



Az Év Játéka - Végeredmény

2010 december 31. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Elérkeztünk hát az esztendő utolsó napjához, így ideje, hogy ígéretemhez híven kihirdessem mindenki előtt az Év Játéka cím győztesét! Ahogyan arra előzetesen számítottam, a legnagyobb csata a bronzéremért folyt; erre három cím volt esélyes, míg az aranyérem sorsáról két nagyszerű játék párharcra volt hivatott dönteni.

A végleges sorrendet vállalom bárki el?tt, bár tisztában vagyok vele, hogy sokan hiányoltak a jelöltek közül címeiket, amelyek szerintük odakiváncok voltak volna. Ez teljesen rendben van így, érthető, ha egyesek nem értik, egy Call of Duty, Starcraft II., Assassin's Creed: Brotherhood vagy éppen egy WOW Cataclysm miért nincs a listán. A válasz egyszerű?: ez nem egy népszerűségi verseny, ami figyelembe venné az eladási statisztikákat, hanem egy teljesen szubjektív válogatás, a saját szempontjaim alapján. Mindenki legyen szíves így kezelni a dolgot!

5. helyezett: **Fable III.**

Remek játék, kiváló szórakozás, ráadásul valamennyi korosztály számára befogadható és értékelhető. Egyszerre könnyed és véresen komoly f? története példaként szolgálhat a jövő fejleszt?i számára, a fantasy-steam punk m?faj keveredése szintűgy.

Ugyanakkor ezzel ki is merített mindent. Nem sandbox, hanem csak *majdnem* sandbox, a sztori viszont ehhez képest sok helyen laza, kevésbé központi ahhoz képest, mint amennyire az szükséges lenne. A poénok hol ülnek, hol nagyon mellétrafálnak, a grafika nem túl penge, és a játék olykor tényleg lesüllyed egy egyszerű hack'n slash szintre, ami szintén alaposan csökkenti az egyébként kellemes játékélményt.

Azért szégyenkezni így sincs oka a Peter Molyneux fejb?l kipattant frencsájz harmadik epizódjának. Az esztendő ötödik legjobb játéka címe így is az övé, és ezzel rengeteg, komoly versenytársat szorított maga mögé.

87%

4. helyezett: **The Saboteur**

Mondhatni, hogy egy laza szoft csíttel került fel a listára, hiszen a Saboteur 2009-ben jelent meg, én mégis engedtem indulni az idei versenyben. De jó okom volt erre, hiszen a játék nagyszer?, az elejét?l a végéig. Hangulatos, korh? Párizs, a megszállás feszültségét szinte tapintani lehet a leveg?ben, s mindeközben a magányos h?s vívja elkeseredett, reménytelen harcát a túler? ellen. A történet, a cselekmény elfogadható, a látvány kellemes, a bejárható tér, a várossal és a környez? vidékkel épp megfelelő?. Az ellen likvidálására szolgáló eszközök kielégít?ek, a fegyverek?l pont elég van, az akcióból szintűgy. Stabil, minden létez? szempontból nézve, így fogást találok rajta szinte lehetetlen volt. Egyedül talán annyi, hogy a kelleténél kicsit könnyebb, mint az elvárható lenne, de ezt képes ellensúlyozni azzal, hogy valóban a játékos módszerein múlik, mennyire nehezíti meg magának az életet a tisztelt szabot?r.

Ám a játék legnagyobb erénye, a minden részletre kiterjed?, megbízható min?ségi színvonala egyszerre a hátránya is. Mert bár mindenhol az átlag fölöttit hozza, de kimagasló mutatókat nem tudott villantani egyetlen kategóriában sem. Valamennyi kérdéses szempont mellé oda lehet biggyeszteni a zöld pipát, de a *húha, ejha, nohát* szintet sehol nem képes megütni. Talán ebben a játékban valóban ennyi van. És ez idén kevés volt a bronzérem megszerzéséhez.

89%

3. helyezett: **Red Dead Redemption**

Kijelenthetjük: jelenleg a Red Dead Redemption a sandbox m?faj koronázatlan királya! Óriási, csodálatos vadnyugati táj, revolverh?sök, gonosztev?k, banditák, kocsmái bunyók minden mennyiségben a Rockstar prezentálásában. Akik belevágnak a játékba, biztos számíthatnak sok hangulatos küldetésre, és a feladatok közti szünetben sok vidám pillanatra. Hogy ez egy gondtalan vadászatot, vagy pár útonálló szitává lövését jelenti, azt a játékos vérmérsékletére bízhatjuk, az azonban biztos, hogy unatkozni nem könny? a játék során, bármennyire is szeretné ezt is kipróbálni az ember.

Technikailag tökéletes, az atmoszféra leny?göz?, a harc gyors, pörg?s és élvezetes, és érdemes minden pillanatban észnél lennünk, nehogy meglepjen minket egy bozótban rejt?z? puma, vagy épp egy bajba jutott hölgynek álcázott lótolvaj. Van itt szerencse- és ügyességi játék, párbaj a f?utca kell?s közepén, vonatrablás, meg bármi, amihez a kedves játékosnak épp kedve szottyán. Ráadásul a történet befejezése után sem kell szögre akasztanunk a pisztolyunkat, hiszen vár ránk a nagyvilág, ráadásul a közelmúltban megjelent a kiegészít? is, az Undead Nightmare, ami újabb küldetésekkel és egy él?halott invázióval b?víti az egyébként is leny?göz? játékélményt. Az RDR egyetlen, és talán dönt? hibája az, hogy nem jelent meg PC-n, csupán konzolon, ami miatt sokan csalódtak a fejleszt?kben. Ám mindezeket túl, más körülmények között semmi nem vehette volna el t?le az általam odaítélt Év Játéka címet. De szerencsétlenségére csupán a bronzérem jutott osztályrészéül, köszönhetően két olyan címnek, amely 2010-ben jöttek, láttak, és taroltak!

93%

2. helyezett: **Alan Wake**

Egy pszichológiai akció-thriller - jelentsen az bármit is - vitte el idén az ezüstérmes, pedig korántsem hibátlan a kérdéses játék. Hosszú évek fejlesztése, az eredetileg beígért sandbox stílus sutba dobása, az Xbox 360-as exkluzív megjelenés, és a felturbózott elvárások kereszttüzeiben talán mindenki többet várt annál, mint amit a Remedy képes volt letenni az asztalra. A játékosok egyértelműen két táborra oszlottak, volt, aki az egekig magasztalta a rémálmokkal küszködő író kalandjait, mások viszont igen hevesen fejezték ki nemtetszésüket. Azzal, hogy az Alan Wake nálam az év második legjobb játéka lett, sejthető, melyik csoportba is tartozom.

Mert eddig gyakorlatilag soha nem találkoztam olyan játékkal, ami ennyire brutálisan jó hangulatot volt képes teremteni a tévéképernyőn keresztül. Magával ragadó, párját ritkító élményben volt részem általa, és ami a legfurcsább, a következő öt végigjátszás alatt is, ami villámgyorsan követte az első. A harcrendszer különleges, hiszen minden ellenséges lényről elször zseblámpánkkal (vagy bármely más világító eszközzel) kell "leolvasztani" az őket átítató sötétséget, hogy aztán telepumpálhassuk a delikvenszereket ólommal. Szerző, sötét erdőségekben és elhagyatott bányásztelepeken visz keresztül a fűhűsűnk útja, aki az ébrenlét és álom határán mozogva próbálja megfejteni a természetfeletti különböző félelmetes megnyilvánulásait.

Számomra mégis az adja meg Alan kalandozásainak savát és borsát, ahogyan ezt a fejlesztők a játékosnak prezentálják; összetett, bonyolult hermeneutikai rendszerek szövedékén át a valóság és a képzelet megfejtése nem olyan egyszerű. Az, hogy vajon mi álmodunk, vagy *minket álmodnak*, szintén olyan kérdés, amire - nagyon helyesen - nem kapunk egyértelmű válaszokat. Mindeközben pedig minden megtett lépésért keményen meg kell küzdenünk, hiszen a sötétségben újabb, rettenetes lények rejtőzködnek, akik csak arra várnak, hogy utunkat állják.

Ezüstérem, megérdemelten, egyértelműen. Ha hosszabb lett volna, talán több esélye lett volna az aranyéremre is. De így sincs oka szégyenkezni!

94%

1. helyezett: **Mass Effect 2**

A Bioware csodát tett, méghozzá nem is kicsit! A Mass Effect első része után, a folytatás fejlesztése közben kaptak a rajongóktól hideget-meleget az RPG elemek drasztikus csökkentése és a felszerelés variálhatóságának minimalizálása miatt. Ráadásul úgy történt, a játék sokkal inkább akció, sem mint szerepjáték lesz, csupán azért, hogy konkurensse legyen a Gears of War sorozatnak. Ám, mint eddig oly sokszor, a Bioware bebizonyította, ki a király, és olyan játékot készített, ami valóban párját ritkítóan nagyszerűre sikeredett.

Tény, hogy a shooter elemek száma nőtt. Ugyanakkor azt is lehetne mondani, hogy a fejlesztők ennek köszönhetően kiküszöbölték azokat az apró, de bosszantó hibákat, amelyek az első részben gyakran felbukkantak. A fedezékrendszert tökéletesítették, a célzás immár nem a statisztikáinkon, hanem az irányzékon múlik, és a fegyverek túlmelegedése helyett visszatértek az egyszerű tárcsere megoldáshoz.

Ám a harcrendszer pofozgatásán (és sokak szerint egyszerűsítésén) túl óriási figyelmet és energiát fordítottak ezúttal arra, hogy a csapattársak, akik az emberiség megmentésében majd a segítségünkre lesznek, olyan páratlanul részletgazdag személyiséget kapjanak, amivel a játékos egy csapásra megkedveli őket. Ehhez persze arra is szükség van, hogy a felkutatás mellett segítségünk bajtársaink személyes ügyeit is elrendezni, legtöbbször mindenféle durva eszközök és heves fegyverroportás közepette. Ha ez sikerül, az eddig morcos, barátságtalan, unatkozó figurák hűségesen követni fognak minket az új legmélyebb bugyraiba is, amire szükségünk is lesz, ha túl akarjuk élni a végső bevetést.

A Mass Effect 2 a legjobb sci-fi játék, amivel valaha is játszottam és bátran kijelentem, hogy a legjobb játék, ami 2010-ben megjelent. Ha hibát keresgelnék benne, egyedül a néhol unalmas nyersanyagbányászatot tudnám kiemelni, ami eléggé időigényes, ráadásul csak arra jó, hogy a bolygószkenelések után a különböző nehézfémekből és gázokból megvegyünk pár fejlesztést a hajónkra, a fegyvereink erejének növelésére, illetve más egyéb, kisebb haszonnal kecsegtető apróságokra. Továbbá a talaj textúrája néha csúnya... és ennyi. Semmi, de semmi más negatívum nincs, amit fel tudnék hozni a játék ellen! Briliáns mestermunka, ezen nincs mit szépíteni. Megérdemelten nyerte el nálam az Év Játéka címet!

98%

És a nyertes bizony nem maradhat díj nélkül! A jutalom pedig mi más lehetne, mint az, hogy újrajátszom! A Mass Effect 2 esetében ez lesz az ötödik alkalom! Tartalmas szórakozásnak nézek elébe, az kétségtelen!

Sztakó Balázs

Szerző a Flag Polgári Műhely tagja



Ajánló
