



Puskaropogás és bombázók süvítése a fejünk felett, üdv a második világháborús hadszíntereken, a Day of Infamy-ban!

Szép munka!

A **New World Interactive** 2014 januárjában hatalmasat robbantott az **Insurgency**-vel, ami lényegében egy taktikai shooter volt az afgán hadszínterekre helyezve. Ez volt az első játékuk, ami mai napig hatalmas hírnévnek örvend. Nos, ennek az indie játékfejlesztő csapatnak nem is kellett több, neki is álltak a Day of Infamy (DOI) fejlesztésének, aminek alapkonceptiója az **Insurgency**-n alapult. A második világháború idejére helyezett DOI sokak szemében csak egy reszkinezett Insurgencynek tűnhet, de ha jobban belegondolunk, akkor ez talán nem is így van.

Valósághoz hűen

Ezúttal afgán terroristák és amerikai terrorelhárítók helyett a második világháború két legjelentősebb feleként harcoló náci Németország illetve Amerika és szövetségesei lesznek előtérbe helyezve. A helyszínek is egytől egyig valós színhelyek, amik között megtaláljuk akár a híres-nevezetes francia dunkirki hadszínteret, de még az elmaradhatatlan normandiai partraszállás helyszínéként szolgáló strandot is megkapjuk.

Gépigény:

Intel Core 2 Duo E6600, 4 GB RAM, 1024 MB VRAM

Fejlesztő:

New World Interactive

Kiadó:

New World Interactive

A pályák mindegyike remekül kidolgozott. Amellett, hogy nagyon sokrétegűek, még a balance is nagyon jól működik rajtuk, ami elég jó hír például a Dog Red pályánál. A pályák mellett még a játékmenet is, az **Insurgency**-hez hasonlóan, nagyon realiztikusra sikerült, a HUD ki is merül annyiban, hogy az elfoglalandó pontok állapotát jelzi. Ezen kívül se életcsík nincs, de még azt sem fogja a játék az orrunkra kötni, hogy jelenleg mennyi lőszer van nálunk. Ez mind nagyon jó hangulatot kelt játék közben, s azon kívül, hogy ezekre saját magunknak kell figyelni, minden egyes lépésünkre ügyelnünk kell. A fegyvereinket nem leszünk képesek olyan hamar elővenni, de még a gránátot sem tudjuk





DAY OF INFAMY



olyan hamar eldobni, ahogy a legtöbb FPS-ben. Épp ezért mindig fontolóra kell vennünk, mi is lesz a következő lépésünk.

Szebb, mint hinnéd

Sajnos a játék szépsége nem jön át videókon és képeken keresztül, de elhíhetitek, nagyon jól néz ki, viszont amit nagyon szeretnék kiemelni, azok a fegyver kidolgozások. Mindegyik a legapróbb részletéig remekül fest. Ám nem csak a kinézetük kápráztatja el az embert, de a hangjuk is. A puskaropogást már-már valami hátborzongató módon jól esik hallgatni. A lugertől kezdve a thompsonig nagyon élethűen hangzanak, ahogy azok a bombázó repülőgépek is a fejünk fölött, amiket a radimanekek tudnak erősítés gyanánt hívni.

Csapatmunka

Ami ezt a játékot igazán élvezhetővé teszi, az a csapatmunka. Persze lehet magányos farkas módjára egyedül parancsot teljesíteni, de az nem olyan izgi,

mint amikor a csapatunkban található officert követjük és az ő vezetésével haladunk egyre előrébb. Vagy például ott van a radioman, aki légi támogatást tud hívni, hogy az elpusztítandó ellenséges lövegeket iktatni lehessen. Tehát egyáltalán nem mindegy, hogy kik is alkotják a csapatot egyes játékmódoznál. Apropos játékmódok! Nincs sok, de az a kevés jól működik. Van, amikor egy támadó csapatnak el kell foglalni pár pontot, majd a radiomannel el kell pusztítani egy-két löveget, vagy a már teljesen klisének számító pontfoglalódsdi, amikor három pont közül az nyer, aki előbb elfoglalja mindet.

A szövetségeseink

Csatába sokféle nemzetiség katonasággal indulhatunk, nem csak németekkel és nem is csak amerikaiakkal. Akárcsak a valóságban, a DOI-ban is megjelennek német oldalon például a franciák vagy az amerikaiak mellett a britek. Ez a játékosokra nagy hatással nem lesz, leszámítva azt, hogy nemzetiségként a fegyverek eltérőek lesznek, ahogy a katonák kinézete is. Azonban ez a játék menetét semmilyen formában nem borítja meg, sőt színesebbé teszi. Azt kell, hogy mondjam ezek után, hogy rengeteg fejlesztő csapat tanulhatna a NWI-től, ugyanis

mindaz, amit ez az indie csapat elért, az már-már közel van a tökéleteshez. Miért mondom ezt?

Apróságok

Mint ahogy azt említettem, a DOI nagyon közel van ahhoz, hogy egy tökéletes játék lehessen, ám van egy bökkenő, ez pedig a folyamatos FPS droppolásnak köszönhető. Akár egy szűk folyosón haladunk végig, akár egy gránátba futunk bele, az FPS-ünk nagyon durván le-esik, nem mintha amúgy meg lenne a folyamatos 60 FPS, de igenis feltűnő és zavaró egy idő után ez a sok FPS drop.

Remek végeredmény

A helyzet az, hogy a DOI a kedvenc WW2-ös játékkommá vált már attól a pillanattól kezdve, amikor rohamozás közben halottam, ahogy a nafta lötyög a lángszórómban. Bátran ajánlom a DOI-t a korszak szerelmeseinek, illetve a taktikus shooterek megszállottjainak egyaránt.



85%

-Grafika: 85%

-Zene: 80%

-Játékmenet: 85% -Hangok: 90%