



## Space Hulk kritika

2013 augusztus 19. Flag

### Szöveg méret

Mentés

- 
- 
- 

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Az 1989-es társasjáték megjelenése óta a Space Hulk igen nagy népszerűségnek örvend. Ez részben annak köszönhető, hogy a méltán népszerű Warhammer 40.000 világának szerves, ikonikus részét képezi, másrészt pedig annak, hogy valóban egy kivételesen jó játékról van szó.

A hangulata, a szabályrendszere, a különleges hátértörténete és a stratégiai lehetőségek 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 építőelemeit, az apró kiegészítőket 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 külsőben 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 lehetőséget kapnak arra, hogy ellenségeik vérével mossák le az őket ért szégyenfoltot. Hiába, no, az idő sem szabhat gátat az Őrgárdisták bosszújának. A rendszerükhöz közel ugyanis felbukkant a Sins of Damnation nevű Space Hulk (Űrmelák, jobb híján), ami az évszázadokkal korábbi vérfürdő helyszínéül szolgált. De mik is azok a Space Hulk-ok? Ezek tulajdonképpen többnyire elhagyott, magára maradt, kiüresedett űrhajók alkotta monstrumok, amik sokszor több ezer éven át kóborolnak a galaxisban, és melyeket a Hipertér kaotikus ereje gyúrt egybe és formált át egyetlen gigászi képződménnyé. És ha ennyi időn át valami magányosan kering a legbarátságtalanabb sci-fi univerzum naprendszerei között, néha bizony elfordul, hogy nem kívánatos létformák telepednek meg rajta. Így történt ez a mi történetünk helyszínéül szolgáló Űrmelákkal, a Sins of Damnation-nel is, amely fedélzetén annak idején szinte a teljes Blood Angels rendház otthagya a fogát. De most, hat évszázaddal később ismét felbukkant az átkozott hajóóriás, az Őrgárdisták elit katonái pedig Terminátor páncélba bújtak és újra megostromolták űsi nemezisüket.

Az emberiség bátor védelmezőivel szemben a Génorzók állnak. Ezek a rovarszerű lények (mindenki bátran gondoljon az Alien sorozat Xenomorfjára vagy a Starcraft Zergjeire – ilyesmi kaliberről 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. Főleges lenne belemenni a Warhammer 40K ide vonatkozó passzusába, de a lényeg, hogy ez a faj képes külső megjelenésében idővel egyre jobban hasonlítani más létformák egyedeihez. Ez pedig egy intergalaktikus invázióra készülő sereg esetén nem sok jóval kecsegtet ránk nézve. Ezért is (és persze a nemes bosszút se felejtjük 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 fős csapatot (mindkettőt egy-egy Űrmester irányítja) kell győzelemre vezetni a Génorzókkal szemben a Space Hulk szűk folyosókból, sötét szellőzáratokból, kísérteties termeiből álló helyszínein. Bármi áron. A pályák, a feladatok, a rendelkezésünkre álló egységek adottak, innentől kezdve pedig csak rajtunk áll, hogyan birkózunk meg a rettenetes túlerővel 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-ből), amelyeket különféle cselekvések végrehajtására költhet el. Fizetnie kell a mozgásért, a 90 fokkal történő 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, ebből a készletből bátran mazsolázhatunk. Minden egyes forduló elején kockadobás dönti el ennek az általános akciópont mennyiségnek az értékét, ami így 1 és 6 között fog mozogni. Érdekes 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 közelharc 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 egyértelműen hátrányban vannak, mikor arra kerül a sor, különösen az egyszeri katonák. Ezért ha egy Génorzó valamelyik emberünk közelébe férkőzik, azzal jó eséllyel végezni is fog.

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

Persze, a küldetések nem egyszerre arról szólnak, hogy vegyük fel a lövést és irtsunk ki annyi Génorzót, amennyit csak tudunk. Lesznek ilyenek is, de nem sok. Időnként 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 küldetésből 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 szörnyű hibát vétettünk, hogy maga a tévedés megtörtént. A kezdő felállástól kezdve a megfelelő emberek jó helyre történő eljuttatásán át a küldetés céljának szem előtt tartásáig millió dologra kell figyelni. És a legszebb az egészben, hogy mindez pizok jól működik 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 végső 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 stratégia, tervezhet 3-4 körrel előre kíméletlen precizitással, hibátlan manőverek egész sorát hajthatja végre. De ha a kocka nincs az oldalán, a stratégia, a precizitás, az előrejelzés mind semmit nem érnek. És ugyanez igaz fordítva is. Bármekkora is hibázunk, ha mázlink van, soha nem kell ennek következményeit viselnünk. Egyetlen magányos hős is feltarthat egy seregnyi dögöt. A keszekusza és logikátlan formáció néhány váratlan halálesetnek és a mázli faktornak hála akár jól is elsülhet. Igaz, vannak olyan tényezők, 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 rettentő darabos, akár mozgásról, akár közelharcól van szó. A lövöldözés rendben van, elvégre ott csak fogni kell a Storm Boltot, és némi tüzet beanimálni a csőtorkolat elé. De minden másra ráfért volna még némi polírozás. A Génorzókból eltört 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 fűbe harapott? Csak néhány durva csík jelzi a modell körül, hogy az illető találatot kapott, majd a Terminátor eldől, 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 egyszeri 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 szembeütővé, amikor összehasonlítjuk a csigaként araszoló Terminátorokat a sebes mozgású Génorzókkal. A két fél közti különbség ugyanis ég és föld! Ez mondjuk valószínűleg 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 átíratáért azért igencsak merésznek tűnik. Igen, persze, a Games Workshop magas licenccíkjai, meg a Space Hulk trademark, meg az indie fejlesztők nehéz körülményei, meg ez, meg az. De végső 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 mőködésre bírják. Nyilván, ez sem kis feladat. De egy barátibb 20 eurós árcetli talán jobban motiválta volna azokat, akik csak a mőfaj, nem pedig a Warhammer 40K logó miatt szerették volna kipróbálni a játékot.

Összefoglalva tehát a Space Hulk pontosan azt nyújtja az érdeklődőknek, amit elzeten 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 – egyértelműen a játék elnyére válik. Aki régebbre 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 vesznie, mert elég megvennie számítógépen, és lényegében ugyanazt az élményt kapja.

Am azért fontos leszögezni még valamit. Nevezetesen azt, hogy a társasok és a videójátékok m faja egymástól gyökeresen eltér. Mindkettő esetében vannak jellegzetességek és tulajdonságok, amelyek elnyt jelentenek a másikkal szemben. És amikor az a helyzet áll el, hogy egy cím átkerül az asztalról a monitor képernyjére, akkor hiba nem kihasználni a digitális szabadság nyújtotta többletlehetéseket. Olyanokat például, mint a szép animációk. Vagy a részletesebb statisztikák. Esetleg az egyes katonák testere szabhatósága, extra felszerelések vásárlása. Vagy bármi egyéb, amit úgy érezzük, a szolgai átirat mellett a fejlesztőknek 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 rejtő örök elégedetlen suttogja a fülemben, hogy a Space Hulk ennyi ervel lehetett volna több annál, mint ami. De az is biztos, hogy a kötelezően elvártakat hozza, a társasból megismert játékelmény, hangulat, atmoszféra, és nem utolsósorban a nehézségi fok a helyén van. Innentől 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 ötvöze a stratégiának és a mázlifaktornak
- Pontosan azt hozza, amit várnak tle
- Jó a felhasználói felület
- A hangulat a helyén van

### *Negatív:*

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



**Ajánló**

---