

Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark

Ritka alkalom, hogy nem játékról, hanem egy kiegészítő lemezről írok. E kivételezésnek személyes „fertőzöttségem” az oka, amit a Neverwinter Nights váltott ki. Ugyanakkor mégsem teszek kivételt, hiszen ez a kiegészítő egy kicsit „új játék”, tele izgalmas és érdekes dolgokkal.

A Neverwinter Nights egy RPG (Role-Playing Game), tehát szerepjáték, amely a D&D 3 szabályrendszerére épül. Ebben a játékban számos varázslat és kaland vár a világba belépő harcosra. Minden játékos először, a szerepjátékok szabályait követve, egy karaktert hoz létre, melynek tulajdonságait és képességeit meg kell határoznia. Ezt a továbbiakban természetesen kedve szerint fejlesztheti is. A szerepjátékokban a fejlődés az a vonás, ami a játékosokat megfogja. A számos karakterosztály és a létrehozható saját karakterek sokféleségén túl, a rengeteg kiegészítő, a lények sokszínűsége teszi olyan változatossá a játékot, hogy gyakorlatilag kétszer ugyanúgy sosem tudjuk végigjátszani. A kalandozásunk azonban itt még nem ért véget, hiszen a Bioware csapata eddig két kiegészítőlemezt is készített az alapjátékhoz: a Shadows of The Undertide-ot és a Hordes of The Underdarkot. Természetesen a megjelenésüket követően, nem telt el sok idő, és a linuxos játékosok is élvezhették ezeket, ugyanis a Bioware elkészítette a linuxos telepítőt is. A telepítők a <http://www.bioware.com> oldalról tölthetők le.

Ha a telepítőt letöltöttük, maga a telepítés gyakorlatilag megegyezik a jól ismert módszerrel, vagyis a CD-t a meghajtóba helyezve, és a telepítőt elindítva tehetjük fel a játékot. Fontos kiemelni a sorrendet: mindig kövessük a kiadási sorrendet, tehát az alapjáték, és a Shadows of The Undertide után tegyük fel ezt a kiegészítőt.



Tapasztalataim szerint, azért fontos a sorrend, mert ha nem ilyen módon járunk el, akkor működésképtelen játékot kapunk. Természetesen a játék felpakolásához szükségünk lesz a CD-kulcsra is, amely a leírásában található meg.

Lássuk, mit nyújt a kiegészítő!

Az alapjátékban mindössze a huszadik szintre tudtuk fejleszteni a karaktereket, ezt az értéket tudtuk növelni a Shadows of The Undertide-ban. Nos, most még tovább léphetünk, a Hordes of The Underdarkban a karakterfejlődés (elméletileg elérhető) szintje negyvenre módosult. A karakterosztályok is tovább bővültek, pontosan hat új karakterosztály található a kiegészítésben, például a Red Dragon

Disciple, Dwarven Defender, Weapon Master és a Champion of Torm. Most már összesen 16 új lény igyekszik megkeseríteni az életünket, közülük is kiemelném a hárpát, a mithrill gölemet, valamint az adamtite gölemet, aki igen kellemetlen egyéniség. Két új sárkány is megjelent, az egyik – a prizma sárkány – igen finoman kidolgozott karakternek ígérkezik. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a többi sárkány a fél fogunkra sem elég, hiszen aki harcolt már sárkánnyal, az tudja, hogy mindegyik igen veszélyes. Ennek következtében minden összecsapás előtt ajánlatos alaposan „feltápolni” a karaktert, lehetőleg combos tárgyakkal.

Az új környezetek kialakításáért négy új tileset, azaz grafikai elemkészlet



felel, ezekkel az agyzabálók barlangjait vagy a mélységi gnómok földalatti labirintusait ismerhetjük meg. Természetesen egyéb karaktertulajdonságok is belekerültek, például hősi képességek, elsőpró kritikus ütés vagy fejlesztett kritikus ütés, valamint jó néhány új varázslat is kaptunk, mint a Halálpáncélt vagy Shelgran állandó pengéjét. Természetesen mindezekon kívül a fellelhető tekercek és tárgyak listája is bővült, ezeket dióhéjban képtelenség lenne felsorolni. Továbbá a már megszokott tárgyakból, fegyverekből is kapunk újakat, illetve az ismertek közül erősebbekhez (például kétékezes kard +5) juthatunk.

Hangulat

A játék hangulata nagyon jó, az eddigiek remek folytatásának bizonyult. A hangok szintén jól sikerültek, bár az előzőekhez képest nem túl sokat változtak. A zene viszont nem mindig illeszkedik a környezethez. Tudom, ez az ítélet az én ízlésemre alapul, tehát vélhetőleg elfogult, de nekem valahogy nem jött be. Az alapjáték zenéje a sok kóborlás során sem volt számomra idegesítő, itt viszont helyenként határozottan zavart. A szörnyek hangjai és a párbeszéddek azonban példa értékűek.

A grafika változatlanul nagyon szép, ugyanis a grafikai elemkészletek egységes összképet alkotnak. Egyetlen esetben sem láttam olyan textúrát, amelynél felmerült volna, hogy az adott környezetbe vagy világba nem simul bele. A játékmenet gördülékeny,

bár az elgondolkodtató részeknél bizony sokáig el lehet sétálgatni egy-egy helyen, habár sehol sem akadtam el komolyabban. Mindazonáltal itt is érvényes az a szabály, hogy próbáljunk meg a létező összes karaktertől küldetést begyűjteni, mert helyenként nagyon kell az XP. Tehát nem árt a karakter szintjét felhúzni, mert helyenként igen „tápos” ellenfelek jönnek szembe.

A főellenfeleket szinte öngyilkosság oly módon megtámadni, hogy nem aggattuk magunkra a lehető legtöbb varázstárgyat. Olykor bizony még a könnyebben játszható Clericem is megszenvedett a sikerért.

Gépigény

A gépigény szinte semmit nem változott az alapjátékéhoz képest, természetesen figyelmen kívül hagyva azt a tényt, hogy a nagyobb területek vagy a részletesebb textúrák több erőforrást vesznek el. Az én gépemem (Duron 800 MHz-es processzor, 512 DDR memória, GeForce2 videokártya) 800×600-as felbontásban remekül játszható, és a komoly varázslatok közepette sem lassult le nagyon. Azonban mindenkinek erősebb gépet ajánlok, ugyanis az 1024×768-as felbontáshoz elkél a lóerő.

Összegzés

A Bioware csapat ismét egy remek játékot alkotott, melynek rendkívül jó a hangulata, valamint a játékmenete, ezért mindenkinek csak ajánlani tudom. Amennyiben megszállott

szerepjátékos vagy és a Neverwinter Nights és a Shadows Of Undertide már megvan, bátran vedd meg ezt is, mert megéri, nagyon jó kikapcsolódás. Ha azonban csak most szeretnéd beszerezni, szerintem a Gold Edition-nel jársz a legjobban. Egyrészt ilyen módon olcsóbb is, mintha külön-külön vennéd meg őket, másrészt egyszerre kapod meg az összes kiegészítőt, és azonnal végig kalandozhatod az egész „hőseposzt”. További jó játékot!



Dancsok Zoltán

(strogg@mail.tvnet.hu)

Jelenleg technikai szerkesztőként dolgozik a BME-OMIKK-nál, ahol oktat is.



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva