



Attack on Titan: Wings of Freedom

Írta: Hirotaka



Az Omega Force (Dynasty Warriors) fejlesztésű és a Koei Tecmo által kiadott *Attack on Titan: Wings of Freedom* sikeresen eljutott a PC-kre is, amit a Steamen tudunk megvásárolni. Ez számomra azért fontos, mert nekem nincs konzolom, így ezt a verziót próbáltam ki és erről írom le a tapasztalataimat.

Előrebocsátom, hogy ritkán játszom animés játékokkal, mert szimplán unom, de azért van pár cím, amit kipróbálok pl. a *Valkyria Chronicles* (AniMagazin 23. szám).

A játék indítása után egyből kapunk két kérdést: legyen-e könnyű a játék, és hogy megengedjük-e a gore jeleneteket. Tök jó, hogy ezeken hamar túl vagyunk, csak az a baj, hogy minden indításkor felteszi nekünk a játék ezt a kérdést.

Ezek után megkapjuk az impozáns introt, majd a menü fogad minket. Első megfigyelés: felejtjük el az egérhasználatot. Ez nemcsak a főmenüre hanem a játékra is érvényes. Csak billentyűzettel irányíthatjuk vagy értelemszerűen kontrollerrel.

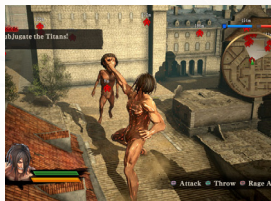
A menü átlátható, könnyen tudunk manőverezni benne. Az Attack Mode elindításával máris belekezdhetünk a tréningbe és a fő küldetésekbe. A Expedition Mode-ban különféle küldetéseket hajthatunk végre, választott karakterrel. A Gallery menüpont kimondottan részletes, információkat

tudhatunk meg a szereplőkről, meghallgathatjuk a játékban felcsendülő zenéket.

Mielőtt megkaphánk az irányítást egy rögtönzött AoT világfelépítés és történetet vár azokra, akik nem ismernék a címet. Ezután jöhet a training.

Először egy sziklás kanyonból kell kijutni a manőverfelszereléssel, majd erdős terepen tanulhatjuk meg a titánok elpusztítását. Ezek így fedik az oktató módot, ami bemutatja, hogyan kell menni, ugrani, használni a manőverfelszerelést vagy átvágni a titánok nyakát. Ehhez még hozzájön a felszerelés cseréje, utántöltése. Mert bizony a kard a sok használat után elkopik és titánkaja leszünk, ugyanez érvényes a gázra is, ami elfogy, ha sokat repkedünk. Ezeket a térkép által jelzett pontokon tudjuk utántölteni.

A bilentyűzettel történő irányítás először pocsecék, aztán nehézkes, de megszokható. Látszik, hogy kontrollerre terveztek, így akinek van, annak megkönnyítheti az



életét. Ugye egér az nincs. A konfigurált billentyűk csak azoknak esnek kézre, akiknek legalább 4 kezük vagy 20 ujjuk van. Egy laza átváltás után azért már könnyebb a dolgunk, bár így is furá egér helyett billentyűkkel mozgatni a kamerát.

A training után egyből a kaszárnyában kezdünk, és beszélgethetünk a bajtársainkkal. Bosszantó, hogy azoknál a részeknél, amik nem közvetlen küldetéshez tartoznak nincs szinkronhang és a jó ég tudja milyen okból, az irányítás is más (WASD-vel irányítjuk a kamerát és nyílbillentyűkkel haladunk a karakterrel). Mielőtt elkezdenénk a konfigurációhoz nyúlni, elmondom, hogy ezt nem lehet állítani. Ilyenkor két küldetés között tudunk új felszereléseket venni és cserélni a küldetéskor kapott pénzből. A legviccesebb az a felszerelés, aminek van egy kis szentély része.

Ha ezzel megvagyunk már mehetünk is tovább a történetben. Jön újra az óriás-titán, betöri a kaput és ennek okán több



kisebb titán hatol be az amúgy teljesen néptelen városba, mivel senki nincs a környéken rajtunk és pár bajtársunkon kívül. Ráadásul amikor szembe kerülünk a titánokkal, ők is eltűnnek, így egymagunk vagyunk a három darab óriás ellen. Mint kiderül ez a küldetés is azt szolgálja, hogy megtanuljunk elbánni a titánokkal. Az utána jövő küldetéseknél már jönnek a társaink és még hasznosak is. Jó sok titán özönlök be a városba és írhatjuk őket rendesen, cikázhatunk ide-oda. Remek a hangulata az egésznek, és miután ráállt a kezünk a billentyűkre, kimondottan élvezetes. Csak figyeljünk a kardra meg a gázra, mert ha előbbi elhasználódik, akkor sokszor kell nekimenni egy titánnak, mire átvághatjuk a nyakát. Ha pedig az utóbbi fogy, akkor lassan tudunk repkedni.

Aki esetleg a lassabb kaszabolás híve, annak van egy jó hírem. Nem csak a titán nyakát vághatjuk át, hanem a kezét és a lábát is. Karakterünk mindig arra a pontra kapaszkozik rá a kötelével, amit kijelöltünk.



Ezt a jelölést változtatni is tudjuk.

Ha a küldetéseket teljesítettük, akkor tapasztali pontokat és pénzt kapunk, amiből fejleszthetünk, vásárolhatunk vagy eladhatjuk régi eszközeinket.

A játék szépen halad a manga történetívén, sok jelenetet ezért át is vettek az animéből, amik átvezető animációkban köszönnek vissza. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy kapunk meg további karaktereket. Erennel kezdünk, miután őt megkajálták, Mikasával puszthatunk, majd titán Erent is irányíthatjuk. Neki is egyedi irányítása van, amit megmutat a játék, de könnyen tanulható. Ebben az állapotban tudjuk a házakat is puszítani, a többi titán irtása közben, ami nagyon szórakoztató.

A grafikát én szépnek mondom, a játék közben a mozgás kellően gyors és dinamikus lehet. A karaktereket és ruhájukat részletesen kidolgozták, a környezetre azonban már nem figyeltek oda annyira, de nincs vele gondom, bár a füst az egész



szép. Bizonyára azt gondolták, hogy az ember titánharc és manőverszerkóval száguldozás közben ügysem figyel. Az épületeket a titánok tudják rombolni, de igazából ez csak látvány, a játékra nincs hatással. Az átvezető animációk is jók, bár a görbe vonalak megalkotása nem ment olyan fényesen, kicsit szögletes itt-ott.

Az irányítás a billentyűzet miatt okozhat gondokat. Értem ezalatt a kamerairányítást például, mert nem mindig egyszerű jó irányba beállítani. Hozzá kell tenni, így legalább átérezhetjük azt az érzést, amit a karakterek: az ide-oda lengőmanőverezéssel nehéz irányban tartani magunkat.

Ha már itt tartunk a manőverfelszerelés könnyen használható, jól sikerült megoldani, még akkor is igyekszik fix pontra kapaszkodni, amikor látszólag nincs is hova.

Természetesen a hang maradt az eredeti japán, amit alából el is várunk, és még a szinkronhangok is ugyanazok, akik az animében, így e téren nem lehet panaszkodni.



Aki tehát szereti az Attack on Titan valamely formáját, akár az animét, akár a mangát, az bátran próbálkozzon a játékkal. Bár billentyűzettel is el lehet boldogulni, inkább a kontroller használatát javaslom.

