



PC-S JÁTÉKOK

ÁTALAKULÓBAN

Ki ne hallotta volna már a jóslatot, hogy a PC-s játékok napjai meg vannak számlálva? Nos, felejtse el, mert a PC-s játékok nem tűnnek el egyhamar, csak jelentősen átalakulnak: változnak a játékok, a szokások, a játékosok, és maga a játékra termett PC is.



Régen elmúltak már azok az idők, amikor a számítógépes játékok egy szűk réteg szórakoztatására készültek csupán. Bivalyerős, méregdrága PC-re sincsen szükség, és a játékra termett konzolok esetében sem kell kompromisszumokat kötnünk. Mára a filmiparnál is nagyobb biznisz a számítógépes játékok piaca, ahol többé már nem a PC a vezető, az egyedüli alternatíva, hanem immár a kisebbség. Abból azonban a legerősebb fajta.

ÚJ DIMENZIÓK

A PC mint játékkplatform ma már nem az elsődleges és legfontosabb a fejlesztők számára, ezért is lehet, hogy annyian temetik. Ma már a játékkonzolok fedik le a piac legnagyobb részét,

aminek több oka is jól ismert. Elsőként a fix hardvert kell említenünk, ami nagyban megkönnyíti a fejlesztők dolgát. Nem kell kompatibilitási, hardvertámogatási és egyéb gondoktól tartanunk, a teljesítmény is konstans, jól ismert, így elég egyetlen gépre (valójában a játékkonzolok speciális PC-k) elkészíteni, optimalizálni a játék motorját, de még multiplatformos cím esetén sem kell három főkonzolnál többel számolni.

A következő érv a játékkonzolok mellett a kisebb és nehezebb kalózkodás. Hiába fejlesztettek ki brutális másolásvédelmi eljárásokat a PC-re, valamennyit sikerült fel- és megtörni, amit pedig csak nagyon nehezen (Starforce), az olyan felzúdulást keltett, hogy a kiadó cég jobbnak látta inkább eltávolítani a problémás védelmet. Ez-



GUITAR HERO

A Wii mozgásérzékelőjéhez hasonlóan sikert aratott a Guitar Hero egyszerű, ám annál nagyobb szórakozást nyújtó gitárvezérlőjével, amihez ma már dobot, basszusgitárt és természetesen mikrofont is kapunk, hogy barátainkkal, családtagjainkkal bármikor rögtönözhesünk egy Guns'N'Roses-haknit.



zel szemben a Blu-ray lemezes PlayStation 3-at a mai napig nem törték fel, a Microsoft Xbox360 és a Nintendo Wii védelmei pedig csak akkor kerülhetők meg, ha a garanciavesztésen felül lemondunk az egyébként kiváló és sok játékhöz szükséges online kapcsolatról is.

Az új dimenziók minden platformon más formában jelennek meg. A Nintendót is sokan már leírták, amikor bemutatta a többi konzolnál jelentősen gyengébb, egyszerű hardverre épülő Wii



játékgépét, azonban az idő a Mario atyját igazolta: ma messze a legnépszerűbb új generációs konzol a Nintendo Wii. Ezt pedig a forradalmi irányításának köszönheti, valamint annak, hogy a Nintendo elfordult a keményvonalas játékosoktól, és nyitott a PC-s játékoktól egészen mostanáig idegenkedő nagyközönség felé. Ez döntő lépés volt, a siker pedig még a céget is meglepte: hirtelen divat lett a házimoizás vagy egyéb szórakozási formák helyett a Wii irányítójával „hadonászni”, vagy a Wii Fit dobogón egyensúlyozni.

A következő lépcsőfok a Full Body Motion Scan, vagyis elfelejtethetjük a gamepadot, joysticket vagy a billentyűzet + egér kombinációt, hiszen a játék már teljes testünk mozgását figyeli, és annak megfelelően irányítja játékbeli karakterünket. Elég csak „úgy csinálni”, mintha a kezünkben lenne egy kormánykerék, és máris Forma-1-es pilóták leszünk, vagy a tévé előtt dekázva játszhatunk majd a következő FIFA-feldolgozással – a lehetőségek száma végtelen. A Sony tervei – a Magic Wandon túl – még ennél is merészebbek: a jövőben a PlayStation kamerával figyeli a mimikánkat, ami hatással lesz a játékban irányított karakterünk viselkedésére, mozgására stb.

MÁS UTAKON

A PC-n továbbra is a billentyűzet+egér-kettős a fő irányítási eszköz, ami ugyan ősober, ám éppen ezért mindenki által ismert és megszokott, ami sok felhasználónál nagy előny. Ez persze

Batman, a 2009-es év játéka



Bár grafikában felveszik a konzolok a versenyt a PC-vel, valóságghú fizikai modellezést azonban kizárólag PC-n élvezhetünk



EXTRA TARTALOM

Egyre népszerűbbé válnak a DLC-ek, vagyis Downloadable Contentnek nevezett, az internetről némi pénzért cserébe letölthető kiegészítők is, amelyek extra tartalommal egészítik ki a már megjelent fő játékot. Ez lehet néhány új karakter vagy autó, egy-egy új pálya, az alaptörténet mellékszála és számtalan egyéb kiegészítés. Léteznek olyan sikeres játékok, amelyekhez már számtalan ilyen DLC-csomag megjelent.

ONLINE ÉRTÉKESÍTÉS

Érdekes változáson megy keresztül a játékok értékesítése is. Az Apple App Store, a Valve Steam és a többi online szoftverbolt már bebizonyította, igenis lehet biztonságosan és nyereségesen online módon értékesíteni szoftvereket. Ezek a boltok könnyen és kényelmesen kezelhetők, a kalózkodást jobban meg lehet szűrni a segítségükkel, és a mai sávszélességekkel már nem jelent gondot akár a több Gb-át méretű játékok letöltése sem. Ennél is fontosabb azonban a felhasználók számára, hogy az online értékesítési csatornában ki lehet hagyni több, költségnövelő lépcsőfokot, ami a felhasználóknak alacsonyabb árakat, a fejlesztőknek nagyobb bevételt jelent.

nem jelenti azt, hogy PC-n nincsenek forradalmi újdonságok, ám itt (egyelőre) nem az irányítás terén kapunk belőlük.

A Batman játékban az NVIDIA PhysX már megmutatta, mennyire élvezetes, ha valóságghú fizikai modellezéssel találkozunk egy játékban.

A Microsoft DirectX 11

és a Windows 7 elterjedésével ezt a szerepet várhatóan az univerzális, minden hardveren futó DirectCompute 11 és az OpenCL (Open Physics) veszik át, így végre a játékoknál hétköznapivá válik a valós fizikai modellezés és a nagyságrendekkel jobb mesterséges intelligencia.

Ugyancsak a látványt és az élményt dobja meg az AMD EyeFinity technológiája, ami képes egyetlen videokártyával három vagy akár hat monitort egyetlen, nagyméretű kijelzőként kezelni. Az előny a háromszorosára kiterjesztett látómező: míg a középső monitoron továbbra is a legfontosabb, előtűnk zajló eseményeket látjuk, a két oldalsó monitoron a mellettünk lévő tárgyakat, ellenfeleket, történéseket követhetjük figyelemmel. (A grafikus processzorok kínálta lehetőségekről további érdekes részleteket olvashatnak az IT fenegyerekei című cikkünkben, az xx. oldalon.)

A másik, hasonlóan ígéretes technológia már nem újdonság, viszont teljesítményben és szolgáltatásban mostanra jutottak el arra a szintre a hardverek, hogy hihető, a szemet kevésbé vagy

alig bántó 3D-s megjelenítést lehessen létrehozni. Ehhez továbbra is egy polarizált, infrával vezérelt szemüvegre, továbbá egy magas képfrissítési frekvenciára képes monitorra van szükség. Ez utóbbi ma már a 120 Hz-es LCD monitorokat jelenti, tehát a vibrálás, sugárzás és egyéb, a CRT-monitoroknál jelen lévő káros tényezők nem jelennek többé problémát.

HOLLYWOOD A PC-N

A PC-s játékokhoz ma már nem elegendő néhány lelkes programozó és dizájnér: a sokszor 30-200 főt számláló fejlesztőcsapat mellett kiadók, mar-

A mai autós játékokban már könnyű elhinni, hogy egy igazi autót látunk száguldani, PC-n pedig mindezt akár több-monitoros kiépítésben is játszhatjuk



ZSEBFORRADALOM

A kézi konzolok ma már nem ártatlan játékszerek, hanem kiforrott játéktáblák, amiket komolyan kell venni. A Sony PSP képes majdnem a PlayStation 2 grafikai tudását hozni tenyérnyi méretben, a Nintendo DS pedig a két képernyőnek és az érintéses vezérlésnek köszönhetően elsőprős sikersort aratott a játékosok és a mobiljátékoktól mind ez ideig idegenkedők körében egyaránt.

Ez azonban még nem minden, ugyanis a mai mobiltelefonok és médialejátszók (például az iPod Touch) egyre nagyobb és nagyobb érintőkijelzővel, egyre erősebb processzorral és egyre komplexebb operációs rendszerrel készülnek. Ez pedig éppen olyan platform, amivel a keményvonalas játékosok mellett könnyedén el lehet érni az alkalmi játékosokat is, akik hajlandóak néhány száz vagy ezer forintot áldozni arra, hogy telefonjukat bárhol, zsebükből előkapva játszhassanak egyet.

ketingesek és még számtalan munkatárs dolgozik egy-egy, sokszor hollywoodi költségvetéssel készülő „AAA” címen. Ennél a hatalmas összegnél természetesen többet szeretnének viszontlátni a befektetők és a kiadó is, ezért nem szívesen választják az ismeretlen, forradalmi utakat, inkább lehúznak még egy bőrt a már bevált, jól teljesítő címekről. Ennek köszönhetően alakultak ki mára olyan nevek a játékiparban, amelyek menetrendszerűen újabb és újabb folytatást, átdolgozást kapnak, az ígéret szerint forradalmi változásokat hozva, a valóságban azonban konzervatív, evolúciós előrelépést felmutatva. Ha, tegyük fel, jól

teljesített egy autóverseny-szimulátor, a következő évben biztosan lesz folytatása, több autóval, több pályával, szebb grafikával és... és ennyi.

Természetesen továbbra is kasszasiker az MMORPG, ami jelenleg a PC-s játéktábla fő húzóága, élen a World of Warcrafttal. Ezek mellett a böngészőből játszható flashjátékokat sokan hajlamosak lenézni, jelentéktelen unaloműzőként kezelni, ám ez nem így van: ma már hatalmas, fizetőképes kereslet van az apró és könnyed vagy akár komplexebb városépítő játékokra. Eredeti, forradalmi, nem beskatulyázható ötletből nagyon kevés van a piacon: csak néhány, igazán nagy koponya (például a Sims és a Spore atyja, Will Wright) képes arra, hogy ennek ellenkezőjéről meggyőzze valamelyik mamut-kiadóvállalatot.

MERRE TART A JÁTÉKIPAR?

A látvány már majdnem teljesen élethű, küszöbön vannak a forradalmi kontrollerek, egyre közelít a valósághoz a fizika és a mesterséges intelligencia, de vajon mi jöhet még? PC-s platformon látványos fejlődést a DirectX 11 hoz majd. A GPU egyre többet fog átvállalni a CPU-tól, később ez a GPU egy tokba kerül a CPU-val, és a végén, 1-2 év múlva a bivalyerős játék-PC is csak akkor lesz, mint ma egy Xbox 360. A PC-s játékipar is átalakul: prioritásban már most is a konzolok után kullog, és ez nem is fog gyökeresen megváltozni, azonban ki nem fog halni, és a sokoldalúsága miatt mindig is lesznek olyan kategóriák, amelyekben a PC-s játék és szórakozás a többi célhardver előtt tud járni.

A konzolvilágban még legalább két évig a jelenlegi generáció fog uralkodni, egyszerűen nem éri meg sem a Microsoftnak, sem pedig a Sony-nak, hogy a veszteséggel gyártott hardvereket ilyen hamar leváltssa. Ez alatt a két év alatt azonban készülnek majd olyan kiegészítők, amelyekkel egészen új játékelményt kapunk. A Nintendo 2011-re ígéri a Wii leváltását, de hogy min dolgoznak, arról még semmit sem tudni. Az viszont már most biztos, hogy folytatják a Wii-vel megkezdett utat, és nem csupán a „hardcore”-játékos-társadalmat, hanem sokkal szélesebb réteget szeretnének elkápráztatni.

■ MEZEI MIKLÓS



KAPCSOLÓDÓ CIKKEK

- » <http://ajanlo.techline.hu/netbookteszt>
- » <http://ajanlo.techline.hu/risen>
- » <http://ajanlo.techline.hu/batman>
- » <http://ajanlo.techline.hu/resident>
- » <http://ajanlo.techline.hu/tombraider>
- » <http://ajanlo.techline.hu/mirrors>