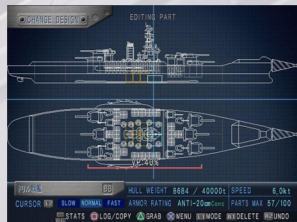


# WARSHIP GUNNER 2

// NewPlayer

Vannak dolgok, amiket egy férfi embernek egyszerűen muszáj megtennie: 10 emelet magas harci robotokkal lerombolni egy megalopoliszt, vagy roskadásig ágyúkkal megpakott hajókkal ellenséges vizekre merészkedni. A Warship Gunner utóbbiban lesz a segítségünkre!



**Cím:** Naval Ops: Warship Gunner 2  
**Megjelenés:** 2006.02.23  
**Platform:** PS2, PSP  
**Kategória:** szimulátor  
**Kiadó:** Koei  
**Fejlesztő:** Koei  
**Elérhető nyelvek:** Angol, Japán

**Értékelés:**  
 Grafika: 8  
 Zene: 4  
 Játék élmény: 8  
 Összességében: 7

IGN pont: 7.0  
 GameTrailers pont: 6.8  
 Metascore pontszám: 62

**Pro:**  
 - Rengeteg tárgy  
 - Sok-sok küldetés  
 - Izgalmas történet

**Contra:**  
 - Ilyet még nem láttam PS2-ön, de van egy küldetés, aminél beszagattott a játék (a DVD látszólag nem hibás)  
 - Egysíkú küldetések  
 - Nagyon monoton zene

## Történet

A játék elején egy alternatív 1939-es I. világháborús környezetben találjuk magunkat, ahol észre fogjuk venni, hogy az évszám és a helyszínek nagyjából stimmelnek, de senki sem emlékszik optikai fegyverekre és a legnagyobb csatahajóknál is háromszor négyezer nagyobb szuperfegyverekre.

Maga a történet a Wilkia Freedom Forces tengerészeinek kalandját meséli el, akik csak magukat és a királyukat akarták megvédeni, de később már ők is belekeverednek a náció ellen vívott csatákba. Az eseményeket három szálon is végigkövethetjük attól függően, hogy az első két küldetésben hogyan cselekszünk! Ezt mindenki tartsa észben, nehogy úgy járjon

mint én, hogy a löjünk szét mindent elv alapján sikeresen ugyanazt a történet szálát másodsor is elindítja.

## Játékmenet

A játék három fő részből áll: ki kell fejlesztenünk a számunkra megfelelő eszközöket, majd ezeket össze kell raknunk egy hajóra és végül meg kell mentenünk a világot.

Így talán a játék legkritikusabb pontja nem is maga a küldetések vagy a tervezés, hanem a kutatás. Ha nincsenek meg a megfelelő eszközeink, akkor hogyan süllyesszünk el egy katararán repülőgépszállítót, ami kb. 60 csomóval repeszt a szövetséges bázisok felé (ez nagyjából 110 km/h-nak felel meg)?

A játék irányítása eléggé bonyolult

lehet első ránézésre és a helyzet nem jobb a második ránézéskor sem. Aki azt hitte, hogy egyszerű dolga lesz, az nagyot fog csalódni. Minden gombot kihasználnak a kontrolleren, ráadásul az sem mindegy, hogy milyen módban vagyunk játék közben. Én már másodjára játszom végig, de még így is van, hogy mellényomok sokszor a csata hevében, aminek az az ára, hogy a hullámsírbán találok magam.

Ha nagy nehezen hozzászokott az ember az irányításhoz és már nagyjából reflexszerűen jönnek a mozdulatok (ekkor már kb. a játék felénél járhatunk),

akkor kezdi csak észrevenni, hogy a tervezésével gyakran a saját dolgát nehezítette meg.

Attól, hogy felraktunk a hajónk elejére 12 db 46 cm átmérőjű ágyút, hátulról még nem tudjuk megvédeni magunkat. A légvédelmi lövegeket pedig érdemes párosával alapról elhelyezni, hogy a hajó mind a két oldaláról védve legyünk.

Folytatás a következő oldalón!

### Kutatás, Fejlesztés

Amikor elkezdjük hajóskapitányi életünket, csak egy egyszerű kis rombolóval szelhetjük a habokat és próbálhatjuk meg kikerülni az ellenséges csapatok ránk zúdított lövegeit. Am szerencsére van lehetőségünk fejlesztésre, ahol nem kevesebb mint 1500 különböző eszköz közül válogathatunk kedvünkre. Az egyszerű ágyúktól a különböző hajótestekig és repülőgép mindent megtalálhatunk. Sőt, a korábban említett lézer fegyverek használatára is lehetőségünk nyílik, amik eléggé viccesek. Az egyiknek pl. macska formája van és nyávog.....

A fejlődés a hagyományos fejlődési fák alapján megy: ahhoz hogy egy dolgot ki tudjunk fejleszteni, egy másikat is meg kell szerezni. Van lehetőség felgyorsítani a fejlesztést és akkor nem kell több küldetést megvárni, hogy elkészüljön egy jobb parancsnoki torony.

### Tervezés

Mit ér a fejlesztés, ha nem tudjuk használni? Erre való a tervezés pont, ami talán még a hajók irányításánál is bonyolultabb és sokrétűbb. A rengeteg felszerelhető egység és a sokféle tulajdonság, amire figyelni kell, akár órákra is odaragasztja az embert a tervezőasztal mellé. Itt dől el minden: a hajónk mennyire lesz képes gyorsan reagálni a parancsainkra, a fegyvereink mennyire jók a szárazföldi, vízi vagy légi egységek ellen. Ha rosszul építkezünk, és csata közben menekülésre fordul

a helyzet a küldetésünk sikere múlhat azon, hogy vannak-e hátrafelé néző ágyúink.

### Csata

Mikor végre összeállítottuk a Jamato osztályú csatahajónkat, akkor elindulhatunk küldetéseket végrehajtani. Az első és legfontosabb lépés ebben az eligazítás, amit az elején nagyon nem ajánlott átugrani, mert számos dolgot megtudhatunk az ellenségről, a lehetséges taktikákról, időjárásról és arról, hogy egyáltalán milyen hajóval érdemes nekivágnunk a kalandnak.

Mikor pedig már a vízen találjuk magunkat, akkor csak egy szabály van: folyamatosan mozgásban maradni és lehetőleg gyorsabbnak lenni az ellenségénél, ami a már korábban említett viszonylag bonyolult irányítás miatt sokszor egészen embert próbáló feladat.

Amint viszont lőtávon belülre kerül egy nem baráti hajó, csak egy dologunk van: el kell süllyesztenünk még mielőtt ő teszi ezt velünk.

Ha ügyesek voltunk a tervezésnél, akkor nincs is más dolgunk, mint átváltani a megfelelő rakétára/ágyúra/torpedóra és annyi fémet rázúdítani, amennyink csak van, miközben ügyesen manőverezünk a nyílt vízen.

Ez most eléggé egyszerűnek tűnhet, de valójában nem az. Sok apróságra kell figyelni. Pl. szigetek mögé jól el lehet bújni, ahova sem a rakéták sem az ágyúk nem képesek ellőni. A ködben nagyon drasztikusan lecsökkenhet a látótávolság és csak a műszerekre hagyatkozhatunk.

Éjszaka nem kérhetünk repülőgépek segítségét és arról már nem is beszélve, hogy viharos időben, miközben a hajót dobálja a tenger, lehetőleg akármilyen jó lövészek, az ellenfél eltalálása mégis egy vért izzasztó feladat lesz!



### Összegzés

A Naval Ops: Warship Gunner 2 nem fog senkit sem megfogni a változatos küldetéseivel, de odaragasztja az embert a történet, a kísérletező kedv és a lehetőség arra, hogy egy 65 000 tonnás monstrummal leromboljon minden ellenséges egységet legyen az földön, vízen vagy levegőben! A legnagyobb negatívuma az egész játéknak az, hogy a zenék nagyon monotonok. Mikor már ugyanazt hallod a menüben vagy a játék közben, az egy idő után már idegesítő tud lenni, így érdemesebb inkább kikapcsolni!

(És még egy zárójeltes megjegyzés: ez az első olyan játék, amivel többet játszom, mint a Gran Turismo-val, jelenleg több mint 50 óránál tartok... :)

