

Heroes of Might and Magic III Linuxra

Régebben mindenki a körökre osztott stratégiai játékokért bolondult, de manapság úgy tűnik, hogy ebben a lövöldözős és valós idejű stratégiai játékokkal zsúfolt világban vesztettek a népszerűségükből. A 3DO cég Heroes of Might and Magic III: Restoration of Erathia című játékának Loki által Linuxon megjelenített változata nagy hévvel fogott hozzá e hiba kiküszöböléséhez egy olyan játékban, amelynek függőséget okozó jellemzői – a szó szoros értelmében – annyira rabul ejthetnek, míg a csuklódó görcsös remegésben nem tör ki, vagy míg a szemed üvegecsé nem válik. Azt gondolom, ha káros szenvedélyekre hajló személyiséged van, ha egy háztartásban élsz valakivel, aki szeretne szót váltani veled a következő pár nap folyamán, ha nem hiszed, hogy a főnököd elfogadná a „most nem tudok beszélni, játszom...”-ot érvényes igazolásként a kivett betegszabadságra – kétszer is gondold meg, mielőtt leülsz játszani a Heroes III-mal. A helyzet az, hogy a játék körökre osztottsága – ami a felszínen olyan jóindulatúnak látszik gyorsléptű rokonaival összehasonlítva – kimossa az ép elmédet, és langymeleg mocsárba húz. Azon kezdesz gondolkodni, hogy már csak pár körre van szükséged ahhoz, hogy felkészítsd magad egy másik kisebbfajta győzelemre a harcmezőn, vagy fontos előnyhöz juss, ami új távlatokat nyit előtted. Új stratégiát, és ez természetesen megint csak arra serkent, hogy elhidd, már csupán néhány kör szükségeltetik ahhoz, hogy felkészülj valami másra; beszippant ez az ördögi kör, ahogy erőnek erejével hajszolod magad a győzelem felé (vagy amíg teljes végkimerüléssel elalszol). A Heroes III a stratégia, a kockázat, a taktika és a szerencse játéka; a Dungeons and Dragons, a Chess, a SimCity és a Warcraft legjobb elemeinek elegye, mesteri módon vegyítve egy olyan RPG-be, amelyben rettenetes hadseregek vezetője lehetsz, és amelyben természetfölötti lények küzdenek varázslók, harcosok és boszorkányok (vagy még rosszabbak) ellen.

A történet

A Heroes of Might and Magic III a legutóbbi folytatás a Might and Magic játékok világának hősköltevényében, és ott veszi fel a fonalat, ahol a Heroes II – a kilencedik cím a mondásban – befejeződött. Most Erathia világrészén (ahol a mérsárlás és hódítás bonyolult története tárul fel előtted) szerepelsz Catherine Ironfist szerepében, aki arra törekszik, hogy kinyomozza apja halálát, és visszaállítsa Erathia hajdani dicsőségét. A történet természetesen elbeszélő filmjeleneteken és képbévágásokon keresztül tárul fel, hogy könnyen követhető formában elmagyarázza az új helyzetet. Az alapvető elgondolás szerint te rendelkezelsz a *Hősök* csapatával, a játék fő karaktereivel, valamint a településekkel, melyeket

meghódítanak; a nyersanyagforrásokkal, melyeket elfoglalnak; a földekkel, melyeket felderítenek; a hadseregekkel és a kincsekkel, melyeket találnak. A hőseid által teljesítendő küldetések általános D&D stílusú célok (például Öld meg az arany sárkánykirálynőt! Leld meg a Grált, mielőtt az ellenségeid találnák meg!), és ahogy szereplőid fejlődnek és egyre érettebbé válnak, úgy gyarapítják tapasztalataikat, új erőket, ügyességüket, tudásukat és harcosaik számát, akiket csatába visznek. A játék mérete homéroszi, bár választhatasz rövidebb egyjátékos módot, ha azonban nem vigyázol, gyakran még a középméretű kalandok is eltartanak egy órácskáig. A karaktereid fejlődnek és érettebbé válnak a hosszú célközpontról játékok sorozatában, hogy elérjék a végző győzelmet, ami számos nappalt és éjszakát is igénybe vehet.

A játék menete

Ahogy már az előbb említettem, a Heroes III körökre osztott játék, minden forduló egy erathiai napig tart. Ez olyan nap, amelyben irányíthatod a hőseidet (küzdelem, mozgás, tanulás, tanítás, felfedezés, nyersanyagforrások megszerzése stb.) és az uralmad alatt álló városok tevékenységét (új épületek építése, új harcosok vagy hősök toborzása, áruk, varázstárgyak

adásvétele stb.). Ha elvégezted napi teendőidet, befejezed a kört, és addig vársz, amíg az ellenfél is befejezi (a számítógép által irányított ellenfeleknek ehhez mindössze néhány másodpercre van szükségük), majd kezdődnek a következő napi események. Mindegyik városban a harcosok csak hetente egyszer toborozhatók, így ha hétfőn elmész kalandozni és elveszted katonáid nagy részét, csak remélheted, hogy a maradékkal fel tudod tartani a támadókat a hét végéig.

Ha azt mondd, hogy a játékmenet bonyolultnak látszik, igazad van, tényleg az. A tanulókör meglehetősen túlzó és mélyreható pillantást enged a játék minden részletébe, a mellékelt 133 oldalas felhasználói kézikönyv pedig komoly tanulmányozást igényel. A CD-n található 12 oldalas PDF formátumú oktatókönyv és a játékba épített oktatóküldetés végigjátszása csupán 45 percet igényel. Miután elsajátítottuk a játék alapvető szolgáltatásainak módfelett tömör parancsait, valamint elég megbízhatóan tudjuk már kezelni a játék szerkezetét, belevehetjük magunkat az igazi játékba és megtanulhatjuk a sajátos jellemzőket. Tény, a játék összetettsége ellenére kezelőfelülete elég érthető ahhoz, hogy sok játékos barátságosnak találja és kipróbálja az oktatójátékot, majd pár perc alatt a válogatott vezérlőelemek között kotorászva eleget tanuljon ahhoz, hogy a jó úton járónak érezze magát és lejátsszon egy rövid, aránylag könnyű küldetést. Mi több, a fejlesztők,



Adatok

Gyártó: Loki Entertainment Software
E-mail: sales@lokigames.com
Cím: ☞ <http://www.lokigames.com/>

t tekintetbe véve a játék bonyolultságát, bőséges szöveges segítséget állítottak össze. Tulajdonképpen a játékban bármely helyen egy jobb egérgombkattintás beugró ablakot eredményez, ami szabatosan, bő részletességgel írja le az egérmutató alatt lévő területet, ikont. A játékmenet az irányításod alatt álló hősöket és a városokat helyezi a középpontba. A hősök felelősek azért, hogy felderítsék a területeket a városok körül, és néhány varázstárgyat megtaláljanak a csaknem 130-féléből; olyan nyersanyaglelőhelyeket kutassanak fel, mint például a bányák és egyéb, a városok számára bevételforrást jelentő telepek. Ezenkívül meg kell védeniük a városokat a támadásoktól, továbbá hogy növelni tudják a birtokukat, új városokat kell meghódítaniuk és meg kell küzdeniük más hősökkel. Az általad felkutatott nyersanyagforrások kiaknázásából aranypénzhez juthatsz, segítségével épületeket építhetsz, hősöket és harco-



1. kép A Birodalom felderítése

sokat toborozhatsz. A harcosok értékes szolgálatot nyújtanak hőseid számára: azon serénykednek, hogy a katonák és a lények összes módszerével megtisztított terepen hőseid minél jobban fel tudják javítani a seregüket.

Nyolc különféle típusú, több mint egy tucat különböző épületből álló város van. Az épületek tulajdonságai annak a városnak a típusára jellemzők, amelyben megtalálhatók: például a *Kastély* típusú városban olyan épületek találhatóak, mint az őrház (ahol dárdás katonákat lehet toborozni), a kolostor, a kiképzőtér (a lovasok kedvenc búvóhelye), és a természetfeletti építmény, mint a szent *Dicsőség Bejárata*, ahol a roppant erős Arkangyalok toborozhatók – meglehetősen borsos áron. Az ellentétes oldalt a *Pokol* típusú város képviseli, ahol olyan baljóslatú építmények építhetők, mint a tűztó, a természetfeletti Efreetek lakhelye, illetve kennek a Pokol Kutyaínak. Itt nyílik lehetőség a halálos Cerberus toborzására, sőt itt található az *Elhagyott Kastély*, ahonnan az Ördögök hívhatók hadsereged szolgálatába. Más városok adnak otthont a varázslóknak és dzsinneknek, a Pegaszusnak és a törpéknek, sőt a sárkányoknak és az emberevő óriásoknak. Összesen 118 különböző fajtájú lény áll rendelkezésedre, mindegyikük saját különleges támadási jellemzőkkel és vonásokkal bír. E jellegzetességek segítségével játszhatnak különböző taktikai szerepeket a csatatéren, a távolról végzett támadásoktól a közelharcig. Minden épületnek; szerkezetétől függően, meghatározott költsége van, és néhány szereplő, illetve épület nyersanyagokkal és különböző eszközökkel szolgálhat. Például a kovács fegyvereket állít elő; a könyvtárak a belátogató hősök tudását gyarapíthatják, a mágustornokban a betérő hősök varázslatokat és varázsigéket sajátíthatnak el; az új hősök mindig a helyi kocsmákban lelbszhatnak, arra várva, hogy felbérelj őket a királyság seregeinek vezetésére.

128 különböző hőssel harcolhatsz, ezek mindegyike egyedi jellemvonásokkal bír, erősségekkel és gyengékkel egyaránt. Ezek a hősök vezetik a haderőt, seregeikkel felkutatják a területeket, megszerzik a birodalom számára szükséges nyersanyagforrásokat, és megvédik a független területeket a betolakodóktól. A hősök közvetlenül nem vesznek részt a csatákban, de különböző varázslataikkal, tudásukkal és tapasztalataikkal hathatós segítséget nyújtanak az irányításuk alatt álló katonáknak. A csata körökre osztott küzdelem során zajlik,



2. kép Egy Erőd kezdeti állapotban



3. kép Csata

hatszögletű rácsokra tagolt harcmezőn, ahogy a 3. képen is látható. A harcok során mindkét fél felváltva léphet az egyik fél győzelméig. Háromféle diadalt arathatunk: az egyik fél teljes győzelméig megsemmisíti az ellen egész seregét, vagy az egyik fél megadja magát, vagy pedig visszavonul. Visszavonulás esetén a hős ugyan megszeppenülten elfut, de később újra toborozható lesz, és tovább szolgálhatja a seregedet. Megadás esetén azonban túl nagy a szégyen, és a hős soha többé nem tér vissza. A csata megnyerésekor a hős úgynevezett tapasztaláspontokat kap, melyek segítségével az érettség új szintjére léphet – több tudást és tapasztalatot szerezhet. Ezek segítségével lehetnek a csatában vagy a felfedezésben: taktikai szakértelemmel a csata megkezdése előtt győzelemesélyesen helyezheti el a katonákat a harcmezőn; navigációs tudás birtokában egy nap alatt messzebbre tud hajózni; diplomáciai készséggel elcsábíthat másokat, hogy csatlakozzanak a seregéhez és így tovább. Erőddel körülvelt város ostromlásakor különleges ostromképernyő tárul elének, ahol

a támadó hadsereg katapultokkal is bombázhatja a város falait. A Heroes III-ban a grafika csodálatosan részletes, színes és összetett. A különböző kezelőfelületek érthetők és kézre állók, nagy részüket szerencsére az elbűvölten ülő játékos ki is tudja használni. A hanghatások és a háttérzene terén a Heroes III valóban kiváló; a zene úgy változik, hogy mindig illeszkedik a játék hangulatához. Fedezd fel a királyságot – klasszikus szimfóniát és erőteljes, szárnyaló zenét fogsz hallani. Menj csatába – és a muzsika sejtelmessé, várakozással telivé válik. Vágts be egy kastélyba, s Arthur korabeli csemballó hangja csendül fel. Menj le a földalatti várbörtönbe és háborzongató, mély oboával és templomi haranggal fűszerezett dallam hallatszódik. A zene sokat emel a játék hangulatán, soha nem tűnik unalmasnak vagy ismétlődőnek.



4. kép A fantasyjátékok őse ismét a kezünkben Linux alatt



5. kép A játék kiválasztása

A többjátékos mód a körökre osztott stratégiai játékok egyik legjobb része, de a Heroes III-nak ez az üzemmódja sajnos a múltat idézi. Mialatt TCP/IP-alapú játékokra lehetőség van a játékban, nincs megfelelő módszer arra, hogy csatlakozz valamely típusú központosított, állandóan elérhető közösséghez. Meg kell keresned valamilyen módszerrel a Heroes III játékkiszolgáló IP-címét és közvetlenül kell kapcsolódnod hozzá. Választásként játszhattok „forró szék” játékot: aki a széken ül, lép, majd átadja a helyét és a következő játékost engedi játszani. Nem nyílik lehetőség levelezőjátékokra, mint oly sok más körökre osztott játékban. E szokás szerint az elmentett „forró ülés” fájlokat kicserélik egymás között, és így játszanak

nagyon hosszú partikat. Ez a bíráló vélemény az egyetlen rossz pont a Heroes III-ban, az a terület, amit a 3DO komolyan elhanyagolt.

Linuxos megjegyzések

Egy Matrox G400-as alapú, 500 MHz-es PIII-as processzorral szerelt rendszeren kipróbálva hibátlanul teljesített. Sejtésem szerint jól működne egy sokkal gyengébb gépen is, mivel nem igényel 3D-támogatást, és a csaták, illetve a mozgások nem számításiigényesek. A Loki legkisebb gépkövetelményként 32 MB-os, 133 MHz-es vasat jelölt meg. Szükséged lesz még egy OSS-megfelelő hangkártyára, valamint egy X-kiszolgálóra, ami meg tud jeleníteni 800x600 felbontást 16 bit színmélységben. A játék telepítése nagymértékben testre szabható, mivel a telepítőprogram megengedi, hogy elkülönítsd a fő összetevőket, és a forgatókönyvek, hangok, zenék, grafikák és videók egy része a CD-n maradjon, ha akarod. Ezáltal 5 MB-tól 350 MB-ig terjedhet az igényelt merevlemez-terület. Attól függően, mennyi adatot hagytál a CD-n, szükséged lesz egy legalább 4x-es sebességű CD-ROM-meghajtóra is; a videókat lassú meghajtóról futtatva csúnya szaggatottság jelentkezhet. Természetesen a Loki legalább 2.2-es vagy újabb rendszert javasol.

Kisebbszámú gondok vannak az alapértelmezett telepítéssel. Például a Loki által kiadott változat nem tudja alapértelmezetten a teljes képernyős módot. Bár a Loki frissítésfoltja körülbelül csak egy megabájt, számos apró hibát kijavít, beleértve a teljes képernyős hibát is; ajánlatos az alapértelmezett telepítés után lefuttatni, még a játék megkezdése előtt. Érdekesképpen: ez a folt tartalmazza az Aalibet (ASCII Art Library) – amely feltételezhetően a hűségese, de kétségbeesett Heroes III játékosoknak nyújt segítséget abban, hogy X nélkül futtassák a játékot konzolról, nagyszerű ASCII megjelenítéssel. Ráadásul a Loki a Heroes III térképszerkesztőjének béta-változatát is kínálja, mellyel saját Heroes III kalandokat szerkeszthetsz. A 17 MB-os ingyenes demóváltozat letölthető a Loki weblapjáról ➔ <http://www.lokigames.com/>.

Összegzés

Szerintem ez a játék tökéletes: körökre osztott stratégia annak minden finomságával. A kezelőfelület letisztult, sőt, ha ezelőtt még soha nem játszottál RPG-típusú játékkal, a kiváló szakmai munka, a figyelem és a részletesség magas színvonala miatt – ami az egész játékon érezhető – első látásra minden magától értetődőnek tűnik. Bár a játék meglehetősen összetett, rendkívül gyorsan elsajátítható. A Heroes III olyan darab, amivel leülsz játszogatni és csak nyolc órával később fogod abbahagyni, mert aludnod is muszáj valamennyit. Az összes korosztályú pingvinnek ajánlom.



J. Neil Doane
(caine@valinux.com) a VA Linux Systems mérnöke. Ha gép- és videojáték-hóbortja engedi, szívesen vezet repülő, emellett gitározik és újabban hódesházik is (ez utóbbiban még igencsak gyengécske).

Előnyök

- A legjobb körökre osztott stratégiai játék közel s távol
- Változatos hadjáratok és játéktípusok
- Kiváló grafika és zene



Hátrányok

- Többjátékos üzemmód korlátozott
- Bonyolult játékmenet
- A hosszú játékidő egyeseknek nem tetszik

