



Watch Dogs - kritika

2014 november 15. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A megjelenése előtt is már számos vitát generáló, a közönséget végletesen megosztó Watch Dogs minden kétséget kizáróan az idei esztendő egyik legjobban várt játéka.

Sőt, sokan az egész új generációs mítosz úttörőjének és mérföldkövének tartották (vagy legalábbis a kiadó Ubisoft

ezt próbálta kommunikálni róla), ami el?tt a jelenlegi körülményeket figyelembe véve két út nyílik meg. Vagy egyszer s mindenkorra bebizonyítja, miszerint igenis van létjogosultsága az egész next-gen ?rületnek, vagy éppenséggel ennek az ellenkezőjét teszi, és azon szkeptikusok malmára hajtja a vizet, akik az egész felhajtást üres szöcséplésnek, a csillogó-villogó új játékokat pedig nagyra fújt lufiknak vélik.

A Watch Dogs az el?zetesen beharangozottaknak megfelelően egy modern, nyílt világú, küls? nézetes városi akciókalandjáték, ami az eredeti megjelenési dátumhoz képest fél év csúszással került most a boltokba. Ebben aztán a m?fajnak megfelelően rengeteget lövöldözünk, autókkal és egyéb járm?vekkel száguldozunk, küldetéseket oldunk meg, képességekre teszünk szert, pénzt és fegyvereket gy?jtögetünk. Továbbá a fejleszt?k – hogy legalább egy valamiben különbözzön a játék a többi hasonló kategóriás versenytársaktól – beiktatták a hackelés lehetőségét is, ami igen komoly hatással van a játékmenet minden elemére.

Mivel az Ubisoft a 2012-es E3 demóval maga próbálta a grafikával felhívni a figyelmet a játékra, így jobb, ha már az elején letudjuk a vizuális megjelenítés kérdéskörét. Különben is, ez a téma gerjesztette a legtöbb vitát és ellentmondást a Watch Dogs körül. Amelyeken nem segített a kiadói hozzáállás sem, akik egy szebben mutató videó után elégedetten döngötték a mellüket és azt várták, hogy elájuljunk az elénk táruló látványtól. Ám amikor véletlenül homokszem került a gépezetbe, amit?l az a bizonyos csodás kinézet egy pillanat alatt szertefoszlott, akkor ?k maguk kezdték el szajkózni, miszerint a grafika voltaképpen nem is fontos, és a játékmenet sokkal lényegesebb mindenféle csillogó vizuális megvalósításnál. Csak a szokásos kiadói kétszín?ség, amit mindannyian jól ismerünk.

A teszteléshez használt PC-vel sikerült mindenben stabilan elérnem a „HIGH” beállítási lehet?ségeket (leszámítva az árnyékokat), ami alapján azt kell mondjam, a Watch Dogs nem sok olyat tud mutatni, ami elhozná azt a bizonyos megújulást. Igaz, az „ULTRA” szinttel nem volt értelme kísérletezmem, mert a framerate olyan körülmények között jóval az elfogadható szint alá süllyedt. Ám még így is egyértelm?en látszik, hogy attól a bizonyos 2012-es demótól több választja el a játékot, mint egyetlen kattintás az opciók között. Való igaz, közel kerültek ahhoz a szinthez, amit ott láttunk, de azért mégsem ugyanaz a kett?.

A látótávolság hatalmas, a motor jól kezeli a képerny?n b?klászó gyalogosokat, autókat, id?járési effekteket és robbanásokat. A kisebb és nagyobb vízfelületekre nem lehet panasz, a hullámok szépen, realiztikusan fodrozódnak. A textúrák egészen közel?l nézve is meglep?en részletesek és jól kidolgozottak egy nyílt világú játék viszonyai között. A fény-árnyék hatások, a szélvéd?n tükröz?d? napfény, az es?ben nedvessé váló kabátunk mind segít a kell? hatás elérésében. Az autók ugyan némiképp csalódást keltettek, mert egyrészt meglep?en kevés típussal találkozunk, másrészt pedig a kidolgozottságuk hagy némi kívánnivalót maga után, de ez legyen a legnagyobb bajunk. A fontosabb szerepl?k részletgazdagok, míg az utcán tébláboló járókel?k kissé egysíkúak és jellegtelenek. Az épületek bels? területei néhol kimondottan szemkápáztatóak (például a különféle kocsmákban), máskor viszont szürkék és unalmasak, mint az összes többi küls? nézetes akciójátékban.

Azaz összességében az Xbox 360/PS3 korszakhoz képest mindenben szebbet, jobbat, többet és nagyobbat alkottak a Watch Dogs készít?i. Ami tulajdonképpen el is várható. Viszont PC-s fronton ezek a változások már sokkal kevésbé szembet?n?ek, mint a konzolok esetében. Szép, látványos és kell?en részletes a játék, az egyszer biztos – ám forradalminak vagy páratlannak semmi esetre sem nevezhetjük!

Amiben a Watch Dogs viszont egyértelműen eltér a konkurens nyílt világú játékoktól, az a hackelés tematikája. Amit a fejlesztők ráadásul nem egyszer kiegészítésként, opcionális megoldásként vagy fölösleges, idegesítő mellékvágyként kezeltek, hanem tényleg erre alapoztak mindent, amivel a játékban találkozunk. A Chicago városát behálózó megfigyelőrendszer feltörésében egy mobiltelefon lesz segítségünkre, amellyel átvehetjük az irányítást a biztonsági kamerák felett, ajtókat, elektronikus zárat nyithatunk ki, és számos egyéb módon használhatjuk ki a mágikus kütyüben rejlő végtelen lehetőségeket.

Az utcán bandukolva titokban lekérdezzük a közelben tartózkodók profilját, ezzel extra küldetéseket és feladatokat fedezve fel. A szerencsétlenebbektől ellophatjuk a bankkártya-adataikat, majd annak rendje és módja szerint felhasználhatjuk azokat, amikor meglátogatunk egy pénzkidó automatát. Autós üldözések során megbuherálhatjuk a közlekedési lámpákat, hatalmas káoszt okozva ezzel egy keresztesben. Különböző barikádokat húzhatunk fel, amelyek lezárnak egy útszakaszt és rommá törnek a kocsikat, amelyek balszerencsésükre nem tudnak időben kitérni előlük. Kisebb-nagyobb robbanásokat okozhatunk a közüzemi szolgáltatásokat felhasználva, lifteket és targoncákat hozhatunk működésbe, vagy bármit, amit a kampány során a történet megkíván tőlünk. A mágikus kütyü válik szó szerint az elsődleges fegyverünké, amivel nagyobb pusztítást és káoszt tudunk előidézni, mintha egy rakétavetővel durrogatnánk a szélrózsa minden irányába.

A különböző esetekben mutatott jelenetek egyáltalán nem ritkák, sőt, legtöbbször szükségesek a legáltalánosabb helyzetek megoldáshoz is. A főnök figyelmét elterelhetjük egy jókor beindított autóriasztóval. A minket üldöző rendőrkonvojok lerázásában hatalmas segítséget jelent a forgalom megbénításának lehetősége. És számos mellékküldetés is csupán úgy érhető el, ha a megfelelő ember profilját derítjük fel egy véletlenszerű letapogatás során. Mindezen csodákat pedig egyetlen gomb rövid ideig tartó lenyomásával érhetjük el, ami egy egyszerű, mégis jól működő rendszer, és amit hamar megtanulunk jól kiaknázni.

Varázsmobilunk hatalma némiképp véges, ugyanis limitálva van, egymás után hányszor vethetjük be a teljességét. Ha elérjük a teljesítményképe határát, amit induláskor 3-ban maximalizáltak (ennek számát különböző képességek feloldásával növelhetjük), akkor egy ideig várni kell, míg a bűvös kütyü újratölti magát. Ez nem tart túl sokáig, ám egy kiélezett harc vagy egy feszült üldözés során bizony minden másodpercnek jelentősége van, így érdemes jól beosztani a rendelkezésünkre álló lehetőségeket.

Ha esetleg a tempó túl gyilkos, a káosz pedig átláthatatlan lenne, a Watch Dogs még egy időlassító lehetőséget is tartogat a számunkra, amivel elkerülhetjük a kapkodást és a véletlen baleseteket.

A mellék -és f?küldetések megoldásért, valamint az ellenfelek kiiktatásért járó tapasztalati pontok segítségével szinteket lépünk és képességpontokra teszünk szert. Ezekkel egyrészt a hacker jártasságainkat fejleszthetjük, újabb nyálánságokkal b?vítve azokat a lehet?ségeket, amiket a telefonnal irányításunk alá vonhatunk. Valamint a fegyveres harcra, a vezetésre és az extrém k?tyüink elkészítésére is áldozhatunk pontokat, kinek-kinek ízlése és egyéni beállítottsága szerint. Túl sok lehet?ségre azért ne számítsunk, de bizonyos fokú testre szabhatóságot azért ki tudunk sajtolni ebb?l a rendszerb?l is.

Kicsit kiábrándító viszont az, ahogyan a játék a reputációnkat kezeli. Mert lényegében arról van szó, hogy amíg jó dolgokat és nemes tetteket hajtunk végre, addig egyre n? az elfogadottságunk és a támogatottságunk. Ha viszont gonosz cselekedeteket követünk el, ártatlanok sérülését vagy halálát okozzuk, akkor a negatív tartomány felé mozdulunk el. Ezzel csupán az a gond, hogy a Watch Dogs meglehet?sen szabadon kezeli azt, mi számít jó, és mi gonosz tettnek. A b?nöz?ket – legyenek azok piti ki senkik vagy nagymen?k – nyugodtan lemészárolhatjuk, továbbá a véltlen járókel?k pénzének ellopása, magánéleti titkaik kifürkészése, autólopások, közlekedési balesetek okozása semmiféle gondot nem jelentenek a hírnevünkre nézve. Ám ha a tucatnyi rosszcsont következmények nélküli lemészárlása után belefutunk egy olyan gonosztev?be, akit egy átvezet? videó során valamiért életben hagyunk, azt már nem puffanthatjuk le büntetés nélkül, amint visszakapjuk az irányítást. Ugyanígy, ha a közlekedési lámpák megzavarásával okozunk balesetet, azzal semmi gond nincs, de ha véletlenül elütünk valakit, akkor máris számolnunk kell a negatív pontokkal.

F?szerepl?nk, Aiden Pearce különben is egy igazi mocskos szemétláda. A játék során ártatlan civilek tucatjait gázolja el, százaktól lop a varázstelefonja segítségével pénzt, számolatlanul írtja a rosszfiúkat, és akkor még nem is ejtettünk szót a minden létez? törvény szerint teljesen illegális adatgy?jtésr?l, amelyet gyakorlatilag hobbi szinten állandó jelleggel végez. Motivációja pedig kezdett?l fogva mindössze annyi, hogy egy nem túl közeli rokonát (az unokahúgát) rögtön a játék elején megölik. És annak érdekében, hogy minderr?l nehogy megfeledkezzünk az általunk okozott milliós károk és kiontott életek százai között, a játék állandóan emlékeztetni próbál erre bennünket.

Közben pedig a Watch Dogs valami elképeszt?en visszatetsz? módon egyfajta törvényen kívüli igazságosztónak próbálja beállítani a karaktert, akinek minden tettét a jó érdekében végzett önfeláldozó tevékenység hajtja. Egyik percben megment egy ártatlan járókel?t egy rablótámadástól, majd elegánsan végez az elkövet?vel. És mint aki jól végezte dolgát, elköti egy kocsit, a lámpák buherálásával tömeges balesetet idéz el?, amelyben feltételezhet?en számos ártatlan civil veszíti életét, majd adatlopásokkal újabb potenciális áldozat után néz, akit aztán majd jól megmenthet. Csak én érzem ezt teljes önellentmondásnak?

Igaz, a szerepl?t mi irányítjuk, azaz tulajdonképpen a játékoson áll, mit tesz, kivel és hányszor. Ugyanakkor igazán nehezemre esik elképzelnem valakit, aki egy ilyen jelleg? nyílt világú szabadság mellett azzal van elfoglalva, nehogy bajt okozzon az óvatlanul arra ténferg? civileknek. Kizárt, hogy a Watch Dogs élménybe ne tartozna bele az id?nként tudatosan, máskor véletlenül el?idézett káosz, amely finoman szólva is árnyékot vet f?szerepl?nk jellemére.

Természetesen egy GTA esetében sem kell másra számítanunk – viszont ott nem is próbálják a karaktereket jó színben feltüntetni. A Watch Dogs esetében azonban a magányos, igazságosztó akcióh?s b?rébe bújva elvileg a történet azt a szerepet osztja ránk, hogy helyre tegyük a dolgokat és igazságot hozzunk az igazságtalanságba.

Ehelyett viszont az els? perct?l kezdve közveszélyes ?rültként tombolunk a b?vös mobillal, és összességében egész biztosan több bajt, szenvedést, halált és pusztítást hozunk a környezetünkre, mint amennyi jót cselekszünk.

A többi szerepl?t a játék viszonylag lassan, egyesével mutatja be nekünk, így nem fog egy csapásra a nyakunkba szakadni egy halom ismeretlen név és arc, akiket illene azonnal megjegyeznünk. Többségük sajnos a jól ismert sztereotípiák unalmas vonásaival van felvértezve, ami talán a m?faj korlátainak köszönhet?. Izgalmasnak vagy érdekesnek különösebben nem nevezhetünk senkit, mert nem is próbálnak ilyen jelleg? babérokra törni.

Harc tekintetében voltaképpen egy alapvető funkciót felvonultató, fedezékrendszerrel kiegészült hagyományos külső nézetes élményre számíthatunk. Egyetlen gombnyomással a falhoz – vagy bármilyen más objektumhoz – tapasztathatjuk magunkat, ezzel szert téve némi extra védelemre, majd ugyanennek a gombnak a megnyomásával elhagyhatjuk azt a bizonyos fedezéket. A célzás saját tapasztalataim szerint viszonylag pontos és precíz, és egy jól elhelyezett fejlődéssel minden problémánk egy csapásra megoldódik.

A lopakodás, vagy legalábbis a lehető legcsendesebb megközelítési mód ajánlott, és ha tehetjük, csak a legvégső esetben folyamodjunk a nyílt támadáshoz. Ugyanis az ellenfelek még a könnyebb fokozatokon is kíméletlenül levadásznak bennünket, ha nem vagyunk eléggé körültekintőek. Amíg nem tudják bemérni, hol vagyunk, addig viszonylag simán elbánhatunk velük. Ám egy nyílt harcban azonnal bekerítenek minket, viszonylag jól, egymást fedezve közelítenek a pozíciónk felé, és bizony fűszereplőnk nem bírja túlzottan jól a golyókat. Igaz, az életerőnk viszonylag gyorsan regenerálódik, ám a folyamatosan elrenyomuló és jól helyezkedő mesterséges intelligencia ritkán hagy annyi időt, hogy egy sarokban gubbasztva gyógyulgassunk.

Fegyverek közül rengeteg áll majd rendelkezésünkre a hangtompító pisztolyon a sörétesen és a gépkarabélyon át a mesterlövészpuskáig, ráadásul egy egész arzenál lehet nálunk egyszerre a különböző helyzetek hatékony kezelésére. Akik pedig inkább a humánusabb megoldásokat és/vagy az ósonást részesítik előnyben, azok választhatják a nem halálos közelharc támadást is, amely egy vipera segítségével rendkívül hatékonyan iktatja ki az ellenfeleket.

A vezetés élménye tulajdonképpen olyan, amire előzetesen számítani lehetett. Amint bepattanunk egy járműbe, az varázsütésre jobban bírja a karambolokat és a szilárd objektumokkal történő nagy sebességű találkozásainkat, mint minden más forgalomban lévő verda. Ennek köszönhetően egy pillékönnyű sportautóval is gond nélkül takaríthatjuk el az útból a nálunk sokkalta méretesebb járműveket. Amikor pedig felpattanunk egy gyenge, törekeny motorra, a fizika végképp megszőnik körülöttünk létezni, és mi időnként gumilabdaként kezdünk el pattogni az előlőlről vagy oldalról érkező extrém erőhatások között. Az ugratások, a zuhanások, a törhető tereptárgyakkal való ütközések csupán minimális károkat okoznak nekünk, és valóban alaposan le kell harcolnunk az éppen aktuális járgányunkat ahhoz, hogy az szíveskedjen végre bedobni a törölközőt.

Ugyanakkor ez nem feltétlenül válik a Watch Dogs kárára. Elvégre egy realiztikus törési-sérülési fizikával megáldott vezetési élmény semmi esetre sem szolgálná a felhasználói élményt. Kell, hogy a játékosok kapjanak hibázási lehetőséget. Jó az, ha a rendszer elnézőbb az eltévesztett manővereinkkel kapcsolatban.

Jármű és jármű között természetesen jelentős különbségek vannak mind a sebesség, mind a manőverezhetőség kérdésében. Ugyan igazán nagy, fékevesztett száguldást még a legpöpecesebb sportjárgányok sem tesznek lehetővé, ám a különféle típusok mégis kellemesen változatos élményt nyújtanak ahhoz, hogy érdemes legyen kipróbálni közülük annyit, amennyit csak tudunk.

A bejárható terület valóban hatalmas, és a különböző? negyedek mindegyike rendelkezik bizonyos fokig olyan eltér? karakterisztikákkal, amelyek megkülönböztetik azt a többit?l. És ne feledkezzünk meg a csatornahálózatról és a nagyobb, összefügg? vízfelületekr?l sem, amelyek minderre rátesznek még egy lapáttal. Az utcákon reggelt?l estig kell? számú járókel? tartózkodik, így soha nem fogjuk úgy érezni magunkat, mintha egy szellemvárosban járnánk.

Chicago maga ellenben némiképp lehangoló, kiábrándító képet fest, ugyanis nagyon kevés olyan elemmel találkozunk, ami megtörné a szürke felh?karcolók, kertvárosi házikók, lepusztult ipari telepek összképét. Kevés a neon, hiányoznak a színek, ritkán találkozunk díszítésekkel. Nappal talán ez nem olyan nagy probléma, hiszen akkor legalább a fény-árnyék hatások és a jól kivehető? részletek kárpótolnak minket. Viszont az éjszakák során valóban lehangoló, sivár hatást kelt a város összképe.

Ha járm?vel közelítünk feléjük, a gyalogosok viszonylag jó hatásfokkal ugranak félre az útból. A mesterséges intelligencia által irányított autók volánja mögött ellenben mintha csupa agyhalott sof?r ülne, akik csak a legritkább esetben képesek reagálni arra, ha behajtunk egy piros lámpás keresztel?ésbe. Ha szembe megyünk a forgalommal, általában lelassítanak vagy megállnak, ám összességében elmondható, hogy ténylegesen csak azt látják, ami közvetlenül az orruk el?tt zajlik, míg oldalra (netán hátra) soha nem pillantanak.

A rend?rség alapjáraton viszonylag kis létszámmal fordul el? az utakon, és valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag mintha egyáltalán nem érdekelné ?ket, ha járókel?k tucatjait ütjük el fényes nappal a nyílt utcán. De merészeljünk csak nyilvános helyen el?húzni egy fegyvert, és rögvest ott teremnek, hogy fülön csípjenek bennünket! A rend ?reinek riasztásáról általában a buzgó állampolgárok és szemtanúk gondoskodnak, ám ?ket egy fegyverrel vagy veszélyesebb autós man?verrel könnyen meg lehet gy?zni arról, miszerint jobb, ha elállnak a hatóságok értesítését?l és nem avatkoznak a dolgunkba. A komolyabb körözési szintek során a jár?rautók mellé helikopterek is csatlakoznak, és bizony varázstelefonnal együtt is id?nként komolyan meg kell küzdenünk azért, hogy sikerrel lerázzuk az üldöz?ket.

A Far Cry és az Assassin's Creed játékokból megismert torony-felszabadítás visszatér, amely során némi trükközés után fel kell törnünk egy nehezen megközelíthet? panelt, ezzel növelve a terület felett gyakorolt hatalmunkat. A gyalogos üldözések esetében pedig régi ismer?sként üdvözölhetjük a free running lehet?séget, azaz egyetlen gomb nyomva tartásával karakterünk könnyedén kikerüli és átugorja az útjába kerül? zavaró tereptárgyakat. Klasszikus játékmechanizmusok az Ubisoft többi játékából megismert lehet?ségekkel kiegészülve – valami ilyesmi az ember első benyomása err?l a nyílt világú mulatságról.

A Watch Dogs a kissé kiszámítható, erőteltett kampány mellett számos mellékküldetéssel és minijátékkal is igyekszik feldobni sajátos igazságosztó létünk gyakran unalmas és monoton perceit. Egyrészt ott vannak a fixer megbízások, amelyekre a járőrelők letapogatásával tehetünk szert, és amelyek során autóval kell időre teljesítenünk egy kijelölt útvonalat, vagy egyszerűen meg kell lépnünk a minket üldöző rendőrök elől. A bandák rejtékhelyeit a számunkra tetsző módon (lopakodva vagy fegyverropogás közepette) pucolhatjuk ki, máskor meg a virtuális valóságba kerülve a Saints Row játékok szeleburdiságát meghazudtoló feladatokkal szórakoztatnak bennünket a készítőik. A lehetőségek elég változatosak és érdekesek, így néhány kampányküldetés megoldása után jól tesszük, ha keresünk magunknak némi komolytalanabb mókát, mert különben egyhamar minden egy összefüggő, vontatott, kaotikus masszává válik.

Am ha igazán érdekes és adrenalinnövelő kihívásra vágyunk, akkor a legjobb megoldás az, ha megnyitjuk az utat a többi játékos számára a mi világunkba való betörésre – vagy ami még jobb, mi magunk ütünk rajta egy gyanútlan felhasználón. Ugyanis a Watch Dogs-ban is elérhető a mostanában egyre elterjedtebbé váló, egybemosódó egyjátékos-többjátékos lehetőség, amely során opcionálissá teszik azt, akarunk-e másokkal találkozni, vagy inkább a békés magányra vágyunk.

Ezek az online betörések valóban intenzívek, és a felek egymást kijátszva, egymás eszén túljárva próbálnak a másik fölé kerekedni. A támadó meghackeli a célpontját, lehetőleg úgy, hogy minél tovább észrevétlen marad, majd a megszerzett adatokkal igyekszik kerekedni. Az áldozat pedig a betörési kísérlet érzékelése után a lehető leggyorsabban megpróbálja beazonosítani a támadót és elintézni az illetőt. Mindez a mulatság a játék méreletes és sok lehetőséget felvonultató világában nagyon jól működik, és mindkét fél számára egyformán szórakoztató tud lenni.

És ha nincs kedvünk a másik telefonjának feltörésével vacakolni, versenyezhetünk is valakivel, sőt, egész kis bandaháborúkat vívhatunk az utcákon. Meglátásom szerint ezeket a módokat még azoknak is érdemes kipróbálniuk, akik egyébként nincsenek elragadtatva a gondolattól, miszerint a nyílt világú játszóterüket esetenként meg kell osztaniuk a többi játékosal. Könnyen el tudom képzelni ugyanis, hogy hosszabb távon is képes lehet ez a mód lekötöni a felhasználókat, akik újra és újra visszatérnek némi multis móka kedvéért.

A Watch Dogs tulajdonképpen hozza azt a szintet, amit manapság egy nyílt világú városi játéktól elvár az ember. Se többet, se kevesebbet. Játékmechanikailag nagyon is az el?z? generációt idézi, annak minden örömeivel és frusztráló nehézségével együtt. Vizuális tekintetben szépen domborít, ám szó sincs arról, hogy képes lenne beváltani az Ubisoft által sugallt mesés ígérteteket. Id?nként próbál úgy tenni, mintha valóban az új generáció éllovasa lenne – legalábbis a kiadó nagyon igyekszik elhitetni velünk, hogy annak a bizonyos meghatározhatatlan és körülírhatatlan next-gen élménynek a részesei vagyunk. De én ezt mégsem éreztem túlságosan sokszor.

Amikor az Ubisoft a teljes marketinges gépezetét hadrendbe állítva elindította a Titanfall legjobb pillanatait megszegyenít? hype-támadását, azzal együtt a játékkal kapcsolatos elvárások is irreálisan magasra emelkedtek. És miután ezeknek az elvárásoknak a Watch Dogs nem volt képes eleget tenni (megjegyzem: senki más sem lenne képes megfelelni a lehetetlennek), így valószínűleg sokak számára a 20-25 órás kampány csalódást fog jelenteni. A multiplayer lehet?ségek némileg javítják a helyzetet, és a hacker móka is mindenképp új és színes adalék a m?faj mostanra unalomig ismert elemei között, ám mindezek kevesek ahhoz, hogy igazán nagyot és emlékezeteset alkossanak.

Akik nagyon várták már a játékot, és megelégszenek annyival, amit a konkurensok?l is megkapnak, azok alighanem élvezni fogják a hatalmas, nyílt világ által kínált lehet?ségeket. Akik viszont a Watch Dogs estében valami forradalmira vágytak, azokra sajnálatos módon kiábrándító élmények várnak. Nincs itt ugyanis semmi forradalmi, csak az el?z? generációk által bejáratott m?faj sokadik képvisel?je, némileg felturbózott grafikával, amit nyakon öntöttek nekünk egy kis hackeléssel.

Összegzés:

Pozitív

- A hackelés jól beépül az alap játékmenetbe
- A multiplayer remek szórakozást nyújt
- A világ hatalmas, b?ven van mit csinálnunk

Negatív

- Régi generáció új köntösbe csomagolva
- A város id?nként kicsit szürke

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

Tisztelt olvasók! Legyenek olyan kedvesek és támogassák "lájkkukkal" a **Flag Polgári Magazin** facebook oldalát, a következ? címen: <https://www.facebook.com/flagmagazin>

- Minden "lájk számít, segíti a magazin m?ködését!

Köszönettel és barátsággal!

www.flagmagazin.hu



Ajánló