

## A KOCKA EL VAN VETVE

# FIELD OF GLORY EMPIRES

[ÍRTA TIKKA] Társasjátékból csataszimulátor, csataszimulátorból pedig birodalomépítés. Röviden ez a Field of Glory életútja. A harci elefántok és légiók persze a legkönnyebb utat jelentik ahhoz, hogy egy fejlesztő a férfilelekben (és nőiben) megtalálja az ott lakozó Hannibált – nyilván nem a modern emberevőt, hanem a hadvezért...

### ADATOK

KIADÓ SLITHERINE LTD. – FEJLESZTŐ AGEOD – MŰFAJ STRATÉGIA – MEGJELÉNÉS 2019.07.11.

ÁR STEAMEN 34 EURÓ, NAGYJÁRÓL 11 100 FORINT, ÉS A FIELD OF GLORY 2-VEL EGY CSOMAGBAN PEDIG 46 EURÓ, 15 000 FT.

A Field of Glory (és nem összekeverendő a Microprose 1993-as klasszikusával, a Fields of Gloryval) egy ókori/középkori tematikájú táblás wargame-ből nőtte ki magát a számítógépes játékok közé, és sorolt be három éve a körökre osztott, háborús műfajba. A Newrosoft anno nem cifrázta túl, ókori csaták sorozatát láthatuk hexás talajon, és magunk között szólva olyan csúnya kivitelben, hogy a screenshotjaival kezelni lehetne a számítógép-függőséget is. Nem úgy a második rész, ami rendesen kikapálódott, sőt egész komoly rajongótábort épített ki, hogy végül az Ageod is rácuppanjon, élén azzal a Philippe Thibaulttal, aki a Pax Romana és az Europa Universalis táblajátékoknál dizájnerekedett. A széria így aztán vett egy szép nagy kanyart, és beleállt a grand stratégia műfajba, az időzítés pedig nem is lehetett volna tökéletesebb (szarkazmus...), mert ki ne akarna a Paradoxsal (ugye az Imperium borítóján alig száradt meg a tinta) kicsi a rakást játszani, mint a nagy ókori birodalmak feltámasztója...

Tudtad, hogy a híres athéni demokráciában csupán 20-30 ezer polgár szavazhatott, a maradék 400 000-en (férfiak, nők, gyerekek,

rabszolgák) meg kussoltak szépen? Nos, ha nem, akkor a töltőképernyőkön hasonló bölcsességeket szívhatsz magadba, és eljöh majd az a pillanat is, amikor úgy érzed, inkább halj meg hűlyén, csak lépjünk már rá a gázra. Mindezt azért említem, hogy legyünk gyorsan túl az olyan negatívumokon, mint a körváltások alatti állandó töltike, illetve ama új keletű francia suttyóság (lásd Steel Division 2), miszerint az oktatómód helyett kisregényekben, videóban kommunikálnak a közönséggel. Merthogy az is tovább gyűrűzött ide. Így végre rátérhetünk a lényegre: szóval Nagy Sándor halála után járunk egy évtizeddel, amikor a birodalmát már szétszaggatták a diadokhoszok (önjelölt utódok), ebben az időben Róma serdülőkorban jár, Karthágó virágzik, de Európától Kis-Ázsiáig könyékig turkálhatsz olyan kisebb-nagyobb nemzetek között is, amelyekről ritkán írnak a

történelemlönyvek. Az Ageod homokozójában legacy pontokban mérik a sikert, tehát nem muszáj egyszínűre festeni a térképet, már csak azért sem, mert a nagy birodalmak törvényszerű sorsát, avagy a hanyatlást, itt senki sem kerülheti el.

### PONTOZÁSOS GYŐZELEM?

Az Empires igen újszerű szemlélettel formálja az államokat, amihez három civilizációs lépcsőfok tartozik (pl. horda-törzs-konföderáció), és mind-egy stációhoz öt állapotjelző, ezek sorrendben: fiatal, stabil, dicsőséges, öreg és hanyatló. Utóbbi kupacból a középső a kívánatos, a szintekből pedig a harmadik, miközben tokenek gyűjtésével lépegethetünk felfelé, vagy épp azok hiánya okozza, hogy visszacsúszunk a nihilbe. Tokent például a kijelölt régiók elfoglalásáért ad a rendszer, viszont mindez csak a libikóka könnyebb része, ugyanis a többi

pöttyöt egy táblázatból tudjuk behúzni. Minden kör végén ugyanis a kultúra és a dekadencia (hanyatlás) hányadosa alapján az összes nemzet felkerül egy listára, aztán az első harmadban végzőket zsetonnal (token) jutalmazták, a középsők csak vannak, mint a befőtt, a sereghajtókat pedig minuszolja, és amennyire furcsa (beteg, szokatlan, és a további jelzőket tessék hozzágondolni) ez az egész versenyfutás, annyira élvezetes is.

Külsőre egyébként pont úgy néz ki az Empires, mint a zsáner többi tagja, avagy van egy nagy térkép régiókra osztva, és ezen kóricálnak a hódításra készülő seregek, viszont nincs mögötte kismillió gomb, bizgentyű, sőt még a birodalmi gyepelővel járó szokásos körök, a vallás, fejlesztés, etc. paneljei is hiányoznak. Utóbbiakat egy jópofa, ráadásul precízen ütemezett eseményhalmaz váltotta, tehát, ha történetesen azt szeretnéd, hogy a háborúkban felszaporodott rabszolgáallományból ne Spartacusok tömege törjön elő, tegyél egy x-et a „több jogot a rabszolgáknak” rubrika elé, de az adók emeléséről is egy „kérdőív” voksolunk, és általában legalább 1-2 ilyen (egyébként halasztható) döntés bukkan fel körről körre, egy ókori mozaikokat mintázó, ízléses keretben. A képernyő tetején eközben háromféle nyersanyagot tartanak számon, a pénzt, az emberanyagot és a fémeket, amelyekből a sereget stafirozzuk, aztán ha valamelyik kicsit lassabban csordogál, semmi panasz, mert a korábban említett döntéshalmazban van olyan, ami megengedi a konverziót.

### ÉRTÉKELÉS



Inkább egy társasjátékként tessék felfogni, ahol a történelmi hűség nem elsődleges tényező, ugyanakkor roppant élvezetes és újszerű megközelítése az ókori birodalom-építgetősdínek.

TÁLALÁS: **75%**

TARTALOM: **85%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

**PRO**  
Remekül megkomponált alapok, élvezetes játék, a mesterséges intelligencia is jó partner.

**KONTRA**  
A nemzetek között sok különbség nincs, a tutorial, ugye, luxus lett volna, és a töltőgetési időket is faraghatnák.

# 82%



Ne várjatok semmi okos megállapítást, nem értek a stratégiához. Itt is csak a kedvenc színeim szerint festegetek, hogy csini legyen a térkép.

### A RÉGI JÓ RÉGIÓ...

Ott tartunk, hogy térkép és régiók, szóval nagy különbséget ne keressünk a nációk között, fogadjuk el, hogy a kelták ugyanúgy fejlesztik a nagyvárosokat, mint a rómaiak, mármint birtokokkal, vízvezetékekkel, falakkal és a többi. Az építkezés eléggé rendhagyó, mert a négy fő rovathoz – élelmezés, infrastruktúra, pénzszerzés és kultúra – 6 darab véletlenszerűen kiválasztott épület-kártya tartozik, és hiába szeretnél templomot építeni, ha éppen az örömtanyát dobta a gép, szóval ilyenkor jön az újratevés, ami 1-2 kör pihi, és korántsem biztos, hogy a kívánt eredményt hozza. Persze az is igaz, hogy ritka a felesleges kártya, és eleinte teljesen mindegy, hogy a gyümölcsösből vagy a birkafarmról etetjük a népet, később viszont az egymásra épülő termelésláncoknál már inkább meggondoljuk, hogy elpaszszoljunk-e egy leosztást. A játék alapmecha-

A körökre osztott játékokban a játékosok többnyire felváltva lépnek (szaknyelven ez az „I-Go-You-Go”, azaz „IGOUGO”), miközben az életszerűbb fázisos („We-Go”), szimulán rendszer valamiért kevésbé terjedt el, pedig itt is ragyogóan működik. Minden náció megtervezi a seregei útját, a kör végén pedig a gép egyszerre végrehajtja az összes lépést, így meglepő találkozás jönnek össze, ráadásul a terep és az utak függvényében a katonák hosszabb távolságot, akár egyszerre 2-3 régiót is legyűrve nyomulhatnak előre.

A gépi intelligencia egészen korrekt, simán felnő a Paradox szintjéhez. Van még egy kissé bizarr árukapcsolás, amit muszáj megemlíteni, azaz a csatákat ki lehet exportálni a Field of Glory 2-be, majd az eredményt visszaimportálni. Jelentős macera, és kicsit leghúzás íze

### BÁTOR PRÓBÁLKOZÁS AZ IMPERIUM UTÁN, DE SAJÁTOS VERSENYEZTETÉSE MIATT AJÁNLOTT DARAB.

nikája egyébként ezekben az építményekben és a lakosságot jelképező kis ikonok (külön a polgárok és a rabszolgák kultúracsoport, lázadósi hajlam-megjelöléssel) pakolgtatásában csúcsoad ki. A rabszolgapiacok, bankok, örömtanyák, és minden, ami „bűnös”, a dekadenciát erősítik, az iskolák, szent helyek, színházak pedig teljes gőzzel a kultúrát nyomatják. A városok piacai, kikötői, manufaktúrái termelik meg azt a pénzt, amit a hadsereg elhasznál. A lakosság sem szaporodik magától, a flamó és az alá besorolt közegészségügy gyorsítja például az újabb polgárok születését, az infrastruktúra kiépítéséért pedig akkor leszünk hálások, ha 18 helyett 2 kör alatt épül meg egy kaszárnya. Végeredményben itt egy folyamatos tili-toi zajlik a munkaerővel, aszerint, hogy épp melyik hatást szeretnénk erősíteni, hasonlóan, mint az Endless Legendben, márpedig az olyat alapvetően szeretjük.

van, de tény és való, hogy a második rész igen sokat visszaad a kor hadviseléséből, a nehézkes falanxok, a brutális légiók, a kelet tevedandárijai és a harci elefántok egy az egyben hozzák Gaugamela vagy Cannae hangulatát. Amennyiben nincs meg a szoftver, akkor pedig az ütközetek az összetétel, tapasztalat, a helyszín (terep) és némi véletlen faktor (avagy a kockadobások) kombinációjából automatikusan lejátszódnak.

### ÖRÖMJÁTÉK?

A játék egyszerű felépítése azt sugallja, hogy inkább csak pilincázunk a történelem viharába, pedig a kultúra és dekadencia összevetése jó ötlet, és működik a koncepció. Kétségtelenül vannak hibái, ugyanakkor addiktív kis személtáda, persze sosem bocsátjuk meg, hogy a 2. rész csatafelületét nem húzták be... ☑



Beszorultunk a nagy hatalom fő pilléreinek nevezett városai közé? Semmi baj, a dekadencia majd teszi a dolgát, innen szép nyerni.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### VÁROSÉPÍTŐ KISOKOS

Az épületeknél először a flamó legyen biztosítva, farm, közmű, tiszta víz, aztán jöhet a kultúra, és utána az infrastruktúra. Utóbbinál célszerű a fallal kezdeni, mert lelassítja az ellenséges sereget. A kereskedelem fület megnyitva (a kereskedelem amúgy teljesen automatikus) látható, hogy miből van feleslegünk, ill. miből szorulunk behozatalra, és ugye a legtöbb épület irgalmatlan bónuszokat dob bizonyos nyersanyagokért.

### MONDJ NEMET!

A rabszolgapiac kivételével szinte semmit nem építettem meg, ami a dekadenciát növelné, abból a megfontolásból, hogy bőven van a pakliban olyan kártya – cult site, theatre, school, illetve a pénz oldaláról olyan termelőegység, amivel ezeket ki lehet váltani. A rabszolgákat a főváros és a piacok kapják, az eventek is csak ezeken keresztül tudják szabályozni az elosztást, tehát a piac ebből a szempontból megkerülhetetlen.

### MŰSZAKBEOSZTÁS

A populáció elosztásánál a pénz részét szinte üresen lehet hagyni. Itt dolgozzanak csak az épületek, aztán az élelmezés és az infrastruktúra megkaphatja az összes rabszolgát (+30 kaja bőven jó), a polgárokat pedig minél előbb rá kell állítani a kultúrára. Utóbbi megoldja az elégedetlenkedők féken tartását, és CDR-ben (kultúra-dekadencia arány) is hozhat annyit, hogy mindig a felső harmadban legyünk.

### CSATARENDBE!

A sereg összeállításánál nagyon fontos, hogy legyen egy masszív első sor nehézsúlyosságából – a View Battle opciónál látszik ugyanis, hogy a centrumban történő találkozás (közéhar) dönti el a nagy ütközetek sorsát. Ugyanakkor a 6-7 falanx/légió mellé muszáj behúzni a sokkal olcsóbb távolsági, vagy könnyűgyevezetű alakulatokból, mert másként nem bírná a büdzsé, a lovasság pedig jól jöhet a szárnyakra.

### NE ROHANJ!

Az első néhány körben nem érdemes rohanni, növeljük kicsit a bevételket, toborozunk annyit, ami még nem visz csődbe, aztán a leggyengébb szomszédot találkozás (közéhar) dönti el a nagy ütközetek sorsát. A diplomáciai részben érdemes folyamatosan figyelni, hogy ki kivel akasztott bajszot, mert a nagyobb birodalmak is könnyű prédák, ha a seregeik épp le vannak kötve. Szövetségeket nem érdemes túlszabavinni, de a kooperációt igen.

### VÍZEN GYORSABB

A flottáknak van egy nagyon jó tulajdonságuk, ez pedig a sebesség. Egy-egy körben baromi nagy távolságot tehetnek meg, és ha az ellenfél partvonalát végigjárózzuk, akkor nagy eséllyel (a vízen amúgy hatmatgyenge) inváziós erőt is elkaphatjuk. Ha nagyobb csatát terveznénk egy tenger melletti régióban, a hajókat állítsuk be a szomszédba, így a mérszárlás túlélőit is elkapjuk, illetve ha bukta van, a blokádnak majd meggyengíti.

### KÉSZÜLJ A HÁBORÚRA!

A játék harmadánál, ha már kiharaptunk egy nagyobb szeletet a térképből, az agresszív terjeszkedés miatt előbb-utóbb egyfajta dominoeffektus lép életbe, és nekünk esik a legtöbb szomszéd (szövetségekbe tömörülnek a kicsik). A túlélés kulcsa egy jó adag készpénztartalék, amit ilyenkor gyorsan szoldosokra lehet váltani. És minden sereg élére keressük meg a megfelelő vezetőt, sokat dob a hatásfokon.