

Az Év Játéka - a jelöltek

2010 december 27. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása

Még nincs értékelve

Mérték

Elérkeztünk december utolsó hetéhez, ami azzal jár, hogy kihirdetem az Év Játéka díjra esélyes versenyz?ket! A lista szigorúan a magánvéleményemet tükrözi, épp ezért kicsit sem kell egyetérteni velem. Ugyanakkor számomra is örömteli, ha összefoglalom az esztend? legjobbjait, mintegy örök mementót állítva nekik ezzel.

A pontos végeredmény el?ttem is kérdéses, sokat kell még rajta gondolkodnom. De mivel egy teljes hónapot adtam magamnak az értékelésre, ezért december 31-ig mindenkinek várnia kell a helyezések megismerésére.
Nincs lefutva még semmi, a verseny óriási és gyilkos volt idén is, rengeteg különleges és értékes címmel. Nem hiszek abban, hogy a játékokat külön stílusok alapján kellene értékelni; ezt csak azok az újságok és Internetes oldalak csinálják, akiknek jól felfogott anyagi érdekük, hogy minél több címet emlegessenek el?kel? kontextusba ágyazva.
A legf?bb két szempont egyértelm?en az, hogy milyen játékélményt nyújtott az adott cím, valamint az, hogy milyen utóhatásokat, érzelmi és gondolati folyamatokat indított el bennem. A történetr?l itt lényegtelen említést tenni: számomra evidens, hogy ebben a kategóriában csak olyanok indulhatnak, amelyek komoly, érdekes és lebilincsel? cselekményszállal rendelkeznek. A grafika, a szinkronhangok, és a játék hossza ezzel szemben másodlagos jellemz? csupán, persze egyáltalán nem elhanyagolható szempont egyik sem. A végs? értékelést százalékban közlöm majd, a pontos sorrend pedig kizárólag ez alapján kerekedik ki.

Ezeken túl pedig szeretnék még egy Legjobb Zenék csoportot is létrehozni valamikor, ám itt már nem lesznek helyezések. Amely muzsika ide bekerül, az biztosan számíthat teljes és maximális elismerésemre és f?hajtásomra. Sajnos ebben idén nem volt akkora verseny, amilyenre számítottam. Ha az adott játékok teljes hanganyagát nézzük, mindössze két, a többieket messze maguk mögött hagyó produktumot tudnék kiemelni, és az egyes, említésre méltó trackek száma sem túl magas. De err?l majd kicsit kés?bb. Most inkább nézzük a jelölteket!

1. Mass Effect 2 - *A játék, amelyben a galaxis, és vele együtt minden értelmes faj megmentése csupán egy csapatépít? tréning!*
A Mass Effect 2 egy BioWare játék, és mint ilyen, számomra a létez? legmagasabb min?séget képviseli mind a tartalom, mind a küls? megjelenés szempontjából. A történet ott folytatódik, ahol az els? rész véget ért: Shepard parancsnok, miután tudomást szerzett az ismert galaxist fenyeget? küls?, hatalmas, és legy?zhetetlen fenyegetésr?l, egy terrorista-szervezetnek t?n? csoport, a Cerberus szolgálatába áll, mivel ?k az egyetlenek, akik tisztában vannak a veszedelem valódi méretével (s nem mellékesen minden létez? eszközzel azon fáradoznak, hogy az emberiséget az összes többi, szövetséges faj fölé emeljék). Ám h?sünk egyedül mégsem szállhat szembe a rettenetes, ?si lényekkel, ezért a *Piszkos Tizenkett?* mintájára csapatot verbuvál maga köré a létez? legveszélyesebb, legelszántabb, legzseniálisabb és leghalálosabb fickók és csajszik közül. Feladata, hogy az egyre b?vül? osztag tagjainak elnyerje teljes bizalmát és odaadását, ami jelent?s mértékben hozzájárulhat a rájuk váró, öngyilkos küldetés teljesítésének sikeréhez. Mindezek után pedig kezd?dhet az igazi móka, a bevetés, amely dönt nem csupán az emberiség, hanem minden értelmes lény és faj jöv?jér?l!

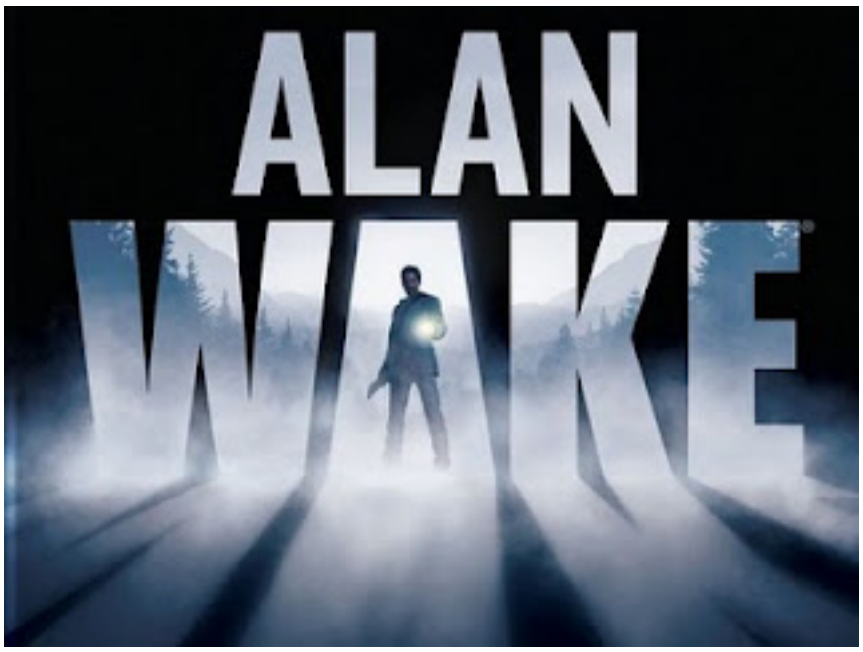
Launch Trailer:
lyutúb klip

Cinematic Trailer:
Megint lyutúb



2. Alan Wake - *A játék, ahol még egy nyavalyás markológépt?l is jobban parázik az ember, mint Freddy Krueger összes csínytevését?l együttvéve!*
Hosszú, hosszú éveket kellett várni az Alan Wake megjelenésére, és mi tagadás, a végeredmény sok tekintetben teljesen más lett, mint amire el?zetesen számítani lehetett. A játékot eredetileg sandbox stílusúra tervezték (amikor egy hatalmas területet lehet bejárni töltés és határok nélkül), és folyamatosan csiszolgattak az alaptörténeten is. De amikor végre megérkezett a kizárólag XBox 360-ra kiadott cím, olyat durrantott, hogy abba még az én masszív, ódon falaim is beleremegtek!
Mintha H. P. Lovecraft és Stephen King beköltözött volna Twin Peaks-be, megspékelve mindezt egy csodálatos, utánozhatatlan és félelmetes atmoszférával és hangulattal, amihez foghatót játékban még nem tapasztaltam. Epizodikus felépítés?, ami annyit tesz, hogy id?nként a cselekmény egy brutális cliffhanger közepette megszakad, majd mintha egy tévésorozatot néznénk, összefoglalót látunk az eddig történtekb?l: "Previously on Alan Wake"! S ezt követ?en folytathatjuk rettegéssel és félelemmel teli nyomozásunkat a felfoghatatlan és megismerhetetlen Gonosz után. F?h?sünk, Alan Wake egy népszer? és sikeres író, amely tény még tovább bonyolítja a szálakat, hála a sztori összetett hermeneutikai megközelítésének (nem is beszélve azokról a szójátékokról, amelyek a címszerepl? nevéb?l születnek... egyszer?en zseniális!).

Trailer:
Lyutúb klip



3. Fable III. - *A játék, ahol az elkényeztetett hercegecskéb?l Albion utolsó, és egyben legnagyobb H?sévé válunk, s mindeközben nem vesszük túl komolyan magunkat!*
Sokat nem szeretnék mondani err?l, hiszen egy rövid tesztet már írtam a játékról a 26. napon. Az mindenesetre ide kívánkozik, hogy idén számomra ez volt a legnagyobb kellemes csalódás, ami elég volt arra, hogy a gém elindulhasson az Év Játéka címért folytatott ádáz küzdelemben. Könnyed, többnyire vidám, a m?fajt néhol kifigurázó, szarkasztikus jellegével és poénjaival könnyed szórakozást (valódi, igazi szórakozást) nyújt a játékosoknak, s mindeközben olyannyira szerethet? az egész egység, hogy arról tényleg csak a legel?kel?bb jelz?kkel lehet értekezni. Örülök, hogy nem szalasztottam el azt az élményt, amelyben általa részesülhettem!

Trailer:
Lyutúb klip



4. Red Dead Redemption - *A játék, ahol végre igazából bejárhatjuk a végtelen prérit, a havas erd?ket, a sivatagokat, s közben nem kell maffiózóktól és megvadult zsaruktól tartanunk!*
Ugyanis a Rockstar végre vette a fáradtságot, és készített egy játékot, ami nem GTA, és nem is nagyvárosban játszódik. A helyszín a vadnyugat, ahol egy kényszerhelyzetbe került, egykori bandität irányítunk, akit a kormány a családja fogvatartásával arra kényszerít, hogy kutassa fel és likvidálja egykori b?ntársait és azok csatlósait. Küldetésekkel b?ségesen el leszünk látva, miközben valóban fantasztikus vidékeken kóborolhatunk, ízelít?t kapva az egykori pisztolyh?sök mindennapjaiból. Mindezeken túl pedig rengeteg finomságot, ötletet, érdekességet is belecsempésztek az alkotók, amelyek biztosítják, hogy unatkozni nem fog senki. Véletlenszer?en beleakadhatunk

pár útonállóba, akik ki akarnak minket fosztani. A segítségünket kérheti egy szerencsétlenül járt férj, akinek a feleségét néhány haramia épp készül felakasztani egy fára. Megállíthat egy egyszer? "stoppos", aki váratlanul leránt a lovunkról, és megpróbál elmenekülni vele. És csak rajtunk áll, miként kezeljük ezeket a helyzeteket: segít?készek, együttm?köd?k leszünk, jófiú b?rbe bújunk, vagy könyörtelen, hideg és számító gyilkosokként taroljuk végig a vadnyugatot. Elmehetünk vadászni, beülhetünk egy kocsmába kockázni vagy pókerezni, nagykép? taknyosok kezéb?l l?hetjük ki a pisztolyt egy utcai párbaj során, bankokat vagy postakocsikat rabolhatunk ki. Vagy csak egyszer?en felülünk a lóra, és elindulunk a naplementébe. Mert azt egyszer mindenkinek ki kell próbálni!

Trailer:
Lyutúb klip



5. The Saboteur - *A játék, ahol egy piás ír alaposan ellátja a baját a Párizst megszálló, teljes német hadigépezetnek!*
A játék még 2009 végén jelent meg, de én csak idén jutottam hozzá, ezért úgy döntöttem, nevezhetem a címre! Annál is inkább, mert egy méltatlanul leírt produktumról van szó. S bár nem kapott túl rossz értékeléseket sehol, de nem is igazán magasztalta az égig senki - kivéve engem!
Mert nekem bizony az elejét?l kezdve tetszett a megvalósítás: a magányos, felbosszantott átlagember, akinek alaposan a tyúkszemére lépnek a gaz németek, s aki ezért nem rest kiadós bosszút állni. Ismét egy sandbox játék, csak ezúttal a háború által feldúlt(?) Párizsba kerülünk, ahol az egymást követ?, változatos feladatok elvégzése közben bejárhatunk valamennyi utcát és teret, valamint a környez? vidék dús szántóit és legel?it. Persze nem egyszer? turistaként: módunkban áll minden ?rtornyot, ellen?rz?pontot, rádióállomást, rakétakilöv?t megsemmisíteni vérmérsékletünknek és felszerelésünknek megfelel?en. Lopakodhatunk, álruhába, tiszti uniformisba bújhatunk, vagy egyszer?en el?kapva a géppisztolyt szitává l?hetjük az ellent, majd autóba pattanva sebesen (mármint a korh? járm?vekb?l kiindulva kevésbé sebesen) elhúzhatjuk a csíkot a tetthelyr?l.
A játék egyébként érdekesen kezeli azt, hogy mennyit haladtunk el?re a történetben. Ha egy kerületet már megtisztítottunk a náciktól, azaz teljesítettünk bizonyos mennyiség? küldetést, az addig fekete-fehér világ kiszínesedik, mintegy jelezve: az élet visszaköltözött az adott területre.
Állítólag a címben szerepl? szabot?r úr valóban létezett, és valóban borsot tört a németek orra alá. Ám a játékban a f?h?sünk falakat mászik meg, profin kezeli az összes robbanószert, az aknavet?t, valamint az összes l?fegyvert is. Valamennyire túlzó, kicsit elnagyolt, némiképp húzós maga a megvalósítás, ám mindennek ellenére nagyszer? hangulata van, ahogy egyszer? átlagemberként elvegyülünk a tömegben, majd a mit sem sejt? ellenségre lecsapva tovább állunk újabb célpont után kutatva.
Nekem bejött az elejét?l a végéig. Mert minden megvan benne, ami szerintem egy jó játékhoz kell. Nem volt körülötte hatalmas felhajtás, médiakampány, csinnadratta, s talán ezért volt a néminem? ismeretlenség és kétkedés, ami körülvette. Ennek ellenére most itt van, s ez a tény önmagáért beszél!

Trailer:
Lyutúb klip



Öt jelölt, akik eséllyel indulnak az igen rangos, általam odaítélt *Év játéka* címért! Elképzelem, ahogy a kiadók fejesei most imára kulcsolt kezekkel, t?kön ülve várják az év utolsó napját, amikor is kiderül, ki az, aki mindent visz!

Sztakó Balázs
Szerz? a Flag Polgári M?hely tagja



Ajánló