

VALKYRIA CHRONICLES

// Hirotaka

Nem vagyunk elkényeztetve japán fejlesztésű játékok tekintetében, bár még PS-en viszonylag jó a helyzet, de PC-n siralmas. Ezért örömteli hír, hogy a SEGA által fejlesztett és kiadott TRPG-TPS Valkyria Chroniclest 6 évvel a PS verzió után PC-re is átportolták és elérkezett Európába.





Kiadó és fejlesztő:

SEGA

Megjelenés:

2014.11.11.

Műfaj: TRPG, stratégia, körökre osztott

Értékelés: 8

Posztívum

- összetett TRPG

elemek

- szinkronhangok

- remek történet

Negatívum

- rétegjáték

- unalmassá válhat

a VN részek és a túl

hosszú, lassan zajló

csaták miatt nincs

nagy kihívás,

- repetitív

Minimum rendszer:

Windows Vista/Windows 7

Processzor: Intel Core2 Duo @ 2.0GHz (or equivalent)

RAM: 2 GB RAM

VGA: NVIDIA GeForce GTS 240 (vagy hasonló)

Tárhely: 25 GB

A játékot bárki megvásárolhatja a Steamen, 19,99 euróért, ami azért nem annyira hűzós ár szerencsére.

A játékot fellelve és elindítva, egy eléggé spoileres openinget néhezünk, ami után bejön a menü.

Ez meglehetősen egyszerű, a képernyő nagy részét a játék címe uralja, és alatta jelez a játék, hogy nyomjuk meg a START gombot, ha hát a billentyűzetet ilyen nem igazán van, de szerencsére bármelyik fontosabb billentyűre taposva (ENTER, SPACE) megkapjuk a menüpontokat.

PC-n megszoktuk, hogy egérrel navigálunk a menüpontok között, de itt ezt felejtsük el. Nincs egérkurzor. Csak a klaviatúrával zongorázhatunk és ebben a játékban jobb ha megszokjuk, hogy az OK a space billentyű. Irány tehát az új játék menüpont.

Itt is egy animációt kapunk, ahol egy narrátor vázolja fel a világot és az alapszituációt. Egy alternatív 20. századi Európában járunk körülbelül a II. világháború környékén. Két nagyhatalom a Kelet-európai birodalmi szövetség és az Atlanti Föderáció harcol Európáért és az első számú nyersanyagért a Ragnite-ért és egy új hadszíntér alakul a kis Galliában. Itt egy kis faluban, Bruhlben kezdjük a játékot, ahol főszereplőinket Welkin Gunthert és

Alicia Melchiotot ismerhetjük meg. Igazából a történet teljesen egyezik az anime történetével, így javasolom olvassatok bele az *AniMagazin 20.* számába.

Az első csata

Ha ezeken túl vagyunk, akkor indulhat a játék. A történet fejezetekre van osztva, amiket egy könyvben rendeztek el, kimondottan hangulatos. Itt követhetjük nyomon mit teljesítünk és vissza is térhetünk az egyes fejezetekre. Erről a felületről tudunk még több menüpontot elérni és a játék előrehaladtával innen érjük el a bázist és a skirmish pályákat, valamint itt lapozhatunk az egyes fejezetek között. A skirmishben újrajátszhatjuk a már megnyert csatákat, akárhányszor. A bevezetőben TRPG-TPS-t írtam, ám ez kicsit csalóka. Inkább nevezném interaktív visual novelnek. Ugyanis az első 8 fejezetből mindössze háromszor tudjuk a karaktereket irányítani. A többi – bár szorosan a történet része – inkább egy remek animáció.

Az első indításnál és az első küldetésnél a beépített oktatómód az adott funkció használata előtt egy kis szövegdoboz formájában jelenik meg és felvilágosít a használatról. Ez

sokszor hasznunkra lesz és elég sok dobozt fogunk kapni.

Ha elindítjuk a küldetést, akkor először egy katonai eligazítás keretein belül magyarázzák el nekünk a feladatot, majd információt kapunk, hogy mi a cél és mitől bukhatjuk el a pályát. Meneteni egyébként minden csata előtt érdemes, nincs autosave, ezért ha kudarcot vallunk, az utolsó mentési pontot tudjuk visszaállítani.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Kontroller

A harc körökre osztott, egyszer a mi embereink jönnek, egyszer a gép. A játék elején egy taktikai térkép nézetet kapunk, ahol kiválaszthatjuk kivel kezdjük az offenzívát. Kezdetnek 3 egységet irányíthatunk Aliciát, Guntert és egy random katonát, kicsivel később az Edelweis nevű tankot is megkapjuk. Minden körben annyszor jöhetünk ahány a térképnézetben látott meddők, úgynevezett Command Pointok (CP) száma. Először ez 3, tehát minden karakterrel egyszer léphetünk. Később már többször. Ennek értelmében a csapatá ideje is hosszabb lesz.



A tank lépése 2 CP-be kerül. CP pont viszont nemvész el, csak átalakul. Ha egy körben valamiért nem használjuk fel mindet, akkor a következő körben használhatjuk fel újra.

Ha kiválasztottuk a megfelelő karaktert, akkor kapjuk meg a TPS nézetet és léphetünk. Több mindent tehetünk.

1: mehetünk valamilyen irányba. Értelem szerűen az ellenfél irányába, de nem kapunk nagy szabadságot. Leginkább azon fogunk agyalni, hogy melyik barikád mögé bújunk. A képernyő alján érdemes figyelni az Action Point (AP) sávot, mert ha ez elfogy, akkor se jobbra, se balra és ha fedezék nélkül maradunk, az fájhat.

2: Ha ez megvan, lőhetünk az ellenre. A játék különbséget tesz a tetrészek között, tehát jóval kevesebb lövés kell a fejre, mint a hasra ahhoz, hogy fűbe harapjon a gonosz. Emellett információt kapunk arról is, hogy mi hányat fogunk löni. Ezután ugyanezt tesszük a többi emberünkkel, amíg véget nem ér a körünk. Ezután a gép jön.

A mi körünkben természetesen tud minket löni a rosszak társasága, de mi is tudunk löni a gép körében, de sajnos ezt a gép irányítja. Nincs beleszólásunk a dologba, ami nagy kár, hisz lényegében így csak végignézzük mi történik.

Ezek a fő műveletek, persze ahogy haladunk előre, kapunk majd gránátot, társunkat is tudjuk gyógyítani. Az adott karakter, míg egy másikkal harcolunk, gyógyul.

A történet első felében olyan küldetéseket kapunk, mint lödd le az ellenfelet, Gunter jusson

el a város egy adott részébe, és hogy védjük meg a város kapuját. Később báziselfoglalás is lesz.

A grafika meglehetősen egyszerű, ám művészi és kellemes pasztellszínekkel operál. A karakterdíjait jól sikerül átvinni a későbbi animeváltozatba. Bár itt kicsit szögletesebbek az alakok, és a kézi tónusozás is erősebb. A PC-s verzióban mindössze a képek minősége lett a mai kornak megfelelő.



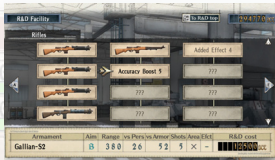
Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Irány a sereg és a bázis

Ha átjutunk a Bruhlos részen, akkor csatlakozunk a sereghez az Atlanti Föderáció oldalán. Mivel a birodalom támadt ránk, ez egyértelmű döntés. Először sok időt fogunk itt tölteni, mire mindent megismerünk, főleg hogy nem is enged tovább a játék, míg mindent meg nem csináltunk, amit itt kell. Először is Gunter és persze mi, mint játékos megkapjuk a 7. osztag irányítását. Ide katonákat kell választanunk, akik öt csoportba oszthatók. Van „Scout”, ilyen például Alicia, van „Shocktrooper”, aki a hatásosabb gépfegyverrel tüzel, aztán itt a „Lancer”, aki a tankok ellen hatásos, „Sniper”, aki értelemszerűen mesterlövész és az Engineer vagyis mérnök, aki a tank szervizelésére és műniciónfeltöltésre alkalmas, rá mindig érdemes figyelni, mert ha kifogyunk a műniciónból, akkor keresztet vehetünk karakterünkre. Mindegyikből körülbelül 4-et tudunk a csapatunkba választani. Ezek mindegyike sajátos képességekkel rendelkezik. Értelemszerűen a Scout nagy távolságot tud megtenni, ám közelharcban gyengébb, mint egy Shocktrooper, aki viszont jó közelharcban. A Lancer nagyobb páncélja és fegyvere miatt kis távolság megtételére képes, de cserébe nagy támadó erőt kap.

A bázison tudjuk még az egységeinket fejleszteni. A harcok során XP-t kapunk, amit itt költhetünk el. Tuningolhatjuk a fegyvereket, páncélokat, a tankot és a embereinket is, akik így nagyobb HP-vel indulnak a harcba. A bázison kibővül a szereplőgárda is, több fontos karaktert is megismerhetünk. Ilyen Faldio, Rosie, vagy Largo. Szóval a minél sikeresebb csaták érdekében érdemes ide mindig visszatérni.



Ha ezzel megvagyunk, akkor kisebb jelenetek után egy igazi nagy összecsapást vezényelhetünk le. Az előbbi részletes hadműveleti térkép kiegészül annyival, hogy bizonyos pozíciókra mi választhatunk a katonáinkból. Itt érdemes megfontolni, hogy milyen harci csoportot hova helyezzünk. Így tehát a kibővült embereink és az ellenségnek hála legalább fél óras csatákat vívhatunk. A játék folyamán tehát egyre komolyabb harcokat vívhatunk, amiknél érdemes elgondolkodni, de komoly fejlődést azért nem fognak okozni. Ez azért kompenzálható a csaták közti visual novel részekért, de végül is ezzel sincs nagy baj, hiszen így jobban elmélyülhetünk a karakter jellemében, kapcsolataiban és az egész történetet maximálisan megismerhetjük.

Továbbiak

A zene remek, kellemes, jelenetekhez illő dallamok csendülnek fel, nem csoda hiszen a zeneszerző a Final Fantasy XII-t is jegyző Hitoshi Sakimoto. Ami nagyon örövendetes, hogy a játékban és az animében is ugyanazokat a zínkronhangokat hallhatjuk. A hangeffektek is jók, a fegyverek hangjait is kielégítőnek tartom.

Az irányítás is megfelelő, a karakterekkel a szokásos iránybillentyűkkel tudunk manőverezni a terepen. Egyedül kicsit a tank irányítása nehézkes, de meg lehet szokni. Igazából az egész játékban kell egy kis idő, mire minden billentyűt megszokunk és mestatosan használunk.



„...bizonyos pozíciókra mi választhatunk a katonáinkból. Itt érdemes megfontolni, hogy milyen harci csoportot hova helyezzünk..”

„.....„Scout”, ilyen például Alicia, van „Shocktrooper”, aki a hatásosabb gépfegyverrel tüzel, aztán itt a „Lancer”, aki a tankok ellen hatásos, „Sniper”, aki értelemszerűen mesterlövész és az Engineer..”

Mindent egybevetve, egyszerű, viszonylag szórakoztató játék lett a Valkyria Chronicles. Akik szeretik ezt a játékműfajt és a visual novel betéteket, azok igazán élvezni fogják. Én inkább a harci jeleneteket kedvelem. Viszont mindenkinek ajánlom mert végre egy igazán animés játék, ami nem verekedős.

Igazából nem nagyon tudom szólni a játékot, teljesen jól össze van rakva, a történet remek és a karakterek is szerethetőek. Egyedül az irányítás megszokása okozhat először gondot a PC-re szokott kéznek, de hamar meg lehet tanulni. Jó taktikai elemek egyesülnek a játékban, melynek köszönhetően biztos mindenki remél fog szórakozni, aki szereti ezt a játéktípust.