



Skullgirls - bemutató

2013 szeptember 26. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Nem lehet könnyű? a jelenlegi erős konkurencia mellett boldogulnia egy indie fejlesztők által készített verekedős játéknak. Mortal Kombat, Street Fighter, Injustice – hogy csak néhány címet említsünk azok közül, amelyek vidám pofozkodással és véres kombókkal kecsegtetve dominálják a piacot.

Ennek ellenére azt mondhatjuk, hogy a tavaly Xbox Live-on és Playstation Network-ön felbukkant Skullgirls mégis képes volt megállnia a helyét. Olyannyira, hogy egy esztendővel az eredeti megjelenés után elkészült a játék PC-s átírata, amely a napokban vált elérhetővé a nagyközönség számára.

A játék könnyed története a Skull Heart nevű misztikus tárgy köré épül, amely a legendák szerint képes egy nő bármilyen kívánságát valóra váltani. A gond ezzel csak az, hogy amennyiben az illető hölgy szíve és lelke nem teljesen tiszta, úgy a vágya is csupán eltorzult, bizarr formában valósul meg, a maga pedig átalakul azzá a rettenetes teremtménnyé, akit mindenki úgy ismer: Skullgirl!

A sztorimódban mind a kilenc rendelkezésünkre álló karakter ezután a tárgy után kutat majd, ki-ki a maga személyes okaiból kifolyólag. Ennek megfelelően pedig az összes választható harcosunk – a címnek és a várakozásnak megfelelően – nő lesz. És ez egyáltalán nem egy rossz dolog! Pont azért, mert eltér a megszokottól, mert ad a játéknak egyfajta érdekes felhangot, és mert valljuk be: életünk valamely pontján mindannyian szerettünk volna egy olyan bunyós címmel zúzni, amiben csak csajok vannak! Ugyan, nem kell ezt szégyellni, nincs ebben semmi rossz. Na ugye?!

Nem? Senki...? Én vagyok az egyetlen, aki titkon ilyesmire vágyott? Ezt nevezem buktának!

Szóval a történetmódnál tartottunk. Minden egyes karakterrel összesen hat meccset kell vívni, amíg elérünk a főgonoszig, aki nem más, mint a történet szerinti aktuális Skullgirl! Itt aztán a verekedős játékokból jól ismert idegesítő, frusztráló, kellemetlen csatára kell felkészülnünk, amely három fázisból áll majd, és amely mindent felvonultat, amit a bunyós címek végső ellenfelei idegesítők szoktak lenni. Brutálisat sebez, nem tudjuk a földre vinni, a bevitt találatok nem gátolják meg abban, hogy folyamatosan nyomja ránk az áldást, és rohadt sokat kell pofozni, míg végül méltóztatik kidőlni. Természetesen Goro óta tudjuk, hogy minden bossz lenyomható valami olcsó és egyszerű trükkel. Nincs ez másként a Skullgirls esetében sem, ahol – legalábbis a végső harc második fázisát – kis szerencséivel sérülés nélkül át tudjuk vészelni, onnantól pedig már általában könnyű dolgunk van.

Az egyes karakterek kampánya alatt aztán megtudjuk, kik is ők, miért vadásznak a Skull Heart-ra, milyen viszonyban állnak egymással. Ahhoz, hogy minden részlet kitesztuljon, mind a 9 karakterrel érdemes végigoltni a történetet. Ez már csupán abból a szempontból is jó ötlet, mert ebben a játékban végre nem kell a NetherRealm által megálmodott „itt van egy karakter, 3 meccsig irányíthatod, majd kapsz egy másikat, ha tetszik, ha nem” fajta történetmódot elviselnünk.

A karaktermodellek nekem személy szerint tetszettek. Mindegyikük egyéniség a maga nemében, önálló stílussal, mozgásokkal, képességekkel, animációkkal. Ráadásul szerencsére a grafikai dizájnerek nem estek át a ló túlsó oldalára – nem csak óriási mellekkel és szipcsi-szipcsi cukiságokkal találkozunk majd, hanem néhány valóban bizarr és ötletes vizuális megjelenítéssel is. Nyilván ebben a tekintetben jó, hogy mindössze 9 választható karakterünk van, hiszen így sokkal könnyebb egyedi vonásokat létrehozni, mint 30-40 figura esetében.

Ugyanakkor bizonyára sokan nem lesznek elragadtatva attól, hogy a választék mai szemmel nézve egyáltalán nem nevezhető bőségesnek. A vizuális stílus is alighanem megosztja majd a közönséget. Az alacsony fejlesztési költségeknek köszönhetően továbbá ne számítsunk szemet gyönyörködtető átvezetőkre, mély és es elgondolkodtató dialógusokra, káprázatosan animált hátterekre, vagy ezerféle feloldható bónusz tartalomra. A Skullgirls egy kézzel rajzolt, egyszerű elemeket használó, és elsősorban a verekedős részekre koncentrááló játék. Időnként nincs megindokolva, kivel miért kell verekednünk a történetmódban. Máskor újra és újra ugyanazt az ellenfelet kell levernünk az arcade játék során.

Viszont abban a pillanatban, hogy elindul a harc, és elkezdjük aprítani egymást az ellenfelünkkel, onnantól kezdve alighanem senki nem mondja meg, hogy egy kis költségvetésű indie játékkal van dolgunk, annyira flottul működik minden. Az irányítás pengén reagál az utasításainkra, a kombókat gond nélkül tudjuk összefogni, a nehézségi szintek remekül el lettek találva. Minőségi játékkal van dolgunk, ezt nyugodtan kijelenthetjük, ráadásul van benne egy-két újítás is, amiről érdemes szót ejteni.

Ilyen például az, hogy történetmódot leszámítva mindenhol megadhatjuk, hogy 1, 2 vagy 3 karakterrel szeretnénk nekikezdeni az adott küzdelemnek. Három fős csapat esetében a harcosaink gyengék lesznek és kevesebbet sebeznek. Kettőnél már egy fokkal jobb a helyzet, egyetlen bunyós csajnál pedig az illető marha tápos lesz és sok pofont képes elviselni. Rajtunk áll, melyik stílust részesítjük előnyben, bár természetesen csak akkor van módunk hozzáférni a közösen végrehajtott speciális támadásokhoz, ha legalább két ember áll a rendelkezésünkre.

A kampány mellett a Skullgirls egy rendkívül alapos és szerteágazó oktatómóddal is rendelkezik, amelyhez képest a mostanában megjelent legnagyobb költségvetésű versenytársak is csak kispályás kezdőknek tűnnek. A legalapvetőbb mozgásoktól kezdve a legösszetettebb támadásokig mindent részletesen a fejünkbe ver a gép. Ennek köszönhetően a gyakorlati képességeink mellett a verekedős játékok alapmechanizmusaival kapcsolatos elméleti tudásunk is pallérozódni fog. Ez arra való tekintettel, hogy sokan úgy ülnek le a gép elé játszani, hogy a gombok vad nyomkodásán kívül más taktikával nem rendelkeznek, egyáltalán nem egy rossz dolog.

Ezen kívül van még a szokásos arcade mód, amely majdnem ugyanaz, mintha az egyes karakterek kampányát vinnénk végig, épp csak 8 meccset kell vívnunk 6 helyett, és hiányoznak belőle az átvezető videók.

Online játék során pedig részt vehetünk versenyeken, csatlakozhatunk egy lobbihoz, vagy egyszerűen random ellenfelek után kutathatunk a világhálón.

Nem tartom magam a verekedős játékok legnagyobb szakértőjének. Időnként elveszem őket, végignyomom a kampányt, gyakorlom 1-2 karakter könnyebb kombóját, esetenként bepróbálkozom néhány online meccsre. De semmiképp nem számítok vérpistikének egyikben sem.

Ennek ellenére úgy érzem, a Skullgirls-ben megvan minden összetevő, amely ahhoz kell, hogy egy ilyen stílusú játék hosszú távon is érdekelje a m?faj szerelmeseit. Amennyiben félre tudjuk tenni a kevés választható karakter okozta hiányérzetet, nincs bajunk a grafikai stílussal, és nem zavar minket, hogy a körítésnél időnként szembetűnik az alacsony költségvetés, úgy a játék mindenképpen megérdemel egy próbát.

Engem személy szerint megfogtak a karakterek, a háttértörténetük, meg az egész világ, amit a Skullgirls elnagyolt vonalakban felvázol nekünk. És ha hihetünk a fejlesztők ígéreteinek, rövidesen tovább bővül majd a játék néhány új karakterrel és egyéb érdekességgel.

Összegzés:

Pozitív:

- Precíz és szórakoztató bunyó
- A grafikai stílus szép és egyedi
- Csupa n?i karakter
- Kivételesen jó oktatómód
- Néhány ötletes újítás

Negatív:

- Kevés választható karakter
- A körítés egyesek számára talán túl sivár
- A végső bossz idegesít?

www.magyarfohos.hu - A Flag Polgári Magazin partnere

DR. DRÁBIK JÁNOS
100 ÉVVEL TRIANON UTÁN
DVD A trianoni gyalázaatról tabumentesen



„Egy film amelyet minden
magyarnak látnia kell”

Ajánló
