Gdy jeszcze byłem małym berbeciem udało mi się wyczaić, że jeśli uda mi się wstać odpowiednio wcześnie, to może uda mi się dopaść w telewizji śmieszny serial o nastolatkach w kolorowych strojach bijących potwory. Czasem pojawiał się jeszcze ogromny robot! Czego chcieć więcej? “Power Rangers” nie było szczytem sztuki filmowej, ale idealnie trafiało w moje (dość wtedy ograniczone) oczekiwania. Z czasem pojawiały się kolejne serie, z nowymi aktorami, potworami i nawet czasami jakimiś wątkami fabularnymi poważniejszymi niż “wielkie zło próbuje nas wszystkich pobić”. Z czasem jednak wydoroślałem, serial zniknął z telewizji i moja przygoda z tą serią się, tymczasowo, zakończyła.

Mijały lata, a pokolenie, które za młodu obserwowało z zapartym tchem jak Jason, Tommy i reszta kolorowej ferajny powstrzymują złą Ritę Odrazę, dorastało. Część z nich nawet postanowiła uczyć się takich pierdół jak programowanie, grafika komputerowa i tego typu rzeczy. Nikogo w tej sytuacji nie powinno dziwić, że niektórzy z tych ludzi zebrali się razem i postanowili wtłoczyć wspomnienia z dzieciństwa w jakąś interaktywną formę. Dzięki pojawieniu się Kickstartera zebrali pieniądze, zabrali się poważnie do pracy i, po pewnym czasie, tryumfalnie wypuścili na rynek grę “Chroma Squad”, nawiązującą do dawnej klasyki - nie tylko serii “Power Rangers” ale również pokrewnych jej seriali, takich jak “Kamen Rider” czy “Metal Heroes”, określanych jako należących do gatunku “sentai”.

“Chroma Squad” jest grą taktyczną z elementami zarządzania zasobami, w której prowadzimy ku chwale i bogactwu grupkę przyjaciół, którzy zdenerwowani niską jakością seriali tworzonych przez reżysera, u którego do tej pory pracowali, postanowili założyć własne studio filmowe i rozpocząć tworzenie własnego serialu. Na start dostajemy pięcioosobową grupkę aktorów (do której w niektórych misjach mogą dołączyć postacie poboczne), budynek, który do niedawna był nieużywanym magazynem, stroje szyte na szybko przez mamę i strój potwora zrobiony z kartonu i dwóch rękawic bokserskich. Naszym zadaniem, jako graczy, jest przeprowadzenie tej wesołej kompanii przez pięć sezonów.

Rozgrywka podzielona jest na trzy części. W studiu możemy zmieniać sprzęt naszych aktorów, kupować rzeczy, które poprawią oglądalność, wprowadzać modyfikacje takie jak nazwa zespołu czy odzywki bohaterów (kwestia czysto kosmetyczna) albo kupować/samodzielnie sklejać (gra oferuje prosty system craftingu) nowe ubranka i uzbrojenie. Ze studia trafiamy też na plan filmowy, gdzie musimy zadbać o to, by ci Dobrzy i Prawi skopali tych Złych i Niedobrych w odpowiednio widowiskowy sposób. System walki jest dość prosty - w turach zarządzamy naszymi wojakami po polu bitwy złożonym z prostokątnych pól. W trakcie każdej tury nasi wojownicy mogą się poruszać, atakować, używać umiejętności specjalnej albo “współpracować” - przy odpowiednim rozstawieniu są w stanie wspólnie dokonać niszczycielskiego ataku lub poruszać się dalej, niż wskazywałyby na to ich punkty ruchu. Walkę umilają zalecenia reżysera, na przykład “niech dowódca zespołu zniszczy najsilniejszego przeciwnika” czy “zwycięż w pięć tur”, których wypełnianie przekłada się na wyższy wynik. Ostatnim trybem rozgrywki jest sterowanie mechem - niektóre odcinki kończą się epicką walką naszego zespołu, sterującego olbrzymim robotem, z powiększonym potworem. Nie są, niestety, zbyt pasjonujące - są toczone w turach, w trakcie których mamy do wyboru tylko kilka akcji (atak, obrona, umiejętności specjalne, o ile kupiliśmy odpowiednie części), których skuteczność zależy od prostej minigierki, w której staramy się kliknąć w odpowiednie miejsce na pasku.

Starcia dość szybko zaczęły mnie nużyć. Kolejne odcinki musiałem sobie dawkować, żeby nie przysnąć w środku walk, które - pod względem mechanicznym - prawie się od siebie nie różniły. Większego urozmaicenia dostarczali co najwyżej silniejsi przeciwnicy, a i oni dość szybko zaczęli powtarzać te same sztuczki i taktyki. Mimo to grę przeszedłem, osiągając jedno z trzech zakończeń - na szczęście na jednokrotne przejście kampanii wystarcza zaledwie dwanaście-trzynaście godzin. Sporą zasługę w utrzymaniu mnie przy ekranie odgrywała przyjemna atmosfera i dość prosta fabuła, która jednak umiejętnie wzbudzała nutkę nostalgii w mojej duszy. Bardzo przyjemny element stanowią listy od fanów, na które możemy odpowiadać.

Od strony audiowizualnej gra prezentuje się całkiem porządnie. Schludna, pixelartowa grafika nie przeszkadza w graniu i prezentuje się na tyle dobrze by nie dawać najmniejszego powodu do narzekania. Podobnie jest z muzyką - idealnie pasuje do klimatu gry, szczególnie utwór z menu głównego.

Od czasu do czasu w graniu przeszkadzały mi drobne bugi. Ot, kamera utykała, scenka zwieszała się na chwilę, raz czy dwa z jakiegoś powodu na mapie utykała grafika broni trzymanej przez moje postacie… Nie było to zbyt dokuczliwe, poza ostatnią mapą, gdzie nagle jeden z moich herosów zaczął zadawać obrażenia o miażdżącej sile jednego punktu zdrowia. Biorąc pod uwagę, że nawet najsłabsi wrogowie na tej mapie mieli ich co najmniej sto osiemdziesiąt, dość poważnie osłabiło to moje zdolności ofensywne.

“Chroma Squad” kupiłem po sporej przecenie - o ile pamięć mnie nie myli, to wydałem co najwyżej pięć złotych. Z kolei na ostatniej wyprzedaży Steam pojawiła się w cenie trzynastu złotych. Jeśli za młodu było się fanem “Power Rangers” lub pokrewnych produkcji, to aż żal nie brać - gra jest zadziwiająco przyjemna, i o ile się pamięta, by dawkować sobie kolejne starcia, aby się nie wynudzić zbyt szybko, to potrafi przykuć uwagę gracza. Nie jest to może najlepsze, co mogło spotkać sentaie, ale widać, że twórcy chcieli zrobić porządną grę i całkiem dobrze im to wyszło. Co prawda po jednokrotnym przejściu niezbyt mnie ciągnie do prób odblokowania pozostałych dwóch zakończeń, ale może kiedyś się pokuszę - gdy już zapomnę ile biegania kosztowało mnie pokonanie ostatnich bossów. Zachęcam do poczekania na promocję i wypróbowania gry na własnej skórze.