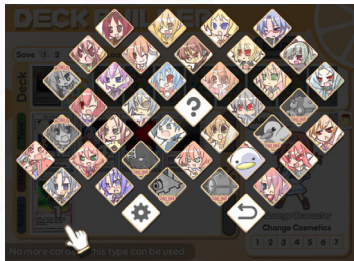




100% Orange Juice

Írta: Lehoczki Péter (Riczy)

A japánok nem arról híresek, hogy a konvencionális keretek közt alkotnának. A most bemutatott játékot úgy képzeljétek el előre, mint egy asztali társasjátékot némi szerepjátékos kártyákkal vegyítve. De akkor már fejeljük meg mellé, hogy a fejlesztő játékaiból ismert karakterek köszönnek vissza, amelyek egy kivételével mind a „bullet hell” lövöldék sorát gyarapítják. Története persze egyiknek sincs. Legalábbis nem olyan, amiről írni érdemes...



Ami persze van, az is a nem átlagos karakterek átlagosan nem átlagos sztorijaira van szétbontva. De állj, hogy lehet valami „átlagosan nem átlagos”? Itt kerül bajba az ember első körben, de a legjobban talán a Nichijou anime pillanataihoz tudnám hasonlítani, annak végtelékig abszurd humorát mellőzve. Adott mondjuk Kainak, szokványos főhősünknek egy szokványos napja: fekszik az utcán arccal lefelé, valaki ütlegelni, hogy nosza, ébredjen. Egy kis macskafüles lény, Marie Poppo, aki a nevén kívül szinte mást nem tud mondani,

keltegeti kissé erőszakosan, majd elorozza a tárcáját. Kai pedig kihívja kockázni. Legyőzi, de a kis lény inkább meglép. Kai üldözni kezdené, mire egy száánkó, és rajta egy mikulásruhás nyuszilány egyszer csak elgázolja. A lány összes ajándéka szétszóródik, Poppo pedig meglovasít párat, mire a lány mindkettőjüket kihívja kockázni...

Na, valahogy így képzeljétek el ugyanezt, csak más sztorijánál nem tárcát csen el Poppo, hanem a főszereplő pudingját, és emiatt indul meg a hajsza, egyre több és több becsatlakozó szereplővel. De hogy kik ezek? Na, arra sose kapunk választ. Is-

merni kell a többi játékból, hogy valami érdemlegesen tudjon róluk mondani az ember. De fontos is ez a játék szempontjából? Nem. A kampányok lényegében csak a különféle pályákkal és karakterekkel, azok képességeivel ismertetnek meg minket, valamint a játéktípusukkal, hogy példának okáért ne akarjunk egy elsősorban védekező karakterrel agresszív (támadó) játékmódot folytatni. És itt jönnek közbe maguk a meccsek.

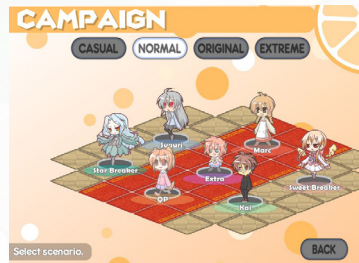
Ki nevet a végén? 2.0 Turbo

Mondhatjuk, hogy mindenki ismeri a klasszikus asztali társasjátékot, a Ki nevet a végén?-t. Adott egy mezőkre osztott tábla, kiindulási pontokkal, és egy érkezési hellyel. Bábuinkat vezetjük végig a célig, valahányszor dobunk a kockáinkkal. Szabályoktól függően csak egyet, vagy a négyből taláломra választva.

Az asztali szerepjátékos kártyajátékokról már ezt nem mondhatjuk el, mint mondjuk a Hatalom Kártyáiról. Ezeknek a kártyáknak van támadó és vé-

dekező értéke, amelyeket más lapokkal erősíthetünk és gyengíthetünk. A játékszisztere ettől azért „cseppet” mélyebb, de elégedjünk meg, mivel a játék is ennyit vesz át (és én se játszottam még ilyet, csak másokat néztem, próbálva megérteni a szabályokat).

Ezt a két rendszert most pedig fogjuk meg, tegyük bele egy turmixgépbe, és daráljuk le. Az elegy, amit kapunk, ha nem is szó szerint 100%-os narancslé, de a 100% Orange Juice lesz. (Bocs a béna szójátékért.)



Kontroller



Ha egy meccset elkezdünk, kapunk egy oldalt. Itt választhatunk pályát, valamint az azokat befolyásoló eseményeket. Ilyen lehet a bizonyos időközönként érkező légitámadás, ami minden játékost sebez, véletlenül lerak aknákat, átrendezi a pályát, kicseréli vagy lefagyasztja a mezőket stb. Itt beszélünk a mezőkről. A játék során mindegyiknek megvan a maga szerepe, a színük és mintájuk különbözteti meg őket. A sárga csillagokat ad, a piros csatázásra kényszerít (ezek szerepét majd a meccs menetének leírásánál részletezem), a zölddel húzunk egy kártyát, a sötétzöldre érve újat dobhatunk, a bordón boss harc (ó igen, ilyen is van), a kéken csillagokat veszünk attól függően, hogy mennyit dobunk, a mélylila áthelyez máshova, az üres pedig nem csinál semmit.

Ezt követően rakhatjuk össze a paklin-

kat 10 kártyát választva. Ezek a kártyák az alap gyűjteményünkől választhatóak, és a mezőkhöz hasonlóan színek segítenek megkülönböztetni a szerepüket. A zöld kártya valamiféle boostot ad, amit a leírása részletez (új kártyákat húzhatsz, többet dobhatsz, több csillagot kapsz, távolról sebezhetsz, feltölti a pontjaidat stb.); a sárga kártyák harcban segítenek az értékeink befolyásolásával, vagy a harc hosszát szabályozzák; a lila kártyák csapda lapok, amikkel másokat lehet szívni; a kék kártyák eseménylapok, amik a pályákra, játékmenetre vannak hatással, a rózsaszín kártyák ajándéklapok. Illetve vannak a narancssárga hiperkártyák, amelyeket nem választhatunk, hanem a karakterünk saját spéci lapja, amit mindenki magával hoz. Ezek összeállítását a karakterhez csatolva menthetjük és betölthetjük. Ugyanakkor

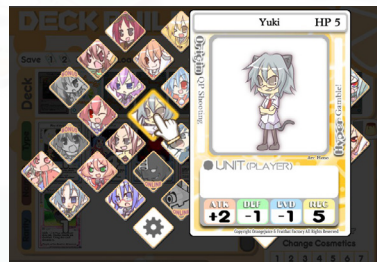
fontos kiemelni, mindegyiknek van egy szintje és ára, amely befolyásolja, hogy a játék mely szakaszában használható, és mennyi csillagért vehetjük igénybe.

módosító értékeiket (támadás, védekezés, kitérés). Ezt követően az újabb verziókban (1.17.0-tól frissebbekben) külön kozmetikázhatjuk az épp aktuálisan vívott meccs-

„a kártyák az alap gyűjteményünkől választhatóak, és a mezőkhöz hasonlóan színek segítenek megkülönböztetni a szerepüket. (...) Ezek összeállítását a karakterhez csatolva menthetjük és betölthetjük.”

A kártyák kiválasztása mellett választunk karaktert. A játék alapkarakterein túl a megvett DLC-inkkel bővíthetjük a lehetőségeink tárházát. Az ő lapjaikon láthatjuk, hogy az Orange_Juice mely játékában szerepelnek eredetileg, mi az ő hiperkártyájuk neve, az életpontjaik számát, a speciális képességüket és a harcot

hez. Ez hatféle pózt, többféle színösszeállítás, hajszínt és kelléket jelent. Ugyanitt tudjuk a dobókockákat is megváltoztatni (aminek igazából semmi jelentősége nincs, csak az újonnan bevezetett rendszeres kihívások időnként kiköthetnek ilyesmit is, hogy milyen kockával jöttünk). Érdemes a Steam útmutatókat böngészni, nem





egy remek leírást lehet találni pakli összeállításra, karakterelemzésre, amelyek enyhén szólva is kritikusak tudnak lenni a játzmára.

Ha mindezzel végeztünk, kezdődhet a játék. Mindenki kezdőpontja egy számmal jelölt állomán. Az állomások akkor játszanak szerepet, ha a szintekhez tartozó követelményeinket teljesítettük. Ebből egy játszma során 5 lesz, és kétféleképpen abszolválhatjuk: egy meghatározott csillagmennyiséggel (10, 30, 70, 120, 200), vagy győzelempontokkal (2, 5, 9, 14). Az ötödik szint teljesítésével nyerhetjük csak meg a menetet. Maguk az állomások pedig két módon működnek: a mienken bármikor megállhatunk, ha áthaladunk rajta, másókra pedig pontosan oda kell érkezniük. A szintek feloldásán túl mindenesetben



1 életerőpontot töltenek vissza. Valamint minden kör elején választhatunk, hogy lépünk, kártyát használunk és aztán lépünk, vagy nagy tablón megnézzük, mi a helyzet a pályán.

Csillagokat háromféle módon szerezhethünk. Egyszer minden kör elején ad egy keveset automatikusan a rendszer, másodsor a piros és bordó mezőkre érkezve a harcok megnyerésével, harmadszor pedig egymástól rabolva kártyák vagy harc útján. Ezek a meccs során lesznek fontosak, mert a kártyáinkat – mint azt már korábban is írtam – csak ezek útján vehetjük igénybe. A meccs után pedig a játék végi mennyiségük beszámítódik, és a profilunkra kerül leírásba, amit elkölthetünk a boltban újabb, zsákbamacskaszerűen árult kártyákra, pályákra, feloldható karakterekre, kozmetikai beállításokra.



Győzelmi pontokat pedig egyértelműen az ellenfeleink legyőzésével szerezhethünk. A piros mezőkön egy pár életerőpontot szírály, csirke vagy robotgép legyőzésével. Ők 1-1 pontot érnek. Arra a mezőre állva, amelyen másik játékos tartózkodik, felkínálja a játék a küzdelmet. Ők 2-2 pontot érnek. A bordó mező boss harcát megnyerve pedig 3 ponthoz juthatunk. A piros és bordó mezők harcait elvesztve bukjuk a csillagjaink egy részét, amit az adott ellenfél a játékosokhoz hasonlóan felhalmoz, és a legyőzésével megkapjuk. A győzelmet követően viszont legfeljebb 5 körig kiesünk a játékból, amit az szabályoz, hogy a követelményt (pl. dobj 4-est vagy annál nagyobbat) sikerül-e a dobásunkkal feloldani. Ez megszakítható a karakter egyedi képességével, vagy egy másik játékos által kihaznártal eseménylappal.

A harcok az alábbi módon zajlanak: támadó helyzetben azonnal dobunk a kockánkkal, védekező helyzetben pedig előtte választhatunk kivédés és kitérés egy párt számát a karaktermódosító értékeink megfelelően változhat többre, kevesebbre vagy maradtal változtatunk. A bevitt sebzés pedig a két érték különbségéből jön létre, némi kikötéssel. Kivédés esetén, ha ugyanannyit vagy nagyobbat dobunk, mindenképp kapunk 1 sebzést. Kitéréskor ugyanez úgy néz ki, hogy csak akkor sikeres, ha mindenképp a támadástól nagyobbat dobunk. Ugyanannyi vagy kevesebb esetén a támadó fél által dobott sebzés lesz a bevitt sebzés. Hogy egy gyakorlati példát vegyünk: karakterünk +2 támadóértékkel bír, és ötöt dobunk a kockával. Ilyenkor a támadóértékünk 7 lesz. Ellenfelünk védekező értéke -1, kitérése +2, és hatost dob.

Kontroller



Ha a védekezést választja, a védőértéke 5 lesz, és 2 pontnyi sebést szenved el, míg kitérés esetén 8 ponttal sebzés nélkül megúszhatja.

A kiválasztott és hiperkártyáink egy pakliba kerülnek a többiekével, mi pedig egy lappal kezdünk, amit az elején még nem feltétlenül fogunk tudni kihasználni. Maximum 3 kártyát tarthatunk a kezünk-



ben, így ha több lesz, egyet mindig el kell dobni. Jó dolog az egészben, hogy mások kártyáit is kihúzzhatjuk ezzel a pakliból, és használhatjuk.

Tudom, első olvasásra elég bonyolultnak hangzik, de higgyétek el: nem az. Egy-két játszma, és simán belerázódik az ember. Amiről még érdemes kicsit beszélnem, az a profilunk. Egy játék 3 fiókot támogat, amelyekre gyűjthetjük a boltban

beváltható csillagokat. Ezek a csillagok nem egészen azonosak a játszma során megszerzettekkel, hiszen a játék végén nálunk lévő mennyiség mellett további csillagokat kapunk a győzelmi pontjainkért, a befejezésért, hogy legyőztük a boss-t stb. A profilunknak is van még egy szintje, ami több bolti holmit tesz elérhetővé magasabb szinteken. Ezt viszont csak a lobby-s játzmáinkból szerzett tapasztalati pontok növelhetjük, amit mások ellen játszunk a neten.

A játékról röviden

Miután alaposan kivesztetem a játékmechanikát, hogy miként is működik egy meccs, mik a szabályok, ideje kicsit más aspektusairól is írni.

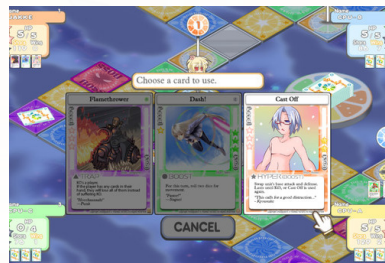
Az első dolog, ami feltűnhet az a grafika. Ez

kifejezetten kellemes, humoros karakterdizájnnal, élénk, de cseppet sem zavaró színvilággal dolgozik, ami izig-vérig gyerekbarát. A tetszetős, izgó-mozgó, éles váltások pedig csak fokozzák ezt az élményt, amitől okkal érezhetjük, hogy valóban gyerekjátékkal játszunk, holott inkább idézi meg ezzel életünk ezen szakaszát.

A zene pedig elsősorban az életvidám gépzenei dallamok tömkelege, amikkel kellően megteremtik a hangulatot a játékhoz. A beállításokban ezen kívül még rendszerhangot választhatunk, ami beolvassa a főcím mellett az utasításokat, és valamelyest narrálja magát a játékot is, hogy ki következik, mit csinál. De ezt és a hangerőt leszámítva sok beállításra nincs lehetőségünk. A játék indítása előtt állíthatunk nyelvet angol és japán közt,

a felbontást, színezést, ablakban vagy teljes képernyőn fusson és milyen gyorsan a program, de ezek egy része a játék belső beállításáiban is megváltoztatható.

És hogy mennyire éri meg játszani vele? Nos, eléggé. Steamre 2013 szeptemberében került fel, és azóta is rendszeresen érkeznek DLC-k új karakterekkel a fejlesztés



más játékaiból, új kártyákkal. Mások lobby-jaiba is becsatlakozhatunk, és a játékba épített chaten keresztül lehet egymásnak írogatni. Lobby-t pedig mindig találni, de úgy az igaz, ha a barátainkkal ülünk le játszani és Skype-on, Teamspeaken vagy Discordon beszélgetünk. További kedvet adhatnak az újabb verziókkal behozott kihívások és az eventek (karácsonyi, halloveni, Valentin-napi stb.).

„...kifejezetten kellemes, humoros karakterdizájnnal, élénk, de cseppet sem zavaró színvilággal dolgozik, ami izig-vérig gyerekbarát. A tetszetős, izgó-mozgó, éles váltások pedig csak fokozzák ezt az élményt...”



Az angolosítás teljesen rendben van, olyannyira, hogy nem igényel különösebb nyelvtudást. Könnyen érthető szavak, mondatok, csak a külföldiekkel való beszélgetés követel magasabb szintet. Ez pedig a Fruitbat Factory csapatának többi munkájára is jellemző vonás (pl. az egyik tervezett bemutatás, a Tsukomogami avagy 99 Spirits is).

Verdikt

Animés társasjáték, aranyos karakterekkel és a fogaskerekeket megmozgató stratégiai lehetőségekkel, amit akár szabadon játszhatunk casual stílusban. Így lehetne a legjobban összefoglalni. Ugyan az Akiba's Stripnél az előző számban erősen szóvá tettem, hogy ott mennyire nem állt jól, és emiatt nem volt motiváció a tartós játékra, viszont ebben az esetben igazából nem nyom a latba, hogy nincs rendes történet. De ugyanez jellemző a többi Orange_Juice játékra is, a 200% Mixed Juice-tól kezdve (ami egy old school RPG formába önti a karakterek kavalkádját), az Acceleration of SUGURI 1-2 párosan át a Soráig (ezek pedig bullet hellek).

Játszhatóság tekintetében az ember pár meccset lezavar a számítógép ellen,



és annyi. Viszont társasággal sokkal élvezetesebb, így aki akarja próbálni, ezt a módját javaslom. A Steamen 7 eurós ára meglehetősen baráti, viszont a jelenleg kapható DLC-k már 20 eurót tesznek ki együttesen. Érdemes figyelni a leírásokat Steamen és Indiegálán, aki be szeretne rá ruházni. És jobban teszik, ha a teljes csomagra hajtotok, mivel multiplayerben erős hátrányba lehet emiatt kerülni. Igen, a rendszer nem veszi figyelembe, hogy milyen DLC-t vettél meg, és úgy rak össze más játékokkal, akiknek ezáltal jobb karakterei, kártyái lehetnek alpból.

Aki olvassgatja az értékeléseket Steamen, azt találhatja, hogy sokan a dobókockát és a játék nehézségét teszik szóvá. Nos, ez mostanra sokban változott. Körülbelül másfél éve még erősen problémás volt a nehézségi szint, amit most már felbontot-



tak könnyű (casual), normál, extrém és eredeti szintekre. Már a skálázás neveiből is látszik, hogy a gép ellen játszani még most sem leányálom. Valamint, hogy a dobókocka kedvenc hobbjá egy időben nagyon a játékos szívatása volt: a legrosszabb pillanatban, helyzetben tudott egyest mutatni, így rengetegen vesztek sorozatosan. Nem csak nyerő helyzetben volt ez jellemző probléma, hanem amikor az ember sereghajtóként kullogott a többiek után. Mostanra ezen már jelentősen javítottak, alakítottak a random generátoron.

Röviden és tömören: vegyétek és játszzátok, lehetőleg egymás közt és minél többben. A társasjátékok műfaja pedig nem halott, csak átalakult.



Fejlesztő: Orange_Juice

Megjelenés:
2013.09.10. (PC)

Műfaj: társasjáték, körökre osztott stratégia

Értékelés: 7,5/10

Pozitívum:

- aranyos, színes dizájn,
- lehetőség stratégiázásra,
- izgalmas meccsek,

Negatívum:

- csak barátokkal élvezhető igazán,
- a dobókocka néha még a régi hobbijának él,
- hamar eluntható.