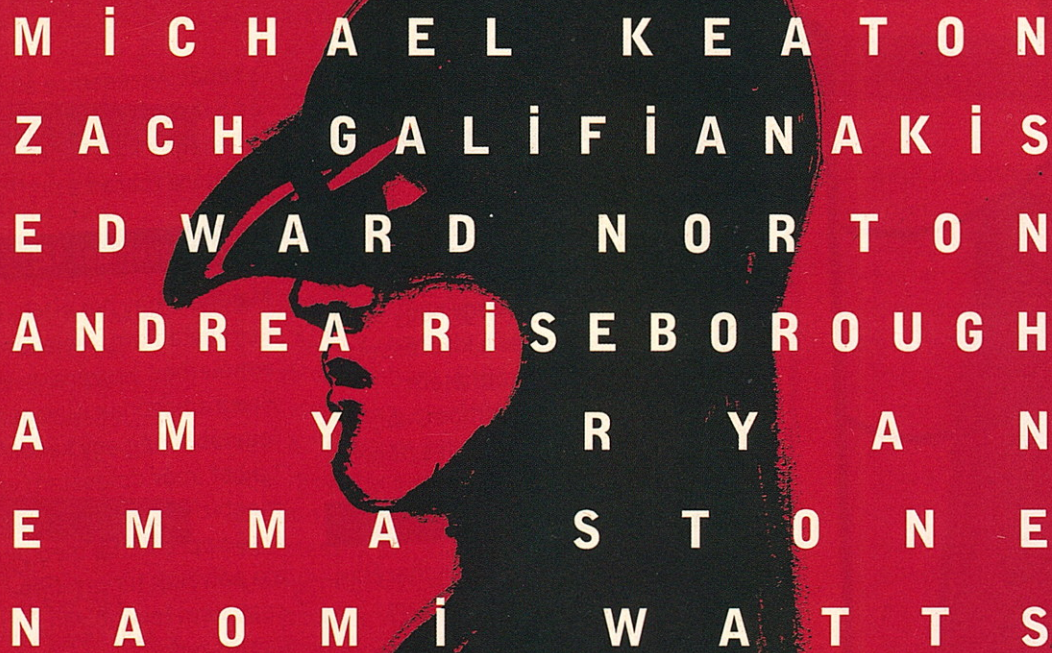
(THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE)

Gyakorta találkozhattatok azzal, hogy olyan szempontok alapján kritizálunk filmeket, amin a könnyed szórakozás reményében a legtöbbször előszeretettel átsiklik, ez nem egyszerűséggel azért fordulhat elő, mert tetszik, vagy sem, sok film a legalapvetőbb funkcióját nem képes ellátni: a saját létét igazolni. Egy film ne szülessen meg azért, hogy csak legyen. Egy filmnek legyen célja, mármint valódi célja, akarjon valamit üzeni nekünk érzékeltesse a filmművészet tudatos erejét. Nem a ponyva szórakoztatással van baj,

ha valaki megtalálja önmagát a Pókember, vagy a Transformers filmekben, az minden évben egyszer-e egyszer belefér ... de az a baj, hogy ezek a filmek olyan mérhetetlen piaci túlsúlyt kezdtek képviselni, hogy lassan hozzá kell szokjunk a filmes időszámítás Marvel filmtől Marvel filmig terjed. És teljesen lényegtelen most, hogy akadnak szórakoztatóbb és kevésbé igényes darabok köztük, azért érettebben gondolkodó társaimmal gondolom egyetértünk abban, hogy a képregényfilmek a mozi-szórakozás lehető legvárszerűbb,

leghatásvadászabb, konkrét- és metakommunikációs eszközeit tekintve a lehető legprimitívebb eszközöket használják. Ma már nincs olyan szuperhős film, ami ne lenne rongyosra animálva, sőt legtöbbször már teljesen funkciótlannak is megjelölhetjük, nehogy a nyálelválsztásunk megszűnjön, mert a végén még betalálna indulni az agyunk és az katasztrofális következménnyel járna a Marvel / DC és a többi képregényuniverzum számára. Ennek kétségtelen előnye viszont,





M I C H A E L K E A T O N
Z A C H G A L I F I A N A K I S
E D W A R D N O R T O N
A N D R E A R I S E B O R O U G H
A M M Y R Y A N
E M M A S T O N E
N A O M I W A T T S

hogy a célközönség miatt nem kell aggódni, mert még egy három éves is képes érzelmileg azonosulni a jószágos Pókemberrel az elretentő külsejű Zöld manóval szemben - mélyebb tartalmat pedig eleinte azért nem kerestünk, mert "jaj, csak egy képregényfilm", később pedig mert "jaj, eddig sem volt".

Az öniigazolás láttán a filmipar szépen módszeresen alább adott a saját igényeiből és ez egy olyan korszakos problémává érett, amit mostanra már az érettebb közönség bőségesen lát, de nem igazán lehet érdemben reagálni rá. Mindez megtámogatva a Disney lehetőségeivel és a képregényfilmek olyan riasztó indikátorrá váltak, ami kerek-perec legitimizálta a tűzijáték bámulást az igényes szórakozással szemben.

De miért is beszélek erről?

Azért, mert beindult a hollywoodi immunrendszer és a művészvilág kétségtelenül egyik legtehetségesebb rendezője, Alejandro González Iñárritu leforgatta a Birdmant, ami a legkomolyabb vádirat a képregényuniverzum mindent felemészítő mételtye ellen.

A történet lényege, hogy adott Riggan, akit a filmbéli közönsége inkább korábbi szuperhős filmjeiből a Madárember történeteiből ismer. Riggan kiöregedett abból a szerepből, bizonytalan lábakon álló színpadi darabjának sikere pedig azon múlik, be tudja-e bizonyítani a közönségének, hogy ő több, mint egy sablonszuperhős: valódi színész.

Szenzációs választás volt a címszerepre éppen Michael Keatont felkérni, aki szerintem túlzás nélkül élete alakítását produkálja a Birdmanben. Vicces, amikor az öltözőbeli interjúban elmondja, hogy '92 óta nem öltötte magára Birdman ruháját és mint tudjuk a Batman Visszatért is akkor mutatták be. Tele van ilyen és ehhez hasonló kikacsintásokkal a film. Iñárritu filmje szerencsére messze nem annyira befordító és drámai, mint a Biutiful volt, viszont nem kevésbé erős. A rendező mostani filmje egy kinyilatkoztatás, a szórakoztató és sokszor groteszk jelenetek mögött kökemény szakmai és közönségkritika rejlik. A szörnyű valóságképe annak, amikor a művész bohócruhákban kell tetszelegjen a közönségnek, mert - ahogy Birdman is mondja - a közönségnek nem kellene a gondolatok. Mi lesz a művészettel, ha képregényfilmmé satnyul? Riggan szakmailag és magánéletében is felemészti a képregényhős szerepe, de a rendező nem éri be ennyivel, megkapja a magáét Robert Downey Jr. és George Clooney is, sőt a bepiáltan lózungokkal sáfárkodó kritikusok is, az olcsó, agyhalott hatásvadászatra ácsingózó igénytelen filmnézők és az önmaguktól elszállt színészek is. Riggan talán nem annyira tehetséges, mint amennyire szeretne lenni, de megvan benne a szikra, ami művész titkos lángja, amit a film a főszereplő telekinetikus képességével érzékeltet. A művész, aki inkább hallgat erről, talán nem is valódi ez a tudás, de az

övé, benne van ez a tehetség, ahogyan a film végi nagy jelenet is olyan, amit Keatontól ritkán ... sőt, kimondom még soha nem láthattunk. A kisebb szerepekben pedig olyan színészek brillíroznak, mint Edward Norton, Zach Galifianakis, vagy Naomi Watts, aki megint kikapott egy apróbb leszbikus jelenetet, hiszen, ha Naomi Watts, akkor úgyis ez kell a nézőnek, nem?

Aki filmeket nem azért néz, hogy két órára legfeljebb csak a szaga alapján lehessen megkülönböztetni egy vízhullától, azoknak nagyon ajánlom a Birdmant, mert túlzás nélkül a mostani mozi idény legnagyobb alkotása. Úgy művészfilm, hogy nem hisztermozi. Úgy tragikus, hogy nem fordul át lélekszaggató drámába és úgy tökéletes ahogy van. Arról nem is beszélve, hogy a szakmai szempontok iránt fogékonyabbak majd számolják a vágásokat, nagyon ügyesen vannak elrejtve, avatatlanabb szemnek teljesen folyamatosnak tűnik a film. Az egyetlen szívfájdalmam a Birdman kapcsán, hogy pont azok nem fogják megnézni, akiknek szólna. Nagy eséllyel azért, mert ők éppen a Transformerst, vagy valami más sekélyes marhaságot néznek huszadszorra. Nagyon kíváncsi leszek az idei Oscar átadásra, mert ennek a filmnek bizony ott a helye a díjátadó legrangosabbjai között. Ember legyen a talpán, aki a Birdman után ugyanúgy fog a képregényfilmekre nézni, mint azelőtt.

Elképzelt fejlesztői napló

Ahogy a bevezető is mondja, a cikksorozat fikció. Nem létezik se a főszereplő, se a csapat, se a projekt - sajnos még a pénzes nagybácsi sem. Ő csak azért került bele a történetbe, mert a fejlesztés finanszírozási és egyéb pénzügyi részleteivel az írás nem foglalkozik, az egy külön tudomány, talán majd egyszer, máskor. Ami viszont lesz benne, az sok-sok olyan apró buktató, döntési pont és tanulság, amit a szerző saját bőrén tapasztalt meg abban a 17 évben, amit eddig lehúzott az iparban.

Kell egy csapat

2014. november 4.

Szegény nagybátyám, ezer éve nem beszéltem vele, erre kiderül, hogy egész életében figyelemmel kísérte a pályafutásomat, és most egy nagy adag pénzt hagyott rám, azzal a kikötéssel, hogy csak egy dologra költhetem - ideje megvalósítani régi álmom, ideje belevágni egy saját játék kifejlesztésébe!

2014. november 6.

Két napja azon gondolkodom, konkrétan mit is csináljak. Mindig is szerettem volna egy oldschool platformert, amolyan Metroid vagy Turrican-szerűséget, a mai kornak megfelelő grafikával, szuper zenével, változatos pályákkal. Eljátszottam egy jó kis MMORPG vagy FPS gondolatával is, de úgy gondolom, ez nem lenne reális

a rendelkezésemre álló eszközökkel, és hát éveket sem szívesen töltenék a felesleges küszködéssel. Meglátjuk, egyelőre marad a platform koncepció.

2014. november 12.

Majdnem egy hét eltelt, és semmit nem haladtam. Ideje lenne legalább elméletben összerakni egy csapatot. Programozónak itt vagyok én, szerintem legalább még egy kéne. Megkérdezem Lajost, már dolgoztam vele, és nagyon megbízható. Grafikus is kell, hát így első tippre kettő, még persze valaki, aki pályákat tervez. Pénz van, csak nem lehet olyan nehéz összeszedni a csapatot!

Egy programozó szemével: Elképzelt fejlesztői napló

fejlesztői napló I. rész

Megtörtént eseményekkel vagy igazi személyekkel való egyezés a véletlen, de legalábbis az író művel. Minden gamer életében előfordul, hogy játék közben azt gondolja: ennél én jobbat is tudnék, ha lehetőségem lenne rá! Az író élete úgy alakult, hogy meg is adatott neki a játékfejlesztés. Így most szeretne az elmúlt évekből pár sztorit, illetve tapasztalatot megosztani egy kis csavarral: a cikksorozat egy fikatív fejlesztői naplója. Bár a játékban szereplő szoftverek többször nem is fog felvetett problémák, döntések, hibák nagyon is valóságosak. A jegyzékben szereplő szoftverek többnyire ingyenesek, de nagyon fontos, hogy a licenkek általában tartalmazznak valamilyen kikötést, ezért csak óvatosan!

Üdv minden Controller olvasónak!
Vasvári Balázs vagyok, vagy ahogy munkatársaim ismernek: Reptile.
Immár 17 éve dolgozom programozóként, ebből úgy tizenhatot játékfejlesztőként.
Részt vettem többek között az Ecco The Dolphin, Defender of the Future, Haegemonia, Legions of Iron, Afrika Korps vs. Desert Rats, Singstar, Skydrift, Sine Mora és az Imperium Galactica 2. (portable) fejlesztésében, olyan cégek berkeiben, mint az Appaloosa, a Digital Reality vagy a Sony London Studio.



2014. november 20.

Ha én ezt előre tudom... Lajos benne van, így végül is elkezdhetném dolgozni, de grafikusokat nehezen találok. Elképzelhető, hogy inkább kiszervezem ezt a részét, bár akkor is szükségünk lesz valakire, aki velünk együtt dolgozik a mindennapi grafikai munkákon, koordinálja a külsősöket, meg ilyesmi.

2014. november 24.

Összeállt az alap csapat! Csatlakozott hozzánk Fülöp, aki pályatervezőként fog dolgozni, illetve Rezső, aki a grafikai munkákért felel. Előadtam nekik a koncepciót, mindenki nagyon lelkesnek tűnik, én pedig végre elhiszem, hogy ebből játék lesz, végül is egyikünknek sem ez az első projektje. Irodánk nincs és jó eséllyel nem is lesz - szerintem egy ilyen kis csapat manapság már tökéletesen együtt tud működni az interneten keresztül. Ha már a hálózatokról van szó, valahogy időt kéne szakítanom arra, hogy megcsináljam a csapat email címeit, levelezési listáit, hiba- és verziókövető rendszerét. Valószínűleg lesznek még ilyesfajta kisebb feladatok, de majd megoldjuk.

2014. november 30.

Nem gondoltam volna, hogy ennyi időm elmegy a szerverek felállításával. Majdnem mindenre találtam remekül működő ingyenes megoldást, az adatcserét illetve a dokumentációkat pedig felhő alapú eszközökön fogjuk tárolni, így mindannyian könnyen elérjük azokat.

Miközben a fejlesztéshez szükséges szoftvereket (programozási környezet, rajzolóprogram, 3D szerkesztő) szedtem össze, meglepődve tapasztaltam, manapság mennyi profi eszköz ingyenes kifejezetten kis csapatok számára. Sajnos vannak területek, főleg a grafikai programok, ahol az ingyenes alternatíva nem felel meg teljesen a megszokott, fizetős variációjának, ilyenkor vagy megvesszük azt, vagy megpróbálunk élni a limitációkkal. Mi ez utóbbit választottuk. Azt hiszem, készen állunk, hogy megkezdjük a tényleges fejlesztést, mindjárt neki is állok az alapoknak... vagy van más megoldás is? Alszom rá egyet.

Kompromisszumos döntések:

otthonról is lehet hatékonyan dolgozni egy bizonyos létszám alatt, de ehhez már pár embernél is összehangoltságra, megbízhatóságra van szükség. Érdemes bizonyos időközönként személyes találkozókat szervezni, egyrészt az otthoni munka monotonitásának megtörése, másrészt a kommunikáció meggyorsítása miatt. Az élőszót nem váltja ki semmilyen skype :) Az ingyenes, felhő-alapú eszközök, szolgáltatások nagyban csökkenthetik egy kis cég költségeit, viszont felmerülhetnek velük szemben adatvédelmi aggályok. Amennyiben ez nem kizáró ok, egy nagyon kis kockázatért cserébe komoly, kiforrott platformokon dolgozhatunk, illetve cserélhetünk adatot.

Amit rosszul csináltam:

Érdemes lett volna kicsit tovább tervezni, hogy pontosan mibe is vágok bele. Érzelmi alapon projektet választani nem feltétlenül hibás lépés, de mindenképp jobb lett volna kicsit tovább várni, hátha ér még más impulzus is. A hálózati infrastruktúra és a kapcsolódó karbantartási munkák (szerverek felállítása és konfigurálása, biztonsági mentések, stb.) ideális esetben dedikált szakembert igényelnek, nagyon könnyen elmehet az idő azzal, ha valaki megpróbálja ezt a fő feladata mellett végezni.

Amit jól csináltam:

megleően realisztikus döntés volt maga a projekt. Egy telített (FPS) vagy komplex (MMORPG) piacra belépni túlságosan ambiciózus lett volna a kis indie vállalkozásomnak. Növekedni lehet később is, fokozatosan, komolyabban megtervezve.

Szoftver jegyzék:

- ▶ Google Tools (Drive filemegosztáshoz, Docs dokumentumokhoz, Sheets táblázatokhoz, stb.) http://*.google.com
- ▶ Subversion (SVN) verziókövető (szerver, multiplatform) <http://subversion.apache.org/>
- ▶ TortoiseSVN verziókövető (ajánlott Windows kliens) <http://tortoisesvn.net/>
- ▶ Blender 3D modellező program (multiplatform) <http://www.blender.org/>
- ▶ GIMP képszerkesztő-, rajzolóprogram (multiplatform) <http://www.gimp.org/>
- ▶ Paint.NET képszerkesztő-, rajzolóprogram (Windows) <http://www.getpaint.net/>
- ▶ Visual Studio Community Edition (Windows alapú fejlesztőrendszer) <http://www.visualstudio.com/en-us/products/visual-studio-community-vs>

Írta:
Reptile

MARVEL

CONTEST OF CHAMPIONS

Verd el, gyúrd fel, Marvel

> iOS > ANDROID



A képregények újabb reneszánszát élve gombamód szaporodnak a comic book alapú feldolgozások, mely hullám nem korlátozódik kizárólag a filmszínházak ezüstvásznaira. Igényes videojátékok egész sorában köszönnek vissza a szuperképességekkel felvértezett figurák, akik most újfent mobiltelefonjaink képernyőjén próbálják elsímítani ügyesbajos dolgaikat. A DC után ezúttal a Marvel univerzum forrásából táplálkozva a Kabam stúdió fejlesztésében ereszthetjük össze a legnagyobb képregény-mogul vegyes vágott csapatának illusztris tagjait. Mortal Kombatokra hajzó harcokban kenheti el Punisher száját Pókember, de akár Rozsomákkal is odakarmolhatunk Amerika Kapitánynak. Izgalmasabbnál izgalmasabb versus küzdelmek állnak össze meccsről meccsre, mígnem mindenekfelett diadalmaskodva megnyerjük a gigászok bajnokságát. A stáblista harmincnál is több karaktert sorakoztat fel az összecsapásokhoz, hogy a nyolc aréna egyikében csatát nyerve hirdessen ki győztest a Marvel Contest of Champions.

A készítőik nem pucér csé példének szánták a játékot, ezért felruházták egy meglehetősen komolyan mondható karakterfejlesztési

szisztémával. A szintlépésekhez tapasztalati pontokat, aranyat, ISO-8-at és katalizátorokat is követel a rendszer, melyek mellé többek között gyógyító dolgokat tesz megszerezhetővé. A gyűjthető kristályok további értékes tárgyakhoz segítenek hozzá, illetve az újabb, kompániánkhoz játszható formában csapódó bandatagjainkat tudjuk belőlük némi szerencsével „kipörgetni”. Leírva nem tűnik szerteágazónak, élesben viszont kell néhány órányi tapasztalat, hogy mélységében átlássuk valamennyi fontos funkcióját. A komplex fejlődési szekció fordítottan arányos a végletekig letisztult harcrendszerrel, utóbbi ugyanis a lehető legcsupaszabb formában lett a játék alá rakva.

Örvedetes módon nem csúfítják el a játékeret holmi virtuális vezérlőegységek. Nemes egyszerűséggel két, képzeletben közepén megfelezett „jelöletlen” zónára tagolódik a képernyő területe. Alap felállítás szerint a jobb oldali részen érintésre/húzásra nyitják meg harcossaink a pofonzsákokat, míg a bal oldali szekción tartva ujjunkat védekező állásba helyezhetjük őket. Az ütközetek nem tartogatnak agytornász, reflex-centrikus kihívásokat. Nyomod, nyomod, húzod, blokkolsz, és az ellenfél kiterül, mint a frissen vasalt konyhaabrosz. A nehézségi szint csak módjával, küldetésről küldetésre, komótos tempóban kúszik

„Az ütközetek nem tartogatnak agytornász, reflex-centrikus kihívásokat. Nyomod, nyomod, húzod, blokkolsz, és az ellenfél kiterül, mint a frissen vasalt konyhaabrosz...”



felfelé. Konkrétan egy órányi játék után is vértelenül másíroztam tovább a Quest mód újabb és újabb kalandjai felé.

Ambivalens érzések kavarnak bennem. Nem tudom egyöntetűen eldönteni, hogy meg nem értett zsenik módjára gyúrták-e össze a szerepjáték műfaját az árkádos bunyóéval, vagy csupán egy elyetélt próbálkozás leple mögött házásítottak meg két, egymáshoz valójában kicsit sem illő stílusirányzatot. A szerepjátékosok a bunyót, a bunyósok meg a számukra érdektelen fejlesztgetős részeket fogják kiutálni belőle. Mindenki más pedig a véget nem érő töltőképernyőkkel lesz haragos viszonyban. A különböző műfajok egymásba karolása nem arat osztatlan

sikereket. Egy dologban viszont mély az egyetértés... Ez a produkció az egyik legkiválóbb iskolapéldája az in game optimalizációnak. A grafika csodaszép, a játék simán fut, ráadásul lag-mentesen pörög egy közép-felső kategóriás készüléken is. Az előbb említett várakozási idők viszont kínosan hosszúra képesek nyúlni. Ami azonban még ennél is nagyobb gond az a töltőképernyők szokatlan gyakorisága. Bármelyik opció kiválasztása után azonnal nekilát az idegfejsztítő töltőgetéseknek, darabokra tördelve ezzel a folyamatosságot.

Aki mindkét említett műfaj hobbisztú kedvelője, hosszú napokig lesz újdonsült kedvence a decemberben megjelent

sallerparádé. A képregény fanokról nem beszélve, mert nekik meg úgylis alanyi jogon kötelező darab. A program ingyenesen tölthető le Apple és Android készülékekre egyaránt. A játékon belüli vásárlások alaposan megkopaszthatják a nagyvonalúan shoppingolókat, de bármínemű költsékezés nélkül is közel teljes értékű élményben lesz része annak, aki nekiszalad egy galaktikus küzdelemnek, kedvenc képregényfigurái társaságában. Ha bejött a DC-féle Injustice, ne is habozz belevágni.

► írta FutuRetró

► Kiadó: Marvel
► Fejlesztő: Kabam

►30%



DYING LIGHT



FREEDOM WARS



GRIM FANDANGO REMASTERED

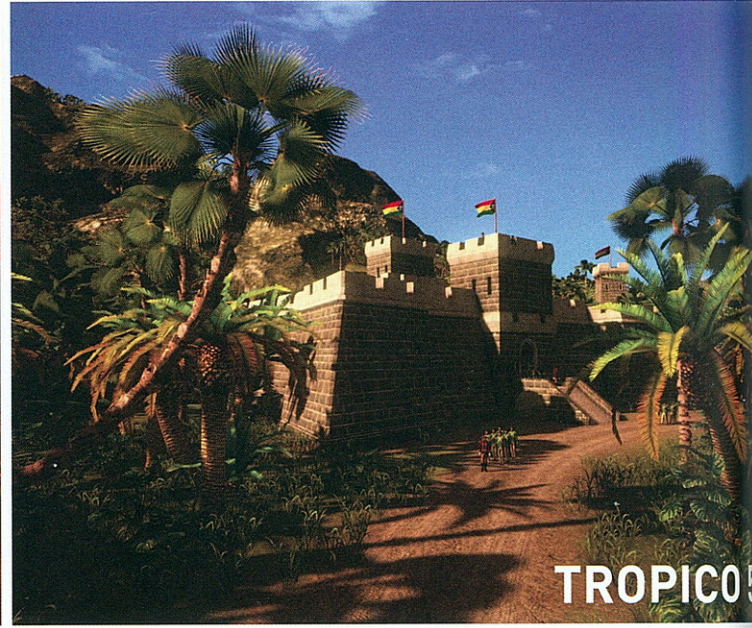
#004



RESIDENT EVIL



SAINT'S ROW RE-ELECTED



TROPIC OF CANCER



Kuponparádé

Vannak, akik képesek fél órát busozni egy olcsóbb mosóporért, mások az egész szombatjukat hipermarket túrával töltik, mert mindenhol mást adnak kedvezményesen. Egy percig se gondold azonban, hogy az akciós kuponok kizárólag a bibircsókos nagymamák és az akciófüggő kisnyugdijasok 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!

1000 Ft

A kupon beváltásakor 1000 Ft kedvezményt adunk bármelyik játékra, amit nálunk vásárolsz.

Egy kupon csak egy játéknál használható fel!

Érvényes:
2015. február 20-ig.

1000 Ft

Hozd magaddal a kupont és játékcseré esetén játékod értékébe **1000 Ft-ot** beszámolunk!

Egy kupon csak egy játékhoz váltható be!

Érvényes:
2015. február 20-ig.

1000 Ft

Ajándék Contoller Magazin

A kupon beváltásakor ajándékba kapod tőlünk a Controller magazin negyedik számát, legalább 5000 Ft végösszegű vásárlás esetén.

Érvényes:
2015. február 21-től március 20-ig

Ajándék Contoller Magazin

Ajándék póló

A kupon átadása után gamer pólót adunk ajándékba a legközelebbi, legalább 10 000 Ft végösszegű vásárlásod mellé.

Érvényes:
2015. február 20-ig.

Ajándék póló

100 Ft

100 Ft kedvezményt adunk a Controller Magazin negyedik (februári) számából, ha üzletünkben vásárolod meg. Ne felejtés magaddal hozni a kupont!

Érvényes:
2015. február 21-től március 20-ig

100 Ft

15% kedvezmény

Bármelyik használt játék árából 15% kedvezmény! A kedvezmény több használt játék vásárlása esetében is fennáll!

Érvényes:
2015. február 20-ig

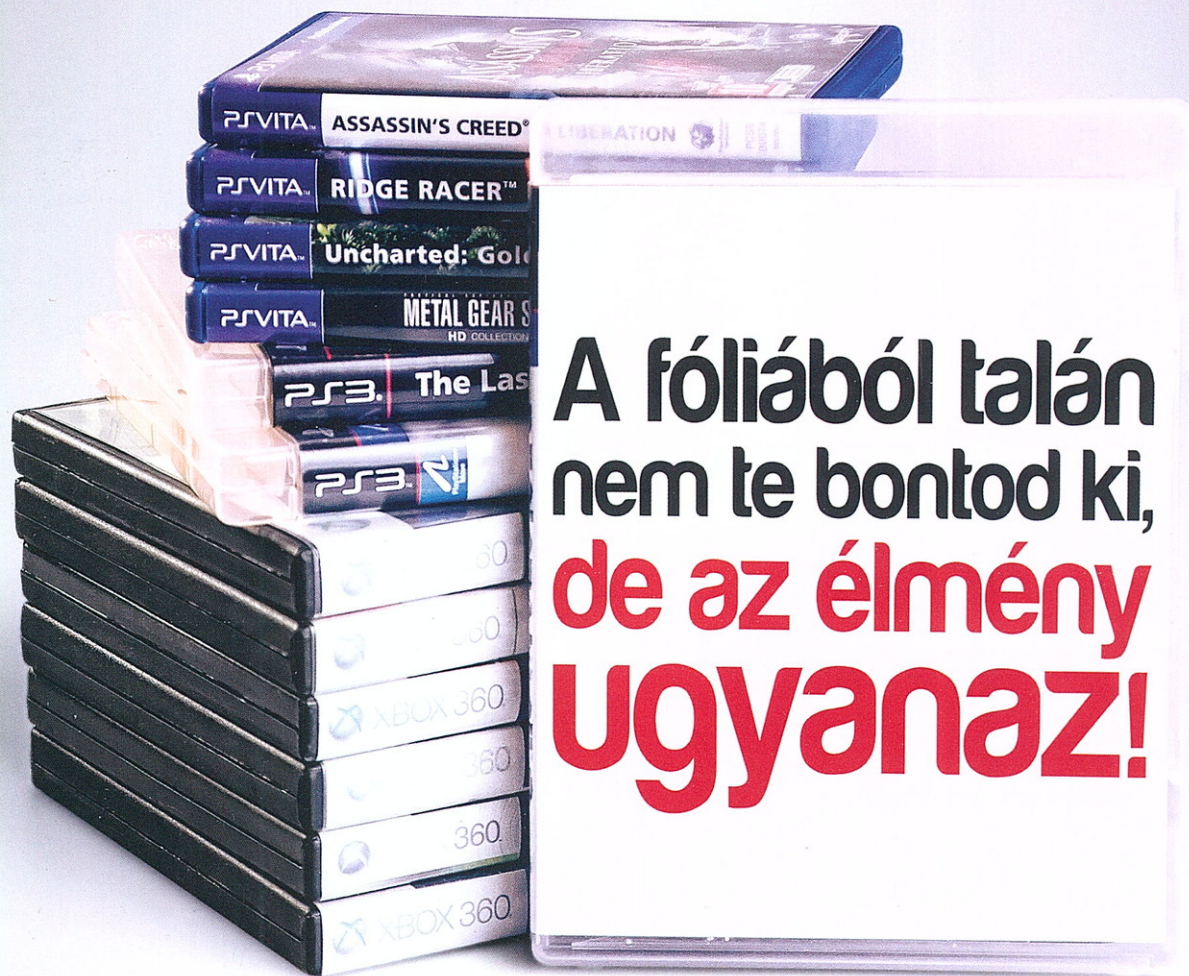
15% kedvezmény

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 gondold azonban, hogy az akciós kuponok kizárólag a bibircsókos nagymamák és az akciófüggő kisnyugdijasok privilégiuma. Amennyiben a Controller kuponokat okosan felhasználod, több mint 2000 Ft-ot spórolhatsz kedvenc hobbidon. Tehát máris kétszeresem megtérül a magazin ára!

Jó vásárlást kívánunk!

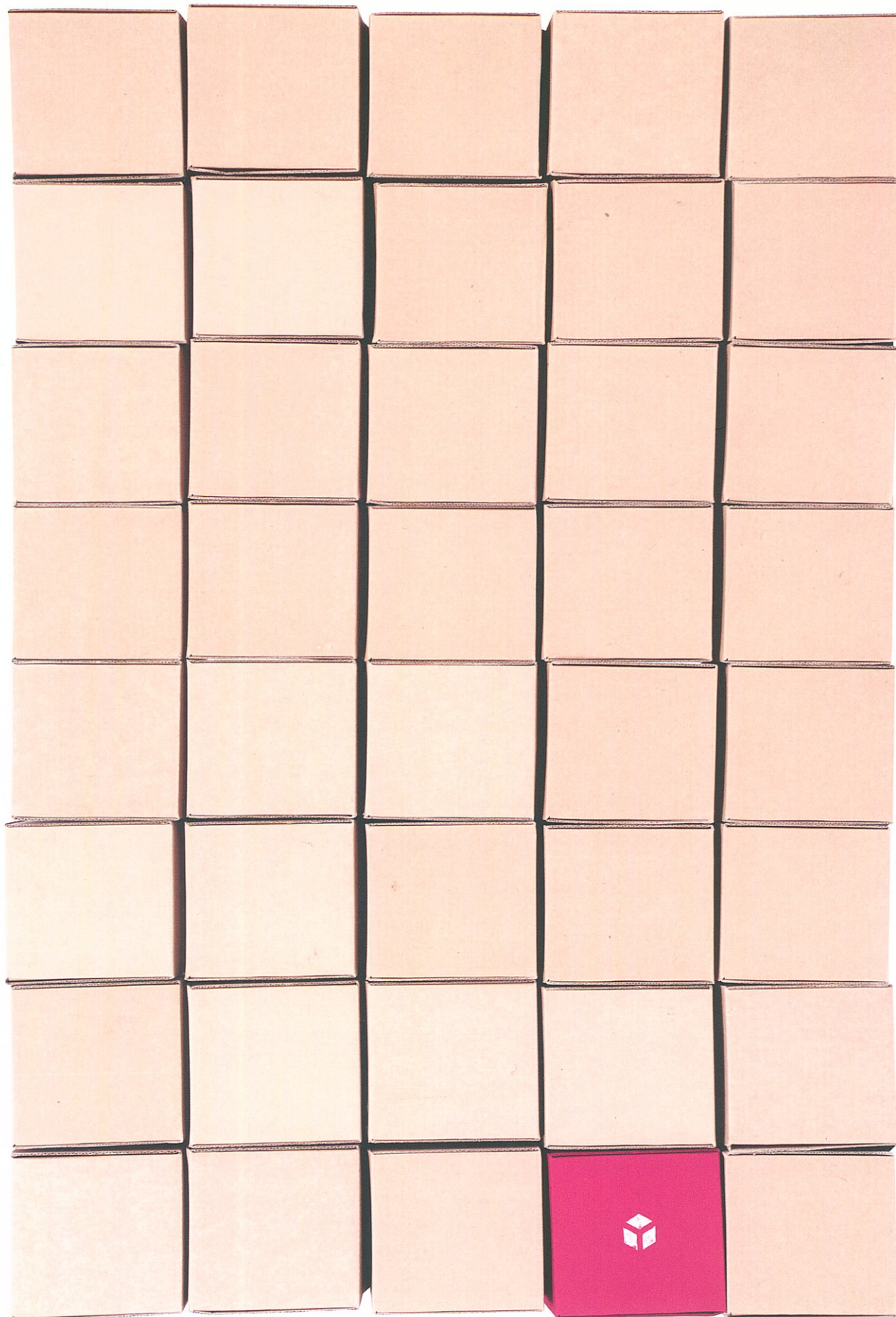




A fóliából talán
nem te bontod ki,
**de az élmény
ugyanaz!**

Használt játékok **30% KEDVEZMÉNNYEL**
és **AKCIÓS JÁTÉKCSERE** minden hétfőn!

Másnak talán használt, de neked még újdonság! Hatalmas használt játék választékkal és kedvezményes játékcserével várunk!



Nem az egyetlenek vagyunk. De különlegesek...

Nyomdai előkészítés » Nyomdai kivitelezés » Reklámeszközök » Rendezvényeszközök

www.blackboxprodukcio.hu
info@blackboxprodukcio.hu



 **BLACKBOX**
PRODUKCIÓS HÁZ