

Sensible WORLD OF SOCCER 2011-ben

Nem csak létezik, de sosem látott mértékben virul a klasszikus focis játék, sőt a netes változatban már a hazai sportsikerek is szépen szaporodnak. Mindenki ismeri a Sensible Soccert, amely kamaszkorunk (egyik) kedvence, az Amiga Power All-Time Top 100-as listája szerint a legjobb játék valaha, és számos összesítés szerint – platformtól függetlenül – a legjobb focis játék. (Az Amiga Power és az Amiga Format magazinok is 96%-ra értékelték a 95/96-os verziót, amely a valaha játéknak adott legmagasabb értékelés mindkét magazin történetében.) Az viszont talán kevésbé ismert, hogy a Sensible Soccer ma is élő netes játékközösséggel, illetve évenkénti VB-vel és magyar bajnoksággal büszkélkedhet.

adatlap
kiadó: Renegade
fejlesztő: Sensible Software
chipset: ECS
megjelenés: 1992
multiplayer: igen

A cikkben arra a kérdésre keresem a választ, hogy érdekes-e még a játék 2011-ben, érdekes-e akár annak is, aki még sosem játszott ezzel a klasszikussal. A játékkal kapcsolatban hosszasan sorolhatnánk a finom ötleteket és érdekes apróságokat. Ezek együttesen nem is férnek el egyetlen cikkben, így lássuk a lényegét! A korábbi kérdés úgy is feltehető: Miért játszana az ember a 2010-es években egy olyan játékkal, amelyet 1995-96-ban adtak ki, és ráadásul úgy, hogy az egy 92-es játék fejlesztett verziója volt? A grafika nem 3D, az irányítás nagyon primitív, és az egész tök nevetségesen néz ki.

JÁTÉKÉLMÉNY

A játékélmény utánozhatatlan. Igaz, hogy az irányítás szélsőségesen minimalista (a 4 iránygomb + 1 gomb és

slussz-passz!), de olyan jól van kitalálva az egész, hogy ennyivel is hihetetlen dolgokat lehet megcsinálni. Bizonyíték erre a számtalan netes videó, amelyekben olyan fejesek, csukafejesek, csavarások, ívelések stb. láthatók, hogy azt nem is lehet érteni. Egy idő után az ember rájön, hogy az irányítás nem primitív, hanem zseniálisan letisztult. Ezután minden 12-ujjas billentyűzetkombináció már fölösleges csicsának tűnik.

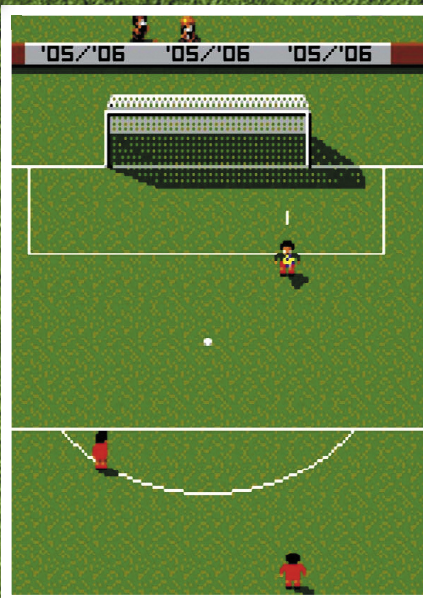
JÁTÉKOS-ADATBÁZIS

Hihetetlenül kidolgozott a játékos-adatbázis. Minden nagy és közepes, valamint rengeteg kisebb bajnokság mezőnye felvonul. Részletekbe menően megjelenik a 96/97-es idényből minden fontos, és rengeteg mihaszna csapat. Egész pontosan 25228 (!) valós játékos adatai kerültek betáplálásra az eredeti játékban, az albán Durim Velcanitól kezdve (25 000 £ értékkel) és

Paolo Maldinivel zárva (15 000 000 £), mindez 1583 csapatban. Döbbenetes. Példaként: a magyar NB I-ből az összes csapat megvan cserékkel, és további öt NB II-es csapat (szintén a paddal együtt), amelyek a Magyar Kupában lehetnek ellenfelek. A nagy bajnokságoknál (olasz, német, spanyol, és még vagy 10 másiknál) az első két liga jelenik meg (plusz további csapatok a kupában), de Angliából, Skóciából, és – megmagyarázhatatlan okból – El Salvadorból a négy legfelső osztály teljes egészében bekerült az adatbázisba, hanem 7 alapvető tulajdonsága, amelyek alapján a pályán irányíthatjuk őket, és persze ezzel együtt a játékosok piaci értéke is. (Azóta is évenként készül rajongói frissítés, a 2010/11-es magyar adatbázis pl. ezen cikk szerzője segítségével – tehát Böde Danit is irányíthatjuk a Paksból.) Nem csak a játékosok, csapatok, de a bajnokságok, kupák is megjelennek. Ha pl. a karrierünk során a Premier League-ben játszunk, és a szezonban kupát nyertünk, akkor a következő évben indulhatunk nem csak a PL-ben, de a KEK-ben, és persze a Kupában és a Ligakupában is. Válogatott szinten pedig a barátságos meccsek, selejtezők és VB illetve EB vár ránk. Ahogy azt kell.

KARRIER-MÓD

Nagyon jól kitalált, szinte megunhatatlan karrier-móddal bír a játék. Vannak nagyon jó programok, ahol remek a játékélmény, de ez a rész kezdetleges. Más játékokban pedig felépíthetünk egy karriert, de maga a játék nem érdekes, vagy esetleg nincs is „játék”, csak menedzseljük a csapatot. Itt a kettő szerves egységet alkot, de külön-külön is remekül működik. Adhatunk vehetünk játékosokat, amelyek értéke csökkenhet, vagy nőhet, sérülések hátrálthatnak, vagy fiatal játékosok közül fedezhetünk föl tehetségeket, szezon végén új csapatokhoz hívnak vagy akár a válogatott kispadjára, aszerint, hogy hogyan szerepelünk, és mindeközben a pénzünkkel is gazdálkodni kell (azt már nem is ide kellene sorolni, hogy testreszabott saját meccstaktikákat dolgozhatunk ki). Persze, ha nem akarunk, akkor ezzel a móddal nem



foglalkozunk, és csak rövid kupákat vagy egy-egy meccset is játszhatunk, vagy egy teljes, de pénzügyek, igazolások nélküli bajnoki szezont.

ARANYOS

Még sok év után is szerethető az egyszerű grafika. A játékosaink kedvesen örülnek, és az egész játéknak nem profi és csillogó, hanem kedves és barátságos hangulata van. Nem tűnik jelentős szempontnak, de szerintem ez is fontos oka annak, hogy míg a divatos játékok kimennek a divatból, addig a SWoS-nek még mindig sok ezer híve van világszerte.

KÖZÖSSÉG

A játéknak Magyarországon is aktív szövetsége működik, bajnoksággal és kupával, valamint kisebb tornákkal, mind ember-ember elleni játékokban. A Sensi Days-t, azaz a világbajnokságot minden évben megrendezik, több versenyszámban (Amigán, PC-n, sőt más platformokon is lehet indulni, de a legjelentősebb természetesen az Amigás trófea). Ide számos országból érkeznek játékosok, 2009-ben először hazánkat is képviselte két versenyző (Dinnye és Flegby), és idén Bulgáriában, Várnában is

jelen lesznek a piros-fehér-zöld színek. A játék rajongói honlapja pedig egy aktív közösség otthona (és a netes játékról egyelőre még nem is szóltam).

NOSZTALGIA

Bár létezik frissített adatbázis, de nagyon szórakoztató időutazás a korabeli csapatokkal, összeállítá-

sokkal játszani. Különösen a magyar csapatoknál lehet gyöngyszemekre bukkanni: Dárdai Pál például még a Pécsi MSC középpályáján vitézkedik, és olcsón megvásárolható (100K £), Király Gábor is a Hali kapuját védi (110K £). A legrágább magyar játékos Lipcsei Péter (1.3M £), aki a Porto egyik legmasszívabb középpályása Mario Jardel csapattársaként, Kiprich Józsi pedig még Cipruson vezet le ebben az időben. Szűcs Lajos az UTE hálóját őrzi – hogy valami pikánsat említsek – de a fanatikus Honvéd-drúkkerek akár „hazahozhatják” Aldo Dolcettit a Cesenából, ha van rá 750K fontjuk. Persze számtalan azóta edzővé, szakkomentátorrá avanzsált focista aktív még. És annak sincs akadálya, hogy jó gazdálkodással a Bergkampal megerősített BVSC nyerje meg az NB I-et és a BL-t.

EGYSZERŰSÉG

Bár látható, hogy a játék szédületes dimenziókat rejt, akár a karrierkihívásokat, akár mások elleni játékok tekintve, de ezek mellett mégis megmarad nagyon egyszerű kikapcsolódásnak. Egy meccs nettó 3 perc (nagyjából bruttó 5 perc), ez pedig bármikor belefér. Munka után levezetésnek, vagy egy focimeccs szünetében.

ON-LINE JÁTÉK

A klasszikus időkben nem volt lehetőség neten játszani, és hatalmas öröm volt, ha egy-egy osztálytársnál vagy unokatesónál összejött egy kisebb társaság, hogy élőben egymás ellen – azaz végre ne a gép ellen játsszunk. Azonban ez a 2000-es években megváltozott. A korábban vállaltan használhatatlan WinUAE immár minden átlagos otthoni PC-n elfut, a hozzá megírt Kaillera netes kiegészítés pedig elhozta a sosem remélt aranykort. Mindennapos, hogy esténként egy-egy portugál, holland vagy török sporttársal (gyakran már barátal) csapjunk össze, akár barátságos meccsen, akár szervezett bajnokság keretei közt. Élő közösség játssza a játékot, több ezer taggal, nemzeti és nemzetközi bajnoki rendszerrel.





Játékteszt

2010. október óta havi rendszerben a magyar bajnokság (azaz NB I.) is beindult, sőt kis létszáma ellenére az egyik legerősebb, amelyet sikeres Bajnokok Ligája és más nemzetközi szereplések is bizonyítanak. (Mondanom sem kell, hogy természetesen mindez ingyen elérhető, szemben számos más on-line játékkal.) A magyar közösség nyitott, és nagyon szívesen várja az érdeklődőket, legyenek azok most első lépéseiket megtévő kezdők, újrakezdő régi motorosok, vagy a játékok soha abba sem hagyó örök fanatikusok! Mindezek után sokkal inkább úgy merül föl az elején feltett kérdés: Hogy a csudába NE játszana ezzel a játékkal az ember? Akár 2011-ben, akár 2031-ben.

NEMZETKÖZI (ONLINE) SIKEREK:

ISSF-kupa győzelem: Szeszeselek (2010. I. és 2011. IV.), Hawkz (2011. III.)

ISSF-kupa ezüstérem: Szeszeselek (2010. X.), AbelXavier (2008. XII.)

(az ISSF-kupa a második számú nemzetközi sorozat a Bajnokok Ligája után, hasonlóan az egykori UEFA-kupához, avagy stílszerűen EUFA-kupához)

AZ ONLINE NB I. ÖSSZESÍTETT ÉREMTÁBLÁZATA A 2010. ÉV OKTÓBERI KEZDÉS ÖTA:

Név	Arany	Ezüst	Bronz
Szeszeselek	6	1	1
Hawkz	3	5	1
AbelXavier	0	2	4
Bromberg	0	0	2



A 2009-ES MAGYAR BAJNOKSÁG (ÉLŐ) GYŐZTESE: Dinnye.

A 2010-ES MAGYAR BAJNOKSÁG (ÉLŐ) GYŐZTESEI: Amiga: Davkas, PC: Flegby.

Sensible WORLD OF SOCCER

**Amiga**
MANIA

értékelés

 Minden! Egyszerűen nagyszerű. Nem lehet megunni. Abbahagyhatatlan!

 Nincs, avagy nincs az embernek ideje eleget játszani vele

Dimetrodon **9,9**



Technikai kérdések

Az eredeti, 92-es játék tizenkét különböző platformra jött ki, köztük Atari, SNES, Sega változatokra. Az Atari még tartotta magát egy ideig az újabb kiadások során, de a végsőnek tekinthető 95-ös verzió az eredeti „csapatból” már csak Amigára és DOS alá jelent meg. Érdekes tudni, hogy a DOS-os átirás nem egy az egyben az Amigás verziót másolta, a megváltozott színek mellett megváltozott a játéktér mérete, a játékosok-labda-kapu aránya, a játék fizikája, a kapus viselkedése, ezért ma két külön szakág az Amigás és a PC-s verzió, így a VB-n, a magyar bajnokságon is külön díjat osztanak ki a kettőben. Természetesen, aki jó az egyikben, az jó lesz a másikban is, de nagyjából úgy, ahogy az a nagypályás és a kispályás foci esetében megfigyelhető a valós világban.



Ha játékokra kerül a sor, akkor a legautentikusabban egy Amiga 500-as, vagy valamelyik másik variáns, PC-esetében pedig valamely 1486 változat DOS-sal, esetleg kissé perverznek egy korai Pentium Win 95-tel (az utóbbiakkal természetesen a PC-s verzióval). Ha a mai gépeket nézzük (és kihagyjuk az Amiga-utódokat), akkor a jelenlegi PC-ken többféle emuláció is lehetséges. Létezik egy ún. Total-Pack, amely tartalmazza a PC-s verziót egy felkészített DOS-Box-szal (tehát DOS emuláció XP vagy Win7 alatt!). A Total Packban megtalálunk rengeteg utólagos rajongói fejlesztést: grafika, hang, adatbázis, gépi taktikák, stb. Illetve legújabbban már az Amiga emulációt is integrálja a fejlesztő. A legegyszerűbb, és egyben a neten is játszható verzió a WinUAE feletti, kailleras megoldás, amely szerencsére egyben letölthető, egyszerűen installálható, hiszen a WinUAE szerteágazó beállításaival nem kell foglalkoznunk. Használata a Kaillera miatt elsőre esetleg összetettnek tűnhet, és valóban nem teljesen magától értetődő, összehozni az első ember elleni online meccset, de igen részletes, magyar nyelvű YouTube videók segítenek, amelyek alapján viszont már gyerekként is beállítható. Amit érdemes még megemlíteni, hogy készült 2006-ban egy új verzió PC-re és Xbox-ra, de ez nagyon nem sikerült. A régi játék hangulatát-erősségeit nem hozta, miközben a modern riválisoktól (FIFA, PES) is jócskán elmaradt, így egy pár hónapos figyelem után újra mindenki a régi verziót játssza. Ma már az összes verzióban használható billentyűzet, joystick, gamepad is, de a külföldi „profik” gyakran használnak saját gyártású 5-6 gombos, speciális billentyűzeteket, kontrollereket is.

ÉRDEKES WEBOLDALAK ÉS LINKEK

A NEMZETKÖZI KÖZÖSSÉG:

<http://www.sensiblesoccer.info>

A MAGYAR FÓRUM, AHOL MINDENKINEK SEGÍTÜNK:

<http://tinyurl.com/3zj8c3q>

HOGYAN JÁTSZUNK NETEN, YOUTUBE-VIDEÓK:

<http://tinyurl.com/3vl2h2d>

BESZÁMOLÓ AZ ELSŐ MAGYAR BAJNOKSÁGRÓL:

<http://tinyurl.com/3lk97n6>

A 2009-ES VB-T MEJÁRT MAGYAROK ÉLMÉNYEI:

<http://tinyurl.com/kq3o6k>

