



Lord of the Rings LCG - teszt

2011 május 14. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A Fantasy Flight Games újabb gyöngyszeme került a birtokomba, és én nem vagyok rest klaviatúrát ragadni és tesztet írni róla. A Gy?r?k Ura, úgy fest, nem sokat veszített népszerűségéb?l az évek során, így talán ki lehet jelenteni, hogy lényegében mindegy, mikor rukkol el? valaki a franchise újabb és újabb rókab?rével, hisz a siker, kis túlzással garantáltnak tekinthet?.

Középfölde misztikus világa ezúttal egy kártyajáték formájában ölt testet és költözik be a nappalinkba, a kérdés pedig csupán annyi, vajon képes-e lekötni az embert valami, amit már töviről hegyire lerágtak, megcsócsáltak, kiköptek, majd századszor is felszolgáltak nekünk.

A játék LCG (*Living Card Game*) besorolása annyit tesz, hogy a régi metódustól eltérően nem véletlenszerűen összeválogatott csomagokban vásárolhatunk az alapdoboz tartalma mellé további lapokat, hanem rendszeres időközönként, 1-2 havonta megjelenő, fix tartalmú kiegészítőket által bízhatjuk győzelményünket. A rendszer egyértelmű elnye így az, hogy többet nem kell az égiekhez rimánkodni, hogy kifogjunk valami extra jó lapot. Továbbá elfelejthetjük az idióta cserélgetéseket, üzérkedést, nyeresztkedést, meg minden egyébbet, ami örök ideje velejárója az ilyen jellegű játékoknak. Nincsenek vagyontörök érfegyedi darabok, gyakorisági kategóriák, hanem lényegében mindenkinek ugyanolyan erőforrások állnak a rendelkezésére.



A rendszer egyértelmű hátránya pedig ugyanaz, mint az imént felsorolt elnyök, hiszen szép számmal vannak olyanok, akik a győztesben, csereberében, szerencsés húzásokban éppúgy örömet lelték, mint magában a

játékban. Ki-ki döntse el maga, melyik rendszer a szimpatikusabb a számára, jómagam inkább nem szeretnék e kérdésben igazságot tenni. Már ezt megelőzően is jelentetett meg az *FFG LCG* játékokat, és mindegyik sikeresnek bizonyult. A recept tehát adott, működik, nincs hát okunk arra, hogy megkérdőjelezzük létjogosultságát.

A LotR szabályrendszerét úgy alkották meg, hogy egyedül is lehessen játszani, ami egyértelműen pozitív gesztus a fejlesztők részéről. Így ha valaki tesztelni szeretné az ötleteit, paklijait, stratégiáját, vagy csak egyszeresen szeretne egy jó partit végigoltni, nem kell megvárnia a haverokat, a hétvégét, vagy a szomszédot. Ha pedig mégis többedmagunkkal állunk neki a kalandoknak, kooperatív játék révén nem egymás ellen, hanem egymást segítve, kiegészítve álljuk a sarat a gonosz hatalmak által keltett viharokban.

Egyre gyakoribb a társasjátékok közt, hogy a szabálykönyvben előre meghatározott forgatókönyveket kell teljesíteni, és nincs ez másként a LotR esetében sem. Az alapcsomaghoz három küldetés jár, és a folyamatosan érkező kiegészítők ezt rövidesen bővíteni fogják, a játékosok feladata pedig az, hogy hűseiket irányítva teljesítsék az előttük tornyosuló akadályokat. A paklinkat szférák szerint csoportosítva kell felépíteni úgy, hogy lehetőség szerint minden helyzetre felkészülten tudjunk reagálni. A rendszer automatizáltságának hála elegendő ideje jut az embernek a következő lépés kifundálására, amire szükség is van, mert a lapjárástól függően bizony pillanatok alatt egy vidám szörnyhentelesből veszedelmes élethalálharc bontakozhat ki.

A szabály gyors, pörgős játékmenetre és rengeteg taktikázásra ad lehetőséget. Az alapcsomag négy, előre összeállított paklit tartalmaz, amikkel azonnal neki is lehet állni az első küldetéseknek. Sajnos azonban darabszámra még így is soványnak nevezhető ez a mennyiség, így egyáltalán nem meglepő, hogy a kiadó villámsebessen kezdi megjelentetni a kiegészítőket.



A világ pedig színes, gyakorlatilag páratlan kidolgozottsága révén a későbbiekben végtelen mennyiségű lehetőséget tartogat még azoknak, akik szeretnének belekóstolni a gyűjtögetés kártyajátékok evolúciójának következő fokozatába.

Nehéz hibát találni a játékban, hiszen hozza a megfelelő színvonalat mind a lapok, mind a szabályok tekintetében. Könnyen elsajátítható, és ugyanilyen könnyen megszerethető rendszere révén ajánlható kezdőknek és haladóknak, magányos farkasoknak és összeszokott párosoknak egyaránt. Ám ahogy már korábban is írtam, nagy szükség van a friss lapokra, mert a játék gyenge pontját egyértelműen a kevés rendelkezésre álló kártya, és az ebből fakadó szűkös lehetőségek jelentik. Ha ezen javítanak, a LotR aligha fog kudarcot vallani a játékosok között

8/10

Sztakó Balázs

Szerző a Flag Polgári Műhely tagja



Ajánló