

## Jagged Alliance 2 Linuxra

Szeretetteljes üdvözet a Tribsoftnak! E bimbózó, linuxos játékokat gyártó vállalat bemutatkozó terméke a Windowsról átültetett Jagged Alliance 2, ami nagyszerű választásnak bizonyult. A JA2 eredetileg Sir-tech játék még 1999-ből. Zsoldos katonák seregét irányíthatod benne közvetlenül, hogy száműzött vezérük hatalmának visszaszerzésében segíts, és szülőföldjét megsza- badítsátok a zsarnok uralkodó rabigájától. Ennek érdekében saját pénzügyi forrásaiddal kell gazdálkodnod, a megfelelő időben rátermett zsoldosokat kell fogadnod, illetve az alkalmatlanokat kirúgnod; továbbá a Te dolgod segédkezni a gerillacsapatok kiképzésében, valamint megszerezni a szükséges fegyverzetet és ellátmányt. A továbbiakban még olyan feladatok várnak rád, mint néped egész országának felszabadítása, és természetesen egyszer megküzdés a rosszfiúkkal is. A játékot csupa elérendő céllal tüzdelték tele, ugyanis végigját- szása a számos beállítás miatt huzamosabb ideig eltarthat, és egyetlen tanulókör is olyan bonyo- lult, hogy még a lábad is össze- gabalyodnak – főleg akkor, ha irtózol a kézikönyvek hosszas böngé- szésétől. A mára már klasszikussá érett játék mellett népszerűségén és összetettségén kívül még egy igen fontos érv szól: tényleg nagyon- nagyon szórakoztató!

### A történet

A Jagged Alliance 2 voltaképpen a Jagged Alliance sorozat harmadik része (a második a *Jagged Alliance: Deadly Games*), és nem ez az utolsó darabja. A Tribsoft munkatársai fáradhatatlanul dolgoznak, hogy a közeljövőben a JA2-sorozat következő részével ajándéko- zanak meg bennünket, a *Jagged Alliance 2: Unfinished Business*-szel. A játék alapvetően az irányításod alatt álló zsoldoseregek tevékeny- sége körül forog, mivel szereped szerint a képzeletbeli arulco nép- száműzött vezérének próbálsz segíteni. Deidranna királynő eltörölte a demokratikus kormányzatot, és hadserege erejének felhasználásával saját magát nevezte ki a csöppnyi ország legfőbb uralkodójává. Arulco elűzött vezetője, Enrico Chivaldori titokban felveszi veled a kapcsolatot: a játék kezdetén egy csendes kiskocsmában találko- ztok, ahol megosztja veled szomorú történetét, és rengeteg pénzt kínál azért, hogy felszabadító háborújában a segítségére légy. Terve igen egyszerű: behatolsz az országba, visszaszerzed a városait, kiképezed az embereit, hogy meg tudják magukat védeni, végül visszahelyezed őt a hatalomba. Ha beleegyezel abba, hogy segítesz neki, a kapcsolat- tartáshoz szükséges hálózattal és a kezdéshez elegendő pénzzel is ellát (a befért többivel majd később). Nos, természetesen beleegye- zel (hiszen pénzéhes zsoldos vagy, és pénztárcája bankjegyekkel van kitömve), majd elkezdődik a kaland. A belső történet voltaképpen nem egyenes vonalú; bár az ország visszaszerzése mint végső cél az egész játékot uralja, az is a felada- taid közé tartozik, hogy Arulco népének segítséget nyújts – emiatt

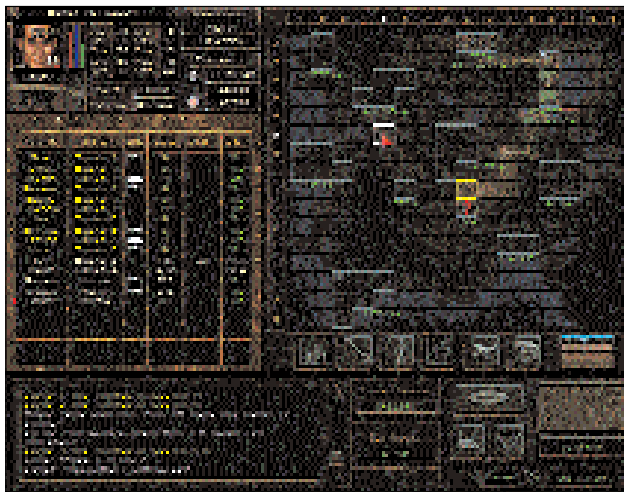
pedig gyakorta fognak kisebb-nagyobb, de mindig feladatok teljesíté- sével is megbízni. Ilyen például, hogy pénzjutalomért terroristát fogj el, titkos ügynököknek adj át üzeneteket, polgárőrséget képezz ki, valamint a felkelők csapatai számára tisztítsd meg az utánpótlási útvonalakat – ilyesmikkel a JA2 minden fordulójában találkozhatasz. A térkép mutatta világ maga annyira összetett és részletes, hogy időről-időre nagyobb célokba rejtett kisebb küldetésekbe is belebo- tolhatasz. Például az ország egyik körzetének ellenséges erőktől való megtisztítása közben, ha figyelmesen belepillantasz az épületekbe, egy picit, ingeket készítő gyárat fedezhetsz fel.

Ha még közelebbről megnézed, mi folyik ott, észreveheted, hogy gyermekeket dolgoztatnak, és nemes szándéktól vezéreltetve kiszabadíthatod őket. A játék alatt kapcsolatba léphetsz az NPC-kkel („nem játékos szereplő” – több mint 150 van belőlük); akik valójában csak adatforrások, saját játékod történetének egyedi fejlődéséhez azonban nagyon is sokat tehetnek hozzá. A JA2 történetének szaba- don formálható természetéből fakad a játék talán egyetlen hibája: lehetőség nyílik az elnyújtott, rétestesztá-típusú játékidőkre, azaz rövid JA2-játékmenet nem létezik.

### A játék menete

Némi fejtörést okozhat a Jagged Alliance 2 besorolása. Szerepjáték? Nem, akarom mondani: mégis, igen. Stratégiai játék? Néha. Valós idejű vagy körökre osztott? Mindkettő, vagyis attól függ... Szemmel láthatóan a JA2-t nehéz beskatulyázni. A Sir-tech a JA2-ben a stratégiai, a szerepjátékok, a valós idejű taktikai, valamint a körökre osztott játékok legjobb tulajdonságait egyesítette, okosan egensü- lyozva az egyes összetevők között, és rendkívül gördülékeny játékm- enetet teremtve. Igazán mesterre válni azonban meglehetősen nagy kihívás. A JA2 vezérlőfelületének változatossága és összetettsége a SimCityt juttathatja eszünkbe, mindamelllett azt hiszem, a legtöbb játékos egyetért velem a tekintetben, hogy ha egyszer a játék alapele- meinek mesterévé válnak, és a kezelőfelület legapróbb részleteit is kitapasztalják, a vezérlés eme szintje nemcsak szükséges a szerepjá- ték kombinációihoz, a taktikák és stratégiák olajozott működteté- séhez, de a játék rendszerében voltaképpen ez nyújtja a rugalmasság és alkalmazhatóság kényelmes fokozatát.

A játék a zsoldosoknak járó hordozható számítógépeden kezdődik. A Sir-tech kifejlesztette sirOS VIII-nak nevezett saját, faux operá- ciós rendszerrel bíró felületét (kicsit mintha a Windowsra hajazna), amellyel Arulco mély dzsungleiből az Interneten keresztül tudsz a Sir-techhez kapcsolódni (nem árt tehát időben műholdas modemet beszerezni). Innen kezdeményezhető számos erőforrás kezelése is. Kérdéses sem lehet: laptopod nélkülözhetetlen ahhoz, hogy zsoldos- ként sikeres légy. Ennek segítségével elektronikus leveleket küld- hetsz és fogadhatsz (sőt, nemkívánt levélszemetekhez (spam) jutsz,





1. kép Íme, Eniac-laptopod!

amelyek az ellenkezőjét állítják magukról!). Üzleti weboldalak kereshetsz fel, az e-kereskedelemmel foglalkozó oldalakról (ezek közül némelyik fejlesztés alatt állhat) pedig fegyvereket és lőszeret vásárolhatsz, valamint költségvetésed alakulását is nyomon követheted. Adatokat ugyancsak tárolhatsz rajta, például Arulco térképét, a kémek által szerzett katonai adatokat, sőt az eseménynaplót is át tudod böngészni, hogy vajon mikor mit is cselekedtél.

Számos weboldal átbogarászása után zsoldosokból álló kezdőcsapatod megszervezésével folytatódik a játék. A Nemzetközi Zsoldos-szövetség (Association of International Mercenaries – A.I.M.) a legnagyobb és legtekintélyesebb munkaközvetítő, ami a rendelkezésedre áll – bár végső soron a saját ízlésed szerint megalkotott katona felhasználása is a Te döntésed. A zsoldosok toborzásában csupán egyetlen korlátozó tényező akad: a pénz. Minden zsoldosnak megvan ugyanis a maga ára.

Mi több, minden katona teljesen egyedi személyiséggel bír, továbbá saját felszerelési tárgyaik lehetnek. Néhányan jól kijönnek másokkal, némelyek viszont nem. Némelyikük igazi profi, hiszen egész életében ezt csinálta, mások pedig csak örült, rögeszmés korcsok, akik pénzért még a saját anyjukat is eltennék láb alól. A játékban a legnagyobb kihívást nem más jelenti, mint hogy a zsoldosokból igazi csapatot kovácsolj, akik együttműködnek egymással, értékelik egymás képességeit; és ami a legfontosabb: képesek vállatvetve harcolni, hogy áttörjenek a gonosz Deidranna királynő hadseregein, továbbá a szűkös költségvetésed adta kereteken belül mindent megtegyenek a kitűzött cél érdekében. A játék folyamán lehetőséged nyílik toborozni vagy bérelni néhány jóval fejlettebb zsoldost is, akik új tapasztalatokat szerezve bölcs veteránokká válnak.

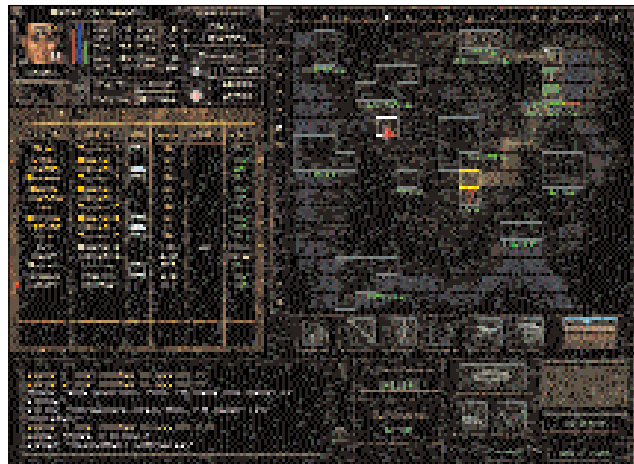
Valóban érdekes folyamat, ahogyan csapatoddal összeszoksz; a játék folyamán szemed előtt bontakoznak ki embereid sajátos adottságai: személyiségük fejlődik és kiemelkedik. Néhányuk eléggé ostoba lesz (itt figyelmeztetném a szülőket: néhány zsoldos úgy káromkodik, akár egy kocsis!), mások bátrak és nagyszájúak, vagy félnek és befelől fordulók, és majd minden párbeszédük mosolyt csal az arcodra. Kedvencem a Steroid kódnévre hallgató zsoldos, aki Hans és Franz stílusú Schwarzenegger-hangon, pléhpfőával jelenti be sebesülését: „Kilyuggatták a bőröm és most beázik”.

Zsoldosaidat Arulco valamelyik városában dobják le, tehát innen mozgathatod őket. Valós időben és bármely irányban haladhatnak a térképed felvázolta lehetőségek szerint, azaz ha egy lápon átmenni két percig tart, akkor az valójában is két percig fog tartani. Arulco nagy térképe parcellákra, illetve körzetekre lett osztva, ezek mutatják, hogy zsoldosaid pillanatnyilag hol tartózkodnak. Annyi osztagba

osztathod őket, amennyibe csak akarod, és annyi különböző körzetbe küldheted szét a katonákat, amennyibe csak igényeid kívánják (ahogy a játék zajlik, zsoldosaid mindenütt ott lesznek, hogy a helyi lakosokból milíciát képezzenek ki). Arra figyelj, hogy egy időben csak egyetlen körzetre közelíthetsz rá. Ha úgy óhajtod, a vezérlőképernyőre is kiléphetsz, ahol felgyorsíthatod az idő múlását. Ezáltal a hosszú hatórák, az ország egyik feléből a másikba tartó utazások egy szempillantás alatt eltelnek, zsoldosaidat pedig egyenként nyomom követheted. Bármire ráközelíthetsz, ami felkelti az érdeklődésedet. Ha katonáid a közeli, valós idejű nézetből figyelve ellenségbe ütköz-



2. kép Kirohanás a Reptéri Kapuknál



3. kép Katonák mozgatása az áttekintőben: szektorról szektorra előre!

nek, a játék innen, valamint az áttekintő (Map Screen) módból is azonnal körökre osztott küzdelembe vált át. Ekkor választhatod a szomszédos körzetbe történő visszavonulást (ha közel vagy a határhoz), vagy kiséperheted a környékedről a királynő összes emberét. A körökre osztott küzdelemben zsoldosaidnak tucatnyi különböző mozgási lehetőség áll a rendelkezésükre, és a megfelelő harcmódokat használva addig irányíthatod a csapatmozgásokat, ameddig meg nem nyerik a csatát. Kihaszálható a terepet és a növényzetet, hogy fedezéket nyújtsanak, vagy előnyös helyzetbe kerülhessen a lesből való támadások során. Zsoldosaid a térképen új hadállásba tudnak váltani, le tudnak guggolni, képesek kúszni, sőt, lopakodó módban be tudnak osonni azon ellenséges erők mögé, akik még nem fedezték fel őket. Harc közben meg is sérülhetnek, így valakinek egészségügyi ismeretekkel kell rendelkeznie, hogy elsősegélyben részesíthesse őket, esetleg – egyetlen hajlamaid kiélésével – hagyhatod, hogy sebesülten harcol-

janak tovább. Saját katonáid és az ellenség különböző testrészek sérülését tudja okozni (láb meglövése esetén az áldozat átmenetileg összeesik, a fejlődés pedig komoly sérülést okoz); sőt, ha elég közel vannak egymáshoz, az ellenfelek szemtől szemben ugyancsak megküzdhetnek. A játék menete során a csatán kívül is a zsoldosoké a központi szerep, hiszen velük óvhatod meg az egyetlen bevételforrásodat jelentő arulcói arany- és ezüstabányákat. Minél több bányát tudsz az ellenőrzésed alatt tartani, annál több lesz a belőlük származó havi bevételed, ezáltal több zsoldost tudsz felbérelni, illetve eltartani. Ugyancsak a

zsoldosok kezelik a fegyverzetet és az ellátmányt. Országszerte ők szerzik be és szállítják a fegyverzetet, a lőszerkeket és a páncélzatot, továbbá az elsősegélycsomagokat, a kabátokat, a feszítővasakat, a kantineket, valamint az olyan különleges áruk tömegét, mint a rágógumi vagy sör. A zsoldosok a polgárőrséget is ki tudják képezni, ha pedig egyedül hagyod őket, különféle fogásokat gyakorolhatnak. Néha alváásra is szükségük van, különben kimerülnek, és képtelenek lesznek rendesen harcolni.

A JA2 grafikája, nos igen, tényleg 1999-ből való. A felbontás 640x480-ra korlátozódik, és bár nem vagyok biztos benne, hogy a több információ megszerzése érdekében nagyobb lenne szükséged, a kép valahogy pontozott és darabos, nem felel meg a jelenleg használatos szabványoknak. Az érem másik oldala viszont, hogy ha egyszer igazán belelendülsz a játékba, hamar megfeledekszel a grafikáról, esetleg rájössz, hogy az ilyen típusú játékokban teljesen feleslegesek a 3D-ben megjelenített bokrok. A környezet hihetetlen összetett; sőt, minden körzetben több ezer tárgyat lehet kezelni: kinyitni, becsukni, felvenni, felrobantani stb. Nagyon szórakoztató a változatos táj felderítése és a szákmány utáni kutatás az épületekben. A karakterek animációja igazán

kitűnő (a harcképek közeli látványa erősen emlékeztetett a Maxis cég The Sims elnevezésű játékára, a szereplők mozgásának részletessége csaknem ugyanolyan jó), a vágóképeket és a videobetéteket a játék motorja maga rajzolja ki. Egyetlen igazi hibát fedeztem fel a grafikai motorban: a terep modellezését összetett helyzetekben csaknem lehetetlen értelmezni, szinte képtelenség megmondani, hogy a közted és az ellenség (aki egyébként időről időre nyilvánvalóan kereszttülat a falakon és a fákon) között elhelyezkedő akadályba vagy azon keresztül lősz-e. A hanghatások bámulatra méltóak, és a zene – miközben a hosszú játékidőnek köszönhetően érzékelhetően ismétlődik –, mindig kifogástalanul illik a cselekmény hangulatához. Sajnálatos módon a Jagged Alliance 2-ben egyszerűen nincs lehetőség a többjátékos módra, mindemellett minden egyes játék kezdetén számos lehetőség áll a rendelkezésedre, hogy fölrazd a társaságot. A nehézségi szintek között nagyok a különbségek; a játékban szerzett tapasztalatod drámai mértékben függ attól, hogy melyik nehézségi szintet választotad. Dönthetsz a Tons of Guns beállítás mellett, ami kíméletlen mértékben növeli a rendelkezésre álló fegyvertípusok számát, vagy állítsd csak be a Sci-Fi lehetőséget, melynek köszönhetően zsoldosaidat az éj leple alatt idegen bolygóról származó rovarok támadják meg!

### Linuxos megjegyzések

A Jagged Alliance 2 meglehetősen szerény gépkövetelményt támaszt: a Tribsoft cég csupán egy Pentium II 233 MHz-es processzorral, 32 MB memóriával, 4x-res CD-ROM-mal és 400 MB szabad merev-

lemez-területtel rendelkező gépet javasol. Mivel a JA2 nem igényel 3D-s gyorsítást, bármilyen videokártya alkalmas a futtatására, a hibamentes működéshez legalább az Xfree86 3.3.x változata szükséges a 640x480-as vagy nagyobb felbontásban. Egy OSS-megfelelő hangkártya is elkel, és természetesen a 2.2 vagy későbbi változatú Linux-rendszerrel, valamint a glibc 2.1 vagy frissebb változata ugyancsak erősen javallott. A játék mind a 700 MHz-es, mind az 500 MHz-es rendszeren (Geforce/Debian Woody és G400/VA továbbfejlesztett



4. kép Munkatársakat keresünk

RedHat), amelyeken kipróbáltam, úgy futott, mint az álom. A telepítés méretének nagysága 305 MB-tól (alaptelepítés) 800 megabájtig (ha felraksz minden térképet és beszédfájlt a merevlemezre) variálható. Mindezt vagy héjprogrammal, vagy egy csinos kinézetű grafikus telepítővel teheted meg.

### Összefoglaló

A játék valóban nagyszerű. Kezdetben, férfiasan bevallom, kicsit szkeptikus voltam, főleg a játék viszonylag magas korának, a low-tech grafikának és a látszólag túl bonyolult vezérlésnek köszönhetően. De amikor igazán megismertem a JA2-t, kezdtem megérteni, milyen kitűnő darabbal van is dolgom, és hogy miért pont erre esett a Tribsoftnál a választás. Azon játékok közül való, amellyel százszor játszva száz különböző játékmenetet ismerhetsz meg, és még legközelebb is ki akarsz próbálni valamit. Csáberejét nehéz lenne meghatározni: talán a zsoldosok mély gondolatokkal teli személyisége, az NPC-k párbeszédeinek egyéni vonásai, a válaszod ki a saját kalandoddal-érzés vagy a stratégia, a taktika, a valós idejű és a körökre osztott mód közti mindig oly sima átmenet adja... Akár így, akár úgy, a Jagged Alliance 2 az a játék, amellyel órákon keresztül játszhat, és amikor befejezed, újra szeretnéd kezdeni. Erősen ajánlom mindenkinek, aki nem idegenkedik az összetettségtől.



J. Neil Doane

(caine@valinux.com) a VA Linux Systems mérnöke. Ha gép- és videójáték-hóbortja engedi, szívesen vezet repülőt, emellett gitározik és újabban hódeshzkázik is (ez utóbbiban még igencsak gyengécske).

### Adatok

Gyártó: Tribsoft  
 E-mail: info@tribsoft.com  
 URL: http://www.tribsoft.com