



Dreadfleet - teszt

2011 október 15. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A Dreadfleet névre keresztelt társasjáték jóformán el?jelek nélkül, a semmib?l bukkant el?. Furcsa, kicsit nehezen értelmezhet? üzletpolitika ez a Games Workshop részér?l, de korántsem el?ször vetik be ezt a módszert a vásárlók elb?völésére.

Elég, ha csak néhány évet ugrunk vissza az id?ben, amikor is piacra dobták a Space Hulk felújított, és vizuálisan

felturbózott változatát, kis példányszámban és egy pár hetes, de annál intenzívebb marketingkampány keretében. A szisztéma akkor bevált, a játékot szétkapkodták, mint a leértékelt cukrot, így végső soron a GW bebizonyította, hogy ennél nincs is szüksége többre.

Persze, nagy elnyerése van a cégnek a versenytársakkal szemben, hiszen hatalmas rajongótábor áll mögöttük, akiket remekül lehet fanatizálni. A költséghatékonyságra sem lehet panasz, hiszen egy ilyen társasjáték esetében mindössze egyetlen dobozról van szó, kiegészítő szabálykönyvek, a végtelenségig gyűjthető figurák és a hobbijukra rengeteget áldozó játékosok nélkül. Így aztán a Dreadfleet is ugyanazt az utat járja most be, mint a Space Hulk annak idején. Villámgyors kampány, a limitált példányszám erőteljes kihangsúlyozása, és a már jól ismert Warhammer univerzumból való újabb rókabőr lenyúzása.

De tegyük most félre egy picit a körülményeket, az előzményeket, és koncentráljunk magára a játékra, hiszen mégiscsak azon van a hangsúly. A Dreadfleet tulajdonképpen hiánypótló szerepet is betölthetne, hiszen a tengeri ütközetek megelevenítésével egy olyan szegmensét tárja a Warhammer Fantasy világának kedvelői elé, amiről ezt megelőzően nem sok szó esett. És ahogyan azt a kissé megalomániás GW-től már megszokhattuk, ezúttal sem aprózzák el a dolgot. Óriási, anyahajó méretű bárkák, tengeri szörnyek, úszó erődírmények, valamint ezek több száz, esetenként több ezer fős legénységének összecsapásait szimulálhatjuk a konyhaasztalunkon. A grandiózus léptéken túl komoly energiákat fordítottak a háttér és az előzmények megfelelő kidolgozására is, ami nem véletlen, ugyanis a világtól kissé idegen, különös szövetségek meglétét voltak kénytelenek letuszkolni az értetlenkedő, szemöldökráncoló játékosok torkán. De erről majd még később lesz szó.



A doboz legfeljebb tartalma maga a játéktér. Bizony, megkapjuk ezt a nagy, kék, törülközőre emlékeztető micsodát, amin majd jövőbeli csatáink zajlanak majd. Érdekes ötlet, hogy finoman fejezzem ki magam. A játékhoz természetesen jár még egy jó adag kártya, dobókocka, és a hajóink statisztikáit és képességeit tartalmazó lap. A hangsúly nyilvánvalóan mégsem ezeken, hanem a flottákat alkotó modelleken van, amelyek hozzájárulnak a Games Workshop által megszokott minőséghez. A műanyagból készült hajók (és a hajóként funkcionáló egyéb *valamik*) remekül kidolgozottak, részletgazdagok, és rövid összeszerelés után már hadba is vethetőek. Persze, azért az igazán látványos eredményért rá kell szánni az időt és energiát a kifestésükre, de ezzel aligha lesz problémája a vásárlók döntő többségének.

Ha pedig minden összeállt, és a törülközőn már ott pompázik magasztos flottánk, indulhat is az összecsapás. A játék forgatókönyveket használ, azaz adott egységekkel, adott körök alatt, adott feladatot kell teljesíteni a győzelemhez. Ez lehet az ellenséges hajók elsüllyesztése, stratégiai pontok elérése vagy kincsek begyűjtése. Összesen 12 forgatókönyv áll rendelkezésünkre a szabálykönyvben, amelyeket úgy vannak felépítve, hogy sorrendben történő végigjátszásuk nem csupán egy kerek történetet tár elénk, hanem alaposan a fejünkbe veri a Dreadfleet összes szabályát. Elsőre tehát mindenképpen érdemes ezt az utat követni.

Amint arról korábban már írtam, valamennyi hajónak és kapitányának megvan a maga személyes története, háttere és céljai. Nem kis erőfeszítést igényelt a szerzők részéről, hogyan is rakjanak egy csapatba egy adag kalózt, egy renegát elfet és egy törpét. De ugyanez az ellentét megtalálható a "gonosz" oldalon is, ahol egy vámpír, egy skaven zombiszörny, egy Káosztörpe fémkraken, és egy Tomb King hajó alkot szerves egységet. Nem teljesen tiszta a dolog, de ha ez van, ezt kell szeretni. Ha valamiért lesznek fanyalgók, pontosan ezért. Hiszen hiába próbálkozik mindenki, aki a GW termékeit feldolgozza, hogy összehozza a "jókat" és a "rosszakat" egy-egy nagy csoportba, amikor ezt pont a játékosok szeretnék a legkevésbé. Olyan ez, mint amikor H. P. Lovecraft követői kezdtek el rendszerezni és csoportosítani a szerző világának teremtményeit, holott épp ezzel mondtak ellent mindannak, amit a horror nagymestere igyekezett ábrázolni a novelláiban.



A harc menete gyors, a körök fázisai logikusan és jól felépítettek, és minden egységnek megvannak a maga gyengéi és erősségei, azaz érdemes ezeket szem előtt tartva manővereznünk az ellenséges vizeken. Ha el tudjuk magunkban rendezni az alaphelyzet ellentmondásait, ha nem vagyunk szakértői a Warhammer világának, ha kedveljük azokat a játékokat, ahol a taktika, a stratégia és a szerencse egyaránt szükséges, vagy ha csak beteges rajongás él bennünk a kalózkodás iránt, nem nagyon fogunk ezzel a játékkal mellélni. A Dreadfleet újrajátszhatósági értéke jó, élvezeti értéke úgyszintén, hangulata pedig rövid idő alatt magával ragadja a flottaparancsnokokat. Az ütközetek nem igényelnek hosszú órákat, az előkészületek pillanatok alatt letudhatók (egy lepedőt kiteríteni nem nagy mutatvány, ugyebár), azaz ideális jellemzőkkel bír a célközönség számára. A siker biztosnak tűnik. Nem is alaptalanul.

Sztakó Balázs

Szerző a Flag Polgári Műhely tagja

DR. DRÁBIK JÁNOS

100 ÉVVEL TRIANON UTÁN

DVD A trianoni győzeletről tabumentesen



„Egy film amelyet minden magyarnak látnia kell”

Ajánló

