



Super Star

Írta: Lehoczki Péter (Riczy)



Az utóbbi időben jelentősen megugrott a Steamen elérhető ázsiai, de elsősorban japán játékok száma. Nem csak visual novelek, hanem a régebbi, retro-stílusú japán RPG-k és újabb címek is, csak néhány olyan húzócímet említve, mint a Disgaea, Ys, Naruto Ultimate Storm 4, a One Piece játék, vagy a frissen felkerült Attack on Titan: Wings of Freedom. Eléggé fű alatt, de feltörőben vannak a kínai játékok is, ugyanezekben a kategóriákban. Azonban japán társaikkal ellentétben ezek eléggé megbújnak, és csak néhányuk kerül elő a rivaldafénybe, hála a portál ajánlórendszerének, és a közönségnek, akik segítenek egyiket-másikat angol lokalizáló patch-csel ellátni.

A jelenlegi Kontroller alanya, a Super Star is ebből a mélyebb rétegekből került elő. A játékot a kínai SakuraGame fejlesztő



I cannot remember that I have experienced one night stand yesterday! (Saying as if you want to experience, you can)

csapat készítette és adta ki idén augusztus 11-én angol és kínai nyelvi támogatásokkal, 7,99 eurós áron. Tematikáját tekintve egy ázsiai idolnevelde szimulátor (avagy raising sim), amiből éppenséggel nincs piac a megjelenési felületen. Tudunk hasonló játékokat mondani, nem is egyet, kezdve az Idolm@stertől a Love Live mobilos applikációjáig, egészen azokig, amikhez már Wikipédia és Google keresés szükségeseltetik, mert minden más cím olyan jelentéktelenül alulreprezentált ebben a zsánerben.

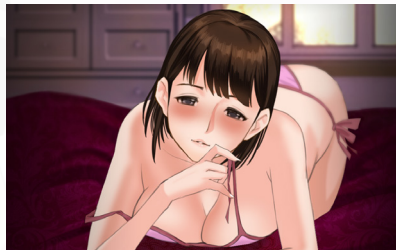
Egyszer egész jól indít...

A játék történeti kiinduló pontja, hogy kezdő menedzserként egy fiatal lány mellett ébredünk, akinek nem más az álma, minthogy népszerű idol legyen. Ettől nagyobb ívet viszont nem fog leírni: nem megy át drámába, se romantikába (bár a történet során lesznek kioldható pillanatok, mikor randizni visszük az éppen pátyolgatott tehetségsüket). De akkor jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ugyan mi tartaná fenn az érdeklődésünket? Erre igazából két választ lehet mondani: az egyik az amúgy is szűkös (nincs 1000 nap) időlimit, amivel

a játék gyakorlatilag a saját maga tempóját hajtja, ugyanis minden tevékenységünk 1 napot igényel. A másik indok pedig a sorozatosan, az elején különösen tömegével érkező kihívások, feladatok sora, amik közben olyan arckal találkozunk módosított néven, mint Jackie Chan, a néhai Michael Jackson vagy Benedict Cumberbatch.

Mechanikailag a játék könnyedén kezelhető. A sztorit visual noveles módon, állóképek elé vetített karakterrajzzal és eseményképekkel (ún. event CG), valamint szöveggel szolgáltatják. Két ilyen részesség közt tudunk feladatokat felvenni, teljesíteni, tanulni, és vásárolni. A gondozott, terelgetett hírességünket képezhetjük éneklésben, színjátszásban, ugyanakkor sportoltathatjuk és taníthat-

„A játék történeti kiinduló pontja, hogy kezdő menedzserként egy fiatal lány mellett ébredünk, akinek nem más az álma, minthogy népszerű idol legyen.”



juk neki, miként legyen kecsesebb, nőesebb, modorosabb. A tanítás, illetve a feladatok teljesítését 10 körre osztották, amiben folyamatosan kockáznunk kell egy olyan dobókockával, amin csak „remek” és „elfogadhatatlan” feliratok állnak. Ez befolyásolja a teljesítményünket, amire oda kell figyelnünk, ugyanis a pontjaink ettől függenek. Tanítás során a képzéspontok, feladat esetében pedig a százalékos pontok. Az eredményünket végül egy háromcsillagos skálában fogja mutatni, milyen volt. Fontos megemlíteni, hogy ha sorozatosan jót dobunk, akkor ezek folyamatosan összeadódnak. Azonban egyetlen hiba, és buktuk a kamatos kamatként emelkedő szorzót és a 200%-os mutatót. Ennek kritikussága leginkább a képességpontokban mutatkozik meg, illetve egyes útvonalak (route-ok) a teljesítményünktől függően válnak elérhetővé.



Ilyen kimagaslóan fontos route-ok egyike a turné, amit Kína legújabb felfedezettje tehet meg. Eleinte a kínai partvidéken, Pekingtől Nankingen át Hong Kongig haknizhatunk a színpadon, amit majd követ a koreai, tajvani, japán, amerikai, londoni és a francia koncertsorozatunk. Ehhez viszont kíméletlenül fel kell tornásznunk az éneklést, amit a feladatok elvégzése (pl. kislemezek kiadása) mellett esetleg ruhatárunk bővítésével, csecsebecsk vásárlásával érhetünk el. Ezenkívül található még divattervezői, filmes és filmsorozatos irányvonal is, illetve a női báj folyamatos fejlesztésével tévés személyiségek is lehetünk (aminek valami köze van a főzötudományunkhoz is, bár a mai napig nem értem, hogy a kettő miképpen függ össze). Minden elvégzett feladat után hírnévpontokat is kapunk, amik szintén követelménnyé válnak a játék egyes szakaszaiban.

Itt említem meg a játék grafikáját, ami hirtelen nem esett le, hogy honnan olyan ismerős. A lány rajzolt vonások az eseményképeken, vízfestékkel kitöltve, gondos textúrázás... Aztán bejött, és bár fura lesz, hogy pont ezek a párosítások jutott róla eszembe, de a japán MILF-es hentai mangák kivitelezése, és borítói, valamint az I's Pure-höz és a 2000-es évek közepének hasonló témájú hentai OVA-inak borítói. Mentségemre legyen szóva, talán nem véletlenül: a kissé telt leányzó menedzseléséhez ugyanis található egy felnőtt tartalmú patch, ami kioldja a szexuális témákat, és a cenzúrát semlegesíti.

Vizsgálatokból adódóan különösebb adalék nem tesz hozzá. Nincs új jelenet, lehetőség, így igazából csak azoknak van, akik így jobban kívánják, vagy teljesebbnek érzik tőle a programot.

...és akkor jön a bukfcnc

Ez így elsőre elég összetettnek tűnik, azonban higgyétek el: nem az.

Pofonegyszerű, és pillanatok alatt kiismerhető a rendszere. És pont ez adja a buktatóját. Olybá tűnhet, hogy eddig úgy írtam a játékról, mintha tetszene, azonban a valóság nem ilyen negédes. A játék maga több helyen, mondhatni ezer sebből vérzik az elsősorban tartalmi, másodsorban technikai-játékmechanikai hiányosságai miatt.

Tartalmilag ugyanis a sztori tulajdonképpen nem egyéb, mint pusztá alibizés. Karakterek, jellemeik nincsenek, de ezt már megszokhattuk az ilyen típusú játékokban (leszámitva mondjuk az olyan hercegnő-nevelde szimulátorokat, mint a *Long Live the Queen*), és nem is ez a baj, hanem, hogy a történeti részen nincs befolyásunk a dolgok alakulására. Van egy pont, ahol széltől óvott aranytojást tojó idolkul nevezetesen alaposan felönt a garatra, és részegen lefekszik az általunk alakított menedzserrel. Nincs mód, hogy



ezt elkerüljük, és ezzel lehetőség szerint valami szint vigyünk a folyamatokba, ugyanis inentől számítható a romantikus szál kínos önbontogatása a felszín alatt hosszú időre, mire újra rivaldafénybe kerül egy téli séta során.

Egyes feladatokért nem csak pénzt és hírnévpontokat kapunk, hanem bizonyos mennyiségű aranyat is zsebre vághatunk. Ennek egyetlen célja van: a teljesítmény-mutatónk korrigálása. Ha rosszul dobunk, akkor megismétli a dobást, rendszerint jóra, és így visszakapjuk az elvesztett szorzókat. Sok esetben kifejezetten hasznos, azonban a játék képes úgy szórni ezt, mint-ha nem lenne holnap, és kis szerencséivel ritkán esik vérszesen le. Ez hatványozottan igaz a második és harmadik végigjársásra, amikor is az elért eredményeink után járó pontokért (mint a kioldott történet száli mérőöldkövek, a hírnévpont mennyisége vagy a kioldott jelenetek, event CG-k) cserébe gyémántokat kapunk, és ebből vehetünk magunknak némi könnyítést az újrajátszáshoz.

Egy másik fontos probléma, hogy ezzel a könnyítő rendszerrel azt éri el a játék, hogy a második, de legkétsősőbb a harmadik végigjársásunkra mindent megszerezhesünk a kiszabott időn belül, és még maradjon is bőven elég időnk visszamenőlegesen elvégezni egy-egy feladatot. Így válik előtűnk nyilvánvalóvá a tartalmi hiány azon része, hogy a vége felé, mikor már mindent



Feltornásztunk ahova csak lehetett, tanár nem képes minket tanítani, csak gereblyézzük a pénzt, jó eséllyel egy milliárdot is összeszedhetünk. Természetesen amerikai dollárban, nem kínai jüanban. Ezt a pénzt viszont nem fogjuk sem mire se tudni költeni, mivel a bolt maga kicsi, hamar felvásárolható, és adományozó gálák nem kerültek bele a rendszerbe, amivel további

hírnévpontokra tehetnénk szert. Bár igaz, minek további hírnévpont, mikor szinte nincs feladat 10 ezer pont fölött, amihez követelmény lenne, mégis 18 ezer fölé lazán feltornázható. Továbbá, említettem a különböző elvégezhető feladatokat, mint a filmforgatás, kislemezek feléneklése, ruhatervetés, tévés szereplés... Ezekből elég egyet teljesíteni szintenként a következő kioldáshoz, viszont az eladásra és fogadtatásra a hírnévpontjaink nincsenek hatással. Tegyük fel, a játék vége felé maradt 40 napod, és elvégeznél – jobb híján – pár régebbi feladatot, mert egyes eladási mérföldkövek nem teljesültek. Elkezdesz egy korai kislemezes feladatot, ugyanúgy legfeljebb pár száz ezer rajongót és vevőt tudhatsz magadnak a világszerte hajtás után, mintha csak a játék elején végeztél volna el.



„...voltaképp lehetne jó is, de kíméletlenül megreked a kihagyott ziccerek rengetegében.”



A cseresznye a tejszínhabon pedig igazából az angol fordítás csapnivaló volta. Számos ponton fut az ember hibába, elgépelésbe, melléütésbe, rossz szóhasználatba, sőtlan mondatokba, vagy egyenes és világos félrefordításba. Ez utóbbiból van pár dolog. Például alapvető szabály, hogy neveket nem fordítunk le, kivétel a honosodott szerkezeteket és történelmi alakokat (illetve a múlt század elején nagy divatban volt magyarítási hullámból közismertté váltakat, mint Jules Verne, azaz Verne Gyula). Itt viszont rendre találkozunk olyanokkal, mint Curly Fu, vagyis „Göndör Haj” (aki egyébként nem más, mint a már fentebb említett Benedict Clumberbatch). Szóval szakmailag már kifogásolható. Illetve a játék egy pontján az egyik ilyen elég félrevezető, amikor is női báj- helyett színész tehetségpontokból kell 9000 fölötti mennyiséget összeszedni egy feladat teljesítéséhez (egész konkrétan azt, amikor feltűnik az ex-barátnő).

Ezek a hiányosságok pedig menthetetlenül ráteszik a bélyegüket a játékra, ami voltaképp lehetne jó is, de kíméletlenül megreked a kihagyott ziccerek rengetegében. Így pedig, aki egy átgondoltabb mechanikájú és lehető-

ségeit lényegében kiaknázó bálványnevelő játékra vágyik, az még jobb, ha marad a zsáner két zászlóshajójánál. Ellenben, aki bele kíván kóstolni, annak javasolom a leárazásra várakozást. Kevesebbet bukk, ha mégsem tetszik. Ellenkező esetben élhet a Steam Refund rendszerrel, ha még nem játszott többet 2 órától.



Kiadó és fejlesztő:
SakuraGame

Megjelenés: 2016.08.11.

Műfaj: raising sim

Értékelés: 4

Positívum:

- szemnek kellemes grafika
- könnyű kezelhetőség, elsajátíthatóság
- apróbb poénok

Negatívum:

- az angol fordítás csapnivaló, olykor hibás
- könnyedén unalmassá válik
- rengeteg kihagyott ziccer