

Space Hulk kritika

2013 augusztus 19. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása Még nincs értékelve

Mérték

Az 1989-es társasjáték megjelenése óta a Space Hulk igen nagy népszer?ségnek örvend. Ez részben annak köszönhet?, hogy a méltán népszer? Warhammer 40.000 világának szerves, ikonikus részét képezi, másrészr?l pedig annak, hogy valóban egy kivételesen jó játékról van szó.

A hangulata, a szabályrendszere, a különleges hátértörténete és a stratégiai lehet?ségek remek ötvözése tették és teszik különlegessé mind a mai napig.

Aztán az évtizedek során a nagy sikerre való tekintettel jöttek a folytatások, a számítógépes átiratok, meg a többiek, ahogy lenni szokott. Végül pedig elérkeztünk 2009-ig, amikor is a Games Workshop fogta magát, és modern köntösbe öltöztetve újra kiadta az eredeti társasjátékot. A szabályok, a küldetések, a helyszínek érintetlenek maradtak, csupán a figurákat, a szintek épít?elemeit, az apró kiegészít?ket cserélték le. Mondani sem kell, ez is bevált. És most, 2013-ban elérkezett a pillanat, hogy ez a régi, remek klasszikus a táblás verzióhoz hasonlóan szintén új és modern küls?ben szülessen újjá PC-n és Mac-en.

A játékban a Blood Angels rendház Terminátorait irányítjuk, akik egy hat évszázaddal korábbi példátlan és súlyos vereségük után most újra lehet?séget kapnak arra, hogy ellenségeik vérével mossák le az ?ket ért szégyenfoltot. Hiába, no, az id? sem szabhat gátat az ?rgárdisták bosszújának. A rendszerükhöz közel ugyanis felbukkant a Sins of Damnation nev? Space Hulk (?rmelák, jobb híján), ami az évszázadokkal korábbi vérfürd? helyszínéül szolgált.
De mik is azok a Space Hulk-ok? Ezek tulajdonképpen többnyire elhagyott, magára maradt, kiüresedett ?rhajók alkotta monstrumok, amik sokszor több ezer éven át kóborolnak a galaxisban, és melyeket a Hipertér kaotikus ereje gyúrt egybe és formált át egyetlen gigászi képz?dménnyé. És ha ennyi id?n át valami magányosan kering a legbarátságtalanabb sci-fi univerzum naprendszerei között, néha bizony el?fordul, hogy nem kívánatos létformák telepednek meg rajta. Így történt ez a mi történetünk helyszínéül szolgáló ?rmelákkal, a Sins of Damnation-nel is, amely fedélzetén annak idején szinte a teljes Blood Angels rendház otthagyta a fogát. De most, hat évszázaddal kés?bb ismét felbukkant az átkozott hajóóriás, az ?rgárdisták elit katonái pedig Terminátor páncélba bújtak és újra megostromolták ?si nemezisüket.
Az emberiség bátor védelmez?ivel szemben a Génorzók állnak. Ezek a rovarszer? lények (mindenki bátran gondoljon az Alien sorozat Xenomorfjára vagy a Starcraft Zergjeire – ilyesmi kaliberr?l van szó) egy olyan idegen fajhoz, a tiranidákhoz tartoznak, amely galaxisról galaxisra vándorolva mindent ledarál, ami az útjába kerül. Bolygókat, fajokat, civilizációt, bármit. A Génorzók (Genestealers) pedig a beszivárgó egységet jelentik köztük. Fölösleges lenne belemenni a Warhammer 40K ide vonatkozó passzusába, de a lényeg, hogy ez a faj képes küls? megjelenésében id?vel egyre jobban hasonlítani más létformák egyedeihez. Ez pedig egy intergalaktikus invázióra készül? sereg esetén nem sok jóval kecsegtet ránk nézve. Ezért is (és persze a nemes bosszút se felejtsük ki) fontos, hogy a Blood Angels rendház végre leszámoljon ezzel az ellenséggel, visszanyerje a becsületét és megmentse a világot egy lehetséges veszélyforrástól.

Ez hát a körítés, amiben majd ténykednünk kell. Két 5 f?s csapatot (mindkett?t egy-egy ?rmester irányítja) kell gy?zelemre vezetni a Génorzókkal szemben a Space Hulk sz?k folyosókból, sötét szell?z?járatokból, kísérteties termeib?l álló helyszínein. Bármi áron. A pályák, a feladatok, a rendelkezésünkre álló egységek adottak, innent?l kezdve pedig csak rajtunk áll, hogyan birkózunk meg a rettenetes túler?vel és a sokszor lehetetlennek látszó küldetésekkel.

A Space Hulk a társasjátékhoz hasonlóan egy körökre osztott stratégia. Minden egyes Terminátornak adott számú akciópontból kell gazdálkodnia egy fordulóban (egészen pontosan 4-b?l), amelyeket különféle cselekvések végrehajtására költhet el. Fizetnie kell a mozgásért, a 90 fokkal történ? elfordulásért, a tüzelésért, a közelharcért, beragadt ajtók felfeszítéséért. Általában ezek 1 pontba kerülnek. Ezek mellett van még egy másik akciópont számláló, ami közös, így ha szükségünk lenne néhány extra pontra valamelyik katonánk megmentésére az alap 4-en kívül, ebb?l a készletb?l bátran mazsolázhatunk. Minden egyes forduló elején kockadobás dönti el ennek az általános akciópont mennyiségnek az értékét, ami így 1 és 6 között fog mozogni. Érdemes hát ezeket alaposan beosztani.

Fontos továbbá megjegyezni, hogy nem minden katonánk egyforma. Egyesek speciális fegyverekkel és képességekkel vannak ellátva, mint például lángszóró, gépágyú, karmok, pajzs, vagy pszi használat, amelyek mindegyike egyedi szabályokat vonz magával. De azért ne gondoljunk semmi bonyolultra. Lángszóróval területre ható támadásokat hajthatunk végre. A golyószóróval nagyobb az esély a találatra. A közelharci specialisták jobb eséllyel élik túl a közvetlen találkozást a bestiákkal.

Apropó közelharc! Na, azt igyekezzünk elkerülni, amennyire csak lehet! A Terminátorok ugyanis a gigantikus páncéljaik ellenére egyértelm?en hátrányban vannak, mikor arra kerül a sor, különösen az egyszer? katonák. Ezért ha egy Génorzó valamelyik emberünk közelébe férk?zik, azzal jó eséllyel végezni is fog.

És épp ebben rejlik a Space Hulk stratégiájának lényege. Minden a pozicionáláson múlik. A pályán különböz? helyekr?l érkezhetnek a dögök, ám egészen addig csak egy stilizált ikon jelzi a közeledtüket, amíg valamelyik emberünk feléjük nem fordul és meg nem látja ?ket. Ha ez megtörténik, kiderül, pontosan hányan is vannak a rettenetek (a jelz?k mindegyike 1-3 tiranidát rejt). Ezért aztán létfontosságú minél el?bb olyan helyre küldeni az embereinket, ahol minél nagyobb folyosószakaszt látnak be és áraszthatnak el golyózáporral, ha úgy alakul.

Persze, a küldetések nem egyszer?en arról szólnak, hogy vegyük fel a l?állást és irtsunk ki annyi Génorzót, amennyit csak tudunk. Lesznek ilyenek is, de nem sok. Id?nként meg kell semmisíteni egy szobát, máskor el kell juttatni egy értékes robotot egyik pontból a másikba. Kutatás, mentés, menekülés, felderítés, megsemmisítés. Amit csak bele lehet préselni ilyen keretek közé, azzal biztosan találkozni fogunk. És a 12 küldetésb?l álló kampány alatt mindezeket szépen összeköti nekünk a történet narratívája, a Blood Angel-ek önmegváltása a bosszún keresztül, miközben egyre mélyebbre ereszkednek a gigantikus hajó gyomrába.

Ez egy stratégiai játék. Lassú, gondolkodós, nehéz, amely során sokszor csak jóval azután döbbenünk rá, hogy valahol szörny? hibát vétettünk, hogy maga a tévedés megtörtént. A kezd? felállástól kezdve a megfelel? emberek jó helyre történ? eljuttatásán át a küldetés céljának szem el?tt tartásáig millió dologra kell figyelnünk. És a legszebb az egészben, hogy mindez piszok jól m?ködik a gyakorlatban! Pillanatok alatt bele lehet rázódni a játékmenetbe, a felhasználói felület átlátható és logikus, az élmény pedig minden egyes küldetés során kellemesen bizserget?.

De a Space Hulk végs? soron akkor is egy társasjátékból meríti a hozzávalókat. És mint ilyen, a véletlen szerencse igenis komoly befolyással van a dolgok alakulására. Lehet valaki bármilyen ügyes stratéga, tervezhet 3-4 körrel el?re kíméletlen precizitással, hibátlan man?verek egész sorát hajthatja végre. De ha a kocka nincs az ? oldalán, a stratégia, a precizitás, az el?relátás mind semmit nem érnek. És ugyanez igaz fordítva is. Bármekkorát is hibázunk, ha mázlink van, soha nem kell ennek következményeit viselnünk. Egyetlen magányos h?s is feltarthat egy seregnyi dögöt. A keszekusza és logikátlan formáció néhány váratlan halálesetnek és a mázlifaktornak hála akár jól is elsülhet. Igaz, vannak olyan tényez?k, amivel a vakszerencse befolyását bizonyos mértékben csökkenthetjük. De teljesen soha nem fogjuk tudni kizárni.

A Space Hulk, mint minden játék, sajnos egyáltalán nem mentes a hibáktól. A Terminátorok animációja például rettent? darabos, akár mozgásról, akár közelharcól van szó. A lövöldözés rendben van, elvégre ott csak fogni kell a Storm Boltert, és némi tüzet beanimálni a cs?torkolat elé. De minden másra ráfért volna még némi polírozás. A Génorzókból el?tör? piros pixeláradat, ami a vért hivatott szimbolizálni, szintén megmosolyogtató. És hogy van az, hogy a bogarak megölésével ellentétben a katonáink halálakor nincsenek látható jelei annak, hogy az emberünk f?be harapott? Csak néhány durva csík jelzi a modell körül, hogy az illet? találatot kapott, majd a Terminátor eld?l, mint egy zsák és köddé válik. Hol marad az, hogy letépik a karját, leharapják a fejét, kettészelik a testét? Teljesen szükségtelen cenzúrázni éppen azt, ami a játék sava-borsát adja: a kétségbeesett, brutális, gyilkos küzdelmet ember és tiranida között, aminek kegyetlenségéhez foghatót nem látott a galaxis!
Jobban jár mindenki, ha lekapcsolja az akciókamerát. Az egyszer? fölülnézeti képen nem látszanak annyira ezek a hiányosságok, és legalább a játékmenet is gyorsul egy kicsit.

A katonáink mozgása lassú, sokáig tart, míg elérnek a kiindulási pontból a céljukig. Ha meg közben, ne adj isten, be kell fordulniuk a sarkon, esetleg még más irányba is kell nézniük, akkor aztán végképp körülményessé válik a dolog. Ez egyébként akkor válik bántóan szembet?n?vé, amikor összehasonlítjuk a csigaként araszoló Terminátorokat a sebes mozgású Génorzókkal. A két fél közti különbség ugyanis ég és föld! Ez mondjuk valószín?leg tudatos döntés volt, ezzel akarták szemléltetni a két ellentétes oldal harcosai közti különbséget. Ám ez sajnos odáig fajult, hogy a Terminátorokat irányító játékosnak sokszor kínszenvedés lesz, míg mind a tíz embere elfoglalja az adott körben neki kijelölt pozíciót.

És szót kell ejtenünk az árról is. 28 euró egy társasjáték átiratáért azért igencsak merésznek t?nik. Igen, persze, a Games Worksop magas licencdíjai, meg a Space Hulk trademark, meg az indie fejleszt?k nehéz körülményei, meg ez, meg az. De végs? soron akkor is kész anyagból dolgozott a Full Control csapata. Minden szabály le volt fektetve, az összes karaktermodell fixen adott, a pályák és forgatókönyvek készen álltak, nekik csupán az volt a dolguk, hogy ezeket ledigitalizálják és m?ködésre bírják. Nyilván, ez sem kis feladat. De egy barátibb 20 eurós árcetli talán jobban motiválta volna azokat, akik csak a m?faj, nem pedig a Warhammer 40K logó miatt szerették volna kipróbálni a játékot.

Összefoglalva tehát a Space Hulk pontosan azt nyújtja az érdekl?d?knek, amit el?zetesen ígért: a 2009-es társasjáték hith?, pontos, részletes átiratát. Se többet, se kevesebbet. A karakterek, a pályák, a forgatókönyvek egy az egyben megegyeznek a forrással, ami – tekintettel arra, hogy a hozott anyag rendkívül magas színvonalat képvisel – egyértelm?en a játék el?nyére válik. Aki régebbr?l szereti a Space Hulk-ot, az szeretni fogja ezt a változatát is. Aki nem tud hozzájutni a táblás változathoz (nem is csoda – az 1989-es és a 2009-es kiadás egyaránt ritkaságnak számít), annak többé nem kell vesz?dnie, mert elég megvennie számítógépen, és lényegében ugyanazt az élményt kapja.
Ám azért fontos leszögezni még valamit. Nevezetesen azt, hogy a társasok és a videojátékok m?faja egymástól gyökeresen eltér. Mindkett? esetében vannak jellegzetességek és tulajdonságok, amelyek el?nyt jelentenek a másikkal szemben. És amikor az a helyzet áll el?, hogy egy cím átkerül az asztalról a monitor képerny?jére, akkor hiba nem kihasználni a digitális szabadság nyújtotta többletlehet?ségeket. Olyanokat például, mint a szép animációk. Vagy a részletesebb statisztikák. Esetleg az egyes katonák testere szabhatósága, extra felszerelések vásárlása. Vagy bármi egyéb, amit?l úgy érezzük, a szolgai átirat mellett a fejleszt?knek jutott ideje arra, hogy egyéb apróságokat is belecsempésszenek a játékba.

Meglehet, a Games Workshop ragaszkodott ahhoz, hogy minden olyan legyen, mint az eredetiben volt. Vagy csak a bennem rejt?z? örök elégedetlen suttogja a fülembe, hogy a Space Hulk ennyi er?vel lehetett volna több annál, mint ami. De az is biztos, hogy a kötelez?en elvártakat hozza, a társasból megismert játékélmény, hangulat, atmoszféra, és nem utolsósorban a nehézségi fok a helyén van. Innent?l pedig mindenkinek magának kell eldöntenie, megéri ez neki a 28 eurót.

Összegzés:

Pozitív

- Hith? átirata az eredeti játéknak
- A nehézségi fok jól van eltalálva
- Jó ötvözete a stratégiának és a mázlifaktornak
- Pontosan azt hozza, amit várnak t?le
- Jó a felhasználói felület
- A hangulat a helyén van

Negatív:

- Gyenge animációk
- A mozgás darabos és lassú
- Az ár/érték arány nem mindenkinél kielégít?

www.magyarfohos.hu - A Flag Polgári Magazin partnere



Ajánló