

Dreadfleet - teszt

2011 október 15. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása 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 végs? soron a GW bebizonyította, hogy ennél nincs is szüksége többre.
Persze, nagy el?nye 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, kiegészít? szabálykönyvek, a végtelenségig gy?jthet? 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 er?teljes kihangsúlyozása, és a már jól ismert Warhammer univerzumról való újabb rókab?r lenyúzása.
De tegyük most félre egy picit a körülményeket, az el?zményeket, 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 kedvel?i elé, amir?l ezt megel?z?en nem sok szó esett. És ahogyan azt a kissé megalomániás GW-t?l már megszokhattuk, ezúttal sem aprózzák el a dolgot. Óriási, anyahajó méret? bárkák, tengeri szörnyek, úszó er?dítmények, valamint ezek több száz, esetenként több ezer f?s legénységének összecsapásait szimulálhatjuk a konyhaasztalunkon. A grandiózus léptéken túl komoly energiákat fordítottak a háttér és az el?zmények megfelel? kidolgozására is, ami nem véletlen, ugyanis a világtól kissé idegen, különös szövetségek meglétét voltak kénytelenek letuszkolni az értetlenked?, szemöldökráncoló játékosok torkán. De err?l majd még kés?bb lesz szó.



A doboz legfelt?n?bb tartalma maga a játéktér. Bizony, megkapjuk ezt a nagy, kék, törülköz?re emlékeztet? micsodát, amin majd jövend?beli 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 hozzák a Games Workshop által megszokott min?séget. A m?anyagból készült hajók (és a hajóként funkcionáló egyéb *valamik*) remekül kidolgozottak, részletgazdagok, és rövid összeszerelés után már hadba is vethet?ek. Persze, azért az igazán látványos eredményért rá kell szánni az id?t és energiát a kifestésükre, de ezzel aligha lesz problémája a vásárlók dönt? többségének.
Ha pedig minden összeállt, és a törülköz?n már ott pompázik magasztos flottánk, indulhat is az összecsapás. A játék forgatókönyveket használ, azaz adott egységekkel, adott körid? alatt, adott feladatot kell teljesíteni a gy?zelemhez. Ez lehet az ellenséges hajók elsüllyesztése, stratégiai pontok elérése vagy kincsek begy?jtése. Összesen 12 forgatókönyv áll rendelkezésünkre a szabálykönyvben, amelyeket úgy vannak felépítve, hogy sorrendben történ? végigjátszásuk nem csupán egy kerek történetet tár elénk, hanem alaposan a fejünkbe veri a Dreadfleet összes szabályát. Els?re 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 er?feszítést igényelt a szerz?k részér?l, 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 Káosztörtpe 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 követ?i kezdték el rendszerezni és csoportosítani a szerz? 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 er?sségei, azaz érdemes ezeket szem el?tt tartva man?vereznünk az ellenséges vizeken. Ha el tudjuk magunkban rendezni az alaphelyzet ellentmondásait, ha nem vagyunk szakért?i 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 kalózok iránt, nem nagyon fogunk ezzel a játékkal mellél?ni. A Dreadfleet újrajátszhatósági értéke jó, élvezeti értéke úgyszintén, hangulata pedig rövid id? alatt magával ragadja a flottaparancsnokokat. Az ütközetek nem igényelnek hosszú órákat, az el?készületek pillanatok alatt letudhatók (egy leped?t kiteríteni nem nagy mutatvány, ugyebár), azaz ideális jellemz?kkel bír a célközönség számára. A siker biztosnak t?nik. Nem is alaptalanul.

Sztakó Balázs

Szerz? a Flag Polgári M?hely tagja



Ajánló