

Harc és fantázia

E havi játékainkat a harc és a mágia jegyében választottuk ki.

Minkét terítékre került program leírását olvasóink kérések. A kimerítő ismertetés két cikknyi helyet tölt meg, pótlendő a múlt havi játékhiany. E kis felvezetés után csapjunk a CD-k közé!

A Rune

A Loki telepítője a `setup.sh` parancscsal indítható a CD-ről. A telepített



anyag mennyisége 650 MB, ezért cserébe Unreal Tournament-szintű grafikát, kitűnő hangot és lebilincselő cselekményt kapunk.

Történet

Ragnar fiatal viking harcos, korának jellegzetes alakja. Apja felkészíti őt a végső férfiasság próbájára. A faluban, ahol élnek, elég feszült a hangulat, ugyanis éppen egy közeli falut rohantak le a fosztogatók. Nagyon kegyetlenek voltak: a nőket és gyerekeket lemészárolták, és falut porig égették. Conrack, a kíméletlen törzsfőnök Loki (no nem a játékaikról elhíresült cég, hanem egy

viking isten) követője. Istene azt parancsolta neki, hogy rohanjanak le mindenkit. Loki nevét a félelem halk moraja övezi, ő testesíti meg a gonosz energiát, ami az égből érkezik. Ragnar faluja Odinhoz imádkozik, minden istenek atyjához, és Asgardhoz, a viking menny uralkodójához.

Ragnar megkezdte férfiassági próbáját, a fiatal harcos többször is bizonyítja, hogy férfivá érett. Eleget tesz a kötelező rituálénak, de addig nem lehet belőle igazi harcos, amíg csatában meg nem sebesül. Még le sem törölte magáról a beavatása során ráragadt port, üzenet érkezik egy másik megtámadott, körbezárt faluból. Ragnar falujának harcosai véget akarnak vetni Conrack gonoszságainak. Ragnar, a falu új harcosaként apjával együtt részt vesz a portyán. Ragnar reméli, hogy be tudja bizonyítani a bátorságát, és egy harci sérüléssel be tud lépni a Valhallába. Ám a harc közben egy tengeri csatában Conrack elsüllyeszti a hajójukat, így mindenki a hullámsírba vész, még főhősünk, Ragnar is. A víz alatt azonban Odin feltámasztja Ragnart, és puritán egyszerűséggel közli: „Nos, Ragnar, neked küldetésed van!”

Technológia

A Human Head megvette az Epic Games Unreal Tournament motort és több bővítménnyel látta el, beletették az új csontváz animációs rendszert, az új szemcsehatásrendszert és a kiegészített árnyékrendszert. A Human Head azért készítette ezeket a bővítményeket, hogy kialakítsák a valós elemeken alapuló világokat, a természetes külső környezetet és a minél valóságosabb barlangszerű helyeket. A kibővített árnyékrendszer pontosan jelenik meg az egyetlen felületeken, valamint a tárgyak szegélyei körül, ami a játékosok számára lehetővé teszi, hogy a hatást ki-bekapcsolhassák a karaktereiken. A csontváz-animációs rendszer lehetővé teszi az életszerű animációkat, ezáltal a játék karakterei „jobban” reagálnak a sérülésekre, természetesen ez igaz az ellenségre és a környezetre is. A szemcserendszer tartalmazza a tűz-, a robbanás-, a füst-,

a por- és felhőhatásokat (effect).

A Rune foglalja magában a teljes egyjátékos módot, természetesen különböző többjátékos szintek is megtalálhatók benne, ezekben a játékosoknak lehetőségük nyílik együttműködni a viking harcosokkal.

Jellegzetességek címszavakban

- Drámai egyjátékos történet, amiben a játékosok számos elemmel találkozhatnak a sötét mélységektől egészen a magas skandináv hegyekig.
- Többjátékos lehetőség, ami tartalmazza „Deathmatch” és a „Team Deathmatch” elemeket (ebben ki is merül a többjátékos mód).
- 25 pálya található benne.
- 15-féle fegyvert használhatunk, többek között harci fejszét, kétkezes kardot, varázsfegyvereket, dobófejszét és harci kalapácsot.
- A fáklya Rangar hősiesség utazása során mindenütt az utat mutatja, és ha szükséges, akár fegyverként is használható.
- Ellenfelek bőséges kínálata: vikingek sötét seregétől kezdve a földalatti lényeken, emberevő halakon át a szellemekig és a misztikus szörnyekig.
- Harci rendszer, ami lehetővé teszi a játékosoknak, hogy fegyverrel győzzék le az ellenfeleket.
- Látvány, ami lehetővé teszi a karakterek számára, hogy már az első pillanatban lássák az elérhető fegyvereket.

A játék annak ellenére, hogy hátsó kamera nézetű, első személyű (first person). A játékmenet nem túlságosan bonyolult, szerintem többet ki lehetett volna hozni a viking legendából. Bár az egyszerű nem feltétlenül könnyű. Három nehézségi szinten próbálhatunk szerencsét. Tizenötféle fegyver áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy minden létező ellenséget, szörnyet lemészároljunk. Közben jóllakunk a falakon mászó gyíkokból, és mellékesen agyonverhetjük az ellenséget a saját levágott karjával is. Bár nem éltem, és bevallom, nem is élnek a vikingek korában, a programozóknak

Rendszerkövetelmények

- Linux magváltozat 2.2.X
- Pentium II 3D gyorsítókartyával.
- 64 MB RAM szükséges (128 MB ajánlott).
- Videokártya minimum 640×480 felbontással.
- XFree86 3.3.5 vagy újabb, legalább 16 b/p színmélységgel.
- OSS-megfelelő hangkártya
- Merevlemez 700 MB üres helyel.

Újdonságok a játékok világából

Postal 2 Linuxon is

Ryan Gordon belekezdett a Postal 2 linuxos átültetésébe (☞ <http://icculus.org/%7Eicculus/>). A Postal első változatát anno még a Loki készítette, a program erőszakos tartalmával vált híressé-hírhedtté, amivel elérte, hogy bizonyos országokban nem is lehet megvásárolni.

Urban Terror 3.0

Az Urban Terror egy elsősorban hálózatos játékra, csoportküldetésre kihegyezett Q3-bővítmény. Figyelem, a letölthető állomány mérete 322 MB! A Quake 3-hoz készült bővítmény a ☞ <http://www.urbanterror.net/> címen érhető el.

Medal of Honor próba1

Végre eljutottunk eddig is! Megjelent az első linuxos ügyfél, annak is a próbaváltozata. Honnan máshonnan is lehetne letölteni, mint a ☞ <http://icculus.org/betas/mohaa/mohaa-linuxclient-beta1.tar.bz2> címről!

NWN 1.31

Megjelent az Neverwinter Nights 1.31 változata, amely egyben e havi fő témánk. A ☞ <http://nwn.bioware.com/downloads/linuxclient.html> címről szerezhető be. A változáslista a ☞ <http://nwn.bioware.com/support/patchdetails131.html> oldalon érhető el.

Tedd magad próbára te is!

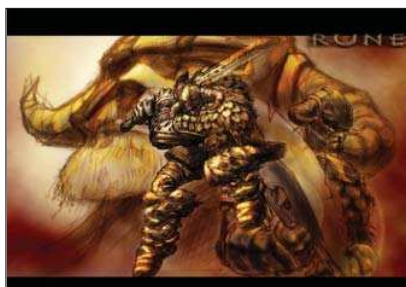
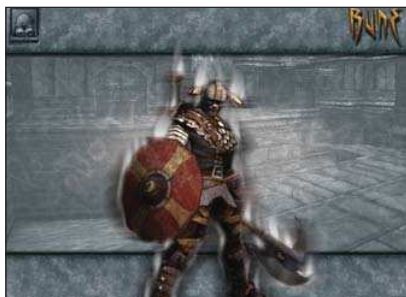
A Transgaming betatest programba kezdett, a programhoz a ☞ <http://www.transgaming.com/showthread.php?news=77> címen lehet csatlakozni. Ne higgye azonban senki, hogy a próbaprogram keretében teljes változatú anyagot fognak kipróbálásra átadni. Jelentkezni azonban mindenképpen érdemes, mivel a CVS-változatnál frissebb és újabb anyagot kaphatunk.

Savage linuxos ügyfél

Az iGames Publishing, valamint az S2 Games kiadja a Savage nevű játék linuxos ügyfélét. A bejelentés a ☞ http://www.gamezone.com/news/07_24_03_03_33PM.htm címen olvasható. ☞ <http://www.igames.com/> ☞ <http://www.s2games.com/>

America's Army 1.9-es változat

A program taktikai, katonai játék, amelyet az Amerikai hadsereg is támogat. Előnye, hogy teljesen ingyenes. A ☞ <http://www.americasarmy.com/> címről tölthető le. A hivatalos bejelentés a ☞ <http://icculus.org/news/news.php?id=1616> címen olvasható.



a környezet megalkotása sikerült a legjobban (kivétel, amikor végtelen utakon rohangálunk a barlangrendszerben), minden azt hiteti el velem, hogy igenis részese lehetek a kornak. Nekem mint viking harcosnak véghez kell vinnem a küldetésemet, ami néha iszonytatóan unalmas, mert nagyon hamar meg lehet unni az állandó kapcsolók utáni futkosást.

Ellenfeleink goblinok, zombik, törpék, csontvázharcosok, sötét elfek, nagyméretű rovarfélék, emberevő halak és jégalakó bestiák. Az ellenfelek nevetségesen egyszerű lények, néha árnyékfutást rendeznek egy-egy tereptárgy mögött, vagy egyszerűen alig mozdulnak ránk. A többjátékos rész nagyon gyengére sikerült, ami azért is furcsa, mert a játék ugye az Unreal Tournament grafikai motorjára épül, tehát legalább az örökségül kapott dolgokat beilleszthették volna.

Fegyverek

Kardok: Viking rövid kard; Római kard; Viking széles kard; Dwarven munkakard; Dwarven harci kard; Balták; **Kézi balta:** Balta; Viking balta; Sigurd baltája; Dwarven harci balta. **Kalapácsok:** Ütött-kopott buzogány; Koboldcsont bot; Hármás buzogány; Dwarven munkakalapács; Dwarven harci kalapács.

Rune: Halls of Valhalla

A Rune: Halls of Valhalla az ünnepelt PC-s játéknak, a Rune-nek a hivatalos többjátékos kiegészítő csomagja (lásd a fenti elemzést, amiben kifejtettem, hogy mennyire gyenge a Rune többjátékos része). A készítői azt ajánlják a Runerajongóknak, hogyha tehetik, próbálják ki magukat a világon elérhető online-játékosokkal. Természetesen a program a játékot egy- és többjátékos módban is lehetővé teszi.

Két új többjátékos bővítmény (Headball és Arena) látott napvilágot, ezekben további pályák találhatóak, az újdonságok tömege áraszt el bennünket (állítja a reklámszöveg). Amit valójában kapunk: animált lények, beleértve a három új rémisztő női karaktert, akikkel jártunkban-kelünkben meg tudunk küzdeni. A Headball mód egy csoportos játékon alapuló sport, amiben a játékosok kiszakítják a fákat vagy lefejelik az ellenséget, és pontot szerezhetnek, ha gólt tudnak velük dobni. Ez gyilkosság lesz az Arena módban, ahol a játékosok versenyeznek egymással, s közben váltakozó ellenfelekkel párbajoznak. Hasonlóan az eredeti játékhoz a Rune: Halls of Valhalla is az Epic Game Unreal Tournament bővített játék-motorjára épül, és bámulatos élethűséggel animált, a legmesszebbmenőkig részletezett fegyverekkel, egyedi harci rendszerrel próbál meg bennünket lenyűgözni.

Jellemzők

- Két új játékmód: Headball és Arena, valamint számos új karakter.
- Online többjátékos mód, hozzáféréssel az összes eredeti pályához és karakterhez, ami a Rune-ban található, természetesen az új, bővített tartalommal.
- Eredeti zenei tartalom külön audio-sávokon, amelyek kimondottan a Rune: Halls of Valhalla-hoz készültek.
- 33 új pálya, amelyekben minden játékmód elérhető, beleértve a rajongók által készített 7, új látvánnyal megáldott pályát.
- Javított internetháló.
- Új harci stílus bővített védelmi lehetőségekkel, ami a játékosokat képessé teszi arra, hogy az eldobott fegyvereket el tudják téríteni. Ezenkívül a pajzsokat is feljavították.

Neverwinter Nights

Ebben a hónapban – többek kérésére – gőrcső alá veszem a Neverwinter Nights programot.

Be kell vallanom, hogy az „isten”-játékok és a hasonló városépítő, hódító játékok nem tartoznak a kedvenceim közé, de tájékoztatni szeretném a játékos kedvű „nagyérdeműt”. Az természetesen más kérdés, hogy mire mindent leírtam róla, én is rabja lettem a Neverwinter Nightsnak.

Rendszerekövetelmények

A Neverwinter Nights futtatásához szükséges éppen időszerű hivatalos linuxos rendszerkövetelményeket a <http://nwn.bioware.com> oldalon nem leltem, ezért a windowsos alapokból indultam ki (lásd a *táblázatunkban*).

Mi is a Neverwinter Nights?

A Neverwinter Nights (NWN) hatalmas, középkori fantáziavilágba ágyazott játék, kazamatákkal és sárkányokkal.

Ez a szerepjáték (RPG) egy hősi mesébe repít el bennünket, ahol hit, háború és árulás irányítja életünket.

A játékos, azaz te kiválaszthatod, hogy milyen ügyességi és képességi szinttel rendelkezz – ennek megfelelően tudod felépíteni az utazásodat, úgy, mintha az elfelejtett királyság összetett és veszélyes világában élnél.

Lehetsz veszélyes csavargó, aki az árnyékok leplét használva lop és titkolózik, vagy tudós és varázsló, aki hatalmas varázslatokat használ ellenségei ellen. Belebújhatsz a behemót barbár bőrébe, aki csatákért epekedik, ahol végre kiélheti szörnyű szenvedélyét.

Páncélos Paladinként védelmezheted az ártatlanokat és legyőzheted az ellenségeiket. De lehetsz akár a vitézlő lelkész is, aki meggyógyítja a betegeket és megóvja a gyámoltalanokat... légy mindez, és még több!

A Neverwinter Nights lehetővé teszi, hogy létrehozod a saját világaidat. Ez a forradalmi játék az összes olyan eszközt a rendelkezésedre bocsátja, ami ahhoz szükséges, hogy elkészítsd a saját kalandjaid színhelyét. A Neverwinter Nights Aurora eszközkészlet minden kezdő felhasználó számára lehetővé teszi, hogy mindent elkészítsen: a csendes, misztikus erdőktől az ocsmány, gonosz csöpögő barlangján át a királyi palotáig. Az összes szörny, eszköz részekre szedhető és a világok építői beállíthatják őket. De ne állj meg itt: készíts csapdákat, viadalokat, egyedi szörnyeket és varázslatos elemeket, hogy a játékod, a küldetésed egyéni legyen.

A Neverwinter-élmény nemcsak magányos kaland, játsszál az összes barátoddal! A program elérhetővé teszi, hogy online akár 64 játékosal játssz, akikkel mindent meg tudsz osztani a kaland során. Te irányíthatod és futtathatod a kalandot, és kalandmesterként irányíthatod a szereplőket és vezérelheted az összes szörnyet, lényt és karaktert, akikkel a barátaid az utazásuk során találkozhatnak. Az erőteljes program tartalmazza a Neverwinter Nightsot, a DM-ügyfelet, amivel közelről tudod vezérelni a kalandot, a küldetést mind magad, mind pedig a barátaid számára. A Neverwinter Nights egy végtelen kaland!

A linuxos ügyfél telepítése

1. A fájlt az ftp://jeuxlinux.com/bioware/neverwinter_nights/nwresources129.tar.gz

helyről érdemes letölteni (figyelem, a fájl mérete 1,2 GB!).

A fájlt a `tar xvfz- fájl_neve` paranccsal lehet kicsomagolni, és a mérete ellenére nem tartalmaz mindent, csak annak a három CD-nek az anyagát, amit amúgy is meg tudnál venni.

2. Le kell tölteni az ügyfélprogramot a http://nwndownloads.bioware.com/neverwinter_nights/linux/129/nwclient129.tar.gz címről, ezt szintén `tar xvfz-` utasítással kell kicsomagolni. A kicsomagolást követően futtatni kell a `./fixinstall` parancsot (ezt a továbbiakban érdemes megjegyezni, mivel minden frissítést követően le kell futtatni).

A windowsos ügyfél telepítése

Ha a játékot már feltelepítettük egy windowsos lemezzel, az alábbi könyvtárakra és fájlokra lesz szükségünk:

```
ambient/*
data/*
dmvault/*
hak/*
localvault/*
modules/*
music/*
nwm/*
override/*
portraits/*
saves/*
servervault/*
texturepacks/*
chitin.key
patch.key
dialog.tlk
dialogF.tlk
```

Megjegyzendő, ha a Windows-telepítés csak részleges volt, akkor hozzá kell adni az *nwn.ini* fájlhoz az alábbiakat, és be kell fűzni a „Play” feliratú CD-t

Neverwinter Nights rendszerkövetelmények		
	Szükséges	Ajánlott
Processzor	Pentium II 450 MHz vagy AMD K6 450 MHz	Pentium III 800 MHz vagy Athlon 800 MHz
RAM	128 MB	256 MB
Merevlemez	1,2 GB	2,0 GB
CD-ROM vagy CD/DVD-ROM-meghajtó	8x	
Videokártya	16 MB TNT2-osztályú OpenGL 1.2-megfelelő videokártya	nVidia GeForce 2/ATI Radeon
Többjátékos mód	IPX vagy TCP/IP LAN-hoz vagy internethez	
Többjátékos mód modemmel	56 k (max. két játékos)	Széles sávú elérés

(természetesen a `/mnt/cdrom` változhat annak függvényében, hogy milyen a Linuxunk beállítása):

```
[Alias]
CD0=/mnt/cdrom
AMBIENT=/mnt/cdrom/ambient
MUSIC=/mnt/cdrom/music
```

Telepítés a Loki alapú telepítőprogram használatával

Az elérhető telepítő sajnos nem hibátlan, sok dolgot fel sem rak a windowsos telepítő CD-ről – a CD-mellékletünkre felkerült, de csak erős idegzetűeknek ajánlom kipróbálásra, legalább egyórás bütykölés árán lehet életre kelteni a játékot.



A telepítések végén bármelyiket is választottuk, érdemes a legújabb frissítéseket is felrakni. A jelenlegi az 1.31-es, ez mellékletünkön is megtalálható. A frissítéshez a `tar xvzf- fájl` neve utasítással csak ki kell csomagolnunk az anyagokat, minden fájl felül kell írni, ha rákérdez a tarprogram, majd futtatnunk kell a már jól ismert `./fixinstall` utasítást.

A játék futtatása a következő parancsokkal lehetséges: `./nwn`, `./dmclient` (Dungeon Master client), `./nwserver`, természetesen annak megfelelően, hogy ki miként szeretne játszani: ügyfélként, esetleg hálózatos játékot vagy Neverwinter-kiszolgálót akar-e indítani.

A linuxos kinevezett kiszolgáló telepítése

Amennyiben nem akarunk linuxos ügyfelet futtatni, csak kiszolgálót, a következőket kell tennünk:

1. Telepítsük fel a Neverwinter Nights programot Windows alá.
2. Frissítsük a programot az 1.31-es változatra (még mindig Windows alatt).
3. Másoljuk át a szükséges fájlokat a windowsos lemezrészről a linuxos könyvtárba.

Szükséges fájlok

```
data/*
override/*
chitin.key
dialog.tlk
```

patch.key
xp1.key (csak a Shadows of Undrentide küldetéslemezhöz szükséges)

Ajánlott fájlok

```
nwm/*
modules/*
hak/*
nwnplayer.ini
```

Fontos az `nwn.ini` fájlt még véletlenül sem szabad átmásolni, mivel Win32-höz szükséges beállításokat tartalmaz.

4. Csomagoljuk ki a `linuxserver131.tar.gz` fájlt a linuxos Neverwinter Nights könyvtárba.

Haladó telepítési mód

Lemezterületet takaríthatunk meg, ha az alábbi fájlokat nem másoljuk fel a linuxos rendszerünkre, mivel szükségtelemek a kinevezett kiszolgáló futtatásához:

```
data/convo.bif
data/loadscreens.bif
data/music.bif
data/sounds.bif
data/textures_01.bif
data/textures_02.bif
data/voicesets.bif
data/xp1_sounds.bif
data/xp1_textures.bif
```

Technológia

A játék grafikai motorját a Bioware-Black Isle-Interplay hármas jegyzi. A fejlesztő a Bioware, egy kanadai csapat, akiket a műfaj kedvelőinek nem kell bemutatni. Legalább ilyen közismertségnek örvend az MDK2 és a Shattered Steel. A NWN az MDK2 Omen motorjának a továbbfejlesztett változatát használja, amely az Aurora névre hallgat. A motor a Bioware saját fejlesztése. A követelményeknek megfelelően a játék háromdimenziós megjelenítést használ. A nézet sokban hasonlít a Baldur's Gate sorozatban már megszokotthoz. Az NWN alapesetben izometrikus megjelenítést használ. A 3D-motor ellenben lehetővé teszi a nagyítást, kicsinyítést, valamint a kamera elforgatását a karakter körül.

A játék három felületre készül: Windows (NT4 és 2000 is), Macintosh és legnagyobb örömünkre Linuxra is. Az NWN vásárlásával nem kapjuk meg mindhárom változatot, bár a küldetéslemezen már rajta van a linuxos anyag, külön telepítővel. A szerkesztőprogram csak Windows alatt fut.

A játék a D&D Elfeledett Birodalmak (Forgotten Realms) világában játszódik, a Faerun nevű földrészen. Az időpont 1372.

A harcrendszer

- **Valós idejű harc**
A NWN valós idejű harcot (Real-time Combat) alkalmaz. A harc folyamán a sorrend meglehetősen bonyolult módon kerül meghatározásra – egyaránt befolyásolja a karakterek sebessége, valamint az úgynevezett sebzmódosítók, ezeket viszont a karakterek fizikai jellemzői, illetve a különféle mágikus hatások határozzák meg. A karakternek hat másodpercenként lesz lehetősége rá, hogy valamilyen harci cselekedetet hajtson végre. Ha egyszer kiadtuk az utasítást a karakterünknek, hogy támadjon meg egy adott lényt, akkor ezt addig fogja folytatni, amíg ez az ellenfél meg nem hal vagy újabb parancsot nem kap. A különleges támadási formák, például a célzott lövés, a hárítás, a lefegyverzés vagy a varázslatok nem ismétlődnek önműködően.

- **AC**

Az AC (Armor Class – páncélosztály, védettségi fok) azt a nehézségi szintet jelenti, amivel egy ellenfél olyan ütést képes mérni a karakterre, hogy ez az ütése sebzést okozzon. Az AC értéke 10-től 30-ig terjed, s alapvetően a karakter által viselt páncél határozza meg a nagyságát; ezt többféle tényező is módosíthatja, például a DEX-érték, a különféle mágikus hatások vagy a harci módosítók. Minél magasabb ez az érték, annál jobb. Ez az új rendszer váltotta fel a korábbi kiadások THAC rendszerét. A másik (a támadói) oldalt nézve a karakter egy 1d20 kockával dob, a kapott értéket többféle tényezővel módosítja: az STR-értékkel, mágikus hatásokkal, karakterosztálytól függő tényezőkkel, szintfüggő tényezőkkel stb., s így kapjuk meg azt az AC-értéket, amit az adott karakter még meg tud ütni.

A fegyveres harc a legegyszerűbb formájában abból áll, hogy a karakter támadóértéke összevetésre kerül az ellenfele AC-értékével. A sebzés mértékét már a fegyver típusa és különféle módosítók adják meg. A támadás kritikus ütést is eredményezhet, ami jóval nagyobb sebzést okozhat. Ha a karakter a támadódobása meghatározásakor 20-as értéket dob, újradobhat. Ha a második dobásnál is olyan értéket dob, ami ütést eredményez, kritikus ütésről beszélünk.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

Ekkor a sebzés meghatározásához kétszer dobják ki a sebzés értéket, s a két számot összegzik.

• **Mentődobások**

A mentődobások (Saving throws) adják meg a karakternek azt a képességet, hogyan képes ellenállni bizonyos hatásoknak, illetve varázslatoknak. Ezek az értékek a karakter szintjének növekedésével fokozatosan javulnak. A sikeres mentő azt jelenti, hogy a karaktert egyáltalán nem, vagy csak csökkentett mértékben érinti az adott hatás.

Az új rendszer szerint a mentőknek három fő csoportjuk van: gyorsaság (Reflex), akaraterő (Will) és állóképesség. Mindháromnak van egy alapértéke, amelyet befolyásolnak az alaptulajdonságok, a karakterosztály-függő, illetve a szinthez kapcsolódó módosítók. A DEX a Reflex, a WIS a Will, a CON a Fortitude mentődobásokra van hatással.

• **Varázslás (Spell Casting)**

A papok (cleric), druidák (druid), varázslók (wizard), mágusok (sorcerer) és a bárdok (bard) képesek varázsolni. A meghatározott varázslatszintekhez kapcsolódó varázslatok számát a karakterosztály és a karakter szintje határozza meg. Bónuszvarázslatokat kaphatnak a papok és druidák a magas WIS-érték, a varázslók a magas INT, a mágusok és bárdok a magas CHAR-érték miatt. A varázslók rendelkeznek még néhány olyan bűbájjal is, amelyeket naponta megtanulhatnak. Ezeket a bűbájokat trükköknek is szokták nevezni, és igazából nulladik szintű varázslatnak felelnek meg. A papoknak és druidáknak most már nem kell imádkozni az isteneikhez a gyógyító varázslatokért, viszont a varázslataikat átalakíthatják gyógyító energiává.

Ha egy varázshasználó sérülést szenved egy adott körben, még mindig képes varázsolni, ha sikeres koncentrációpróbát hajt végre. Az ellenfeleknek további három lehetőségük van, hogy megszakítsák a varázslat befejezését:

- **Készenlét (Ready):** ez egy olyan cselekedet, ami lehetővé teszi a harcban résztvevőnek, hogy meghatározzon egy bizonyos eseményt – ennek a bekövetkező fog cselekedni.
- **Ellenvarázslat (Counterspell):** az a cselekedet, amikor a varázshasználó megpróbálja megghiúsítani egy másik

varázshasználó varázslatát, azáltal, hogy ugyanazt a varázsigét ugyanabban az időben mondja el.

- **Megszakítás (Disrupt):** a mágiatörés (Dispel Magic) egyedi alkalmazása.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

A történet szerint Hilltop falujában él egy Drogan nevű törpe, aki valamikor kalandor volt. Mostanában négy, tehetséges tanítványnak kívánja átadni a tudását. A tanítványok egyike leszünk, a nyugodt hétköznapiakat egyszer csak megzavarja valami, a koboldok lerohanják a falut, és elrabolnak négy szent tárgyat, és megmérgezik a mesterünket.

Öt új „prestige” osztályt áll rendelkezésünkre: Arcane Archer, Assassin, Blackguard, Harper Scout, Shadowdancer.

1. Az Arcane Archer harcászati tulajdonságokkal, mágikus tudással bír. Bárbarral, harcoszal, rangerrel és paladinnal válhatunk Arcane Archerré, s ahhoz, hogy felvehessük ezt a kasztot, bizonyos feltételeknek meg kell felelnünk, mint ahogyan a másik négy kaszt esetében is.
2. Az Assassin gonosz forma, kém, aki bele tud omladni a környezetébe. Gyakran bérnyilkosként alkalmazzák, mivel a halálos varázslatok mestere. Csak gonosz kaszttal vehetjük fel, ami mellett minimum 8-as Hide és Move Silently skilllel kell rendelkezünk.
3. A Blackguard szintén gonosz figura. A kaszt felvételéhez megint csak gonosznak kell lennünk, valamint a Base Attack bónuszunknak minimum +6-osnak kell lennie, Hide skillünknek pedig legalább +5-ösnek.
4. A Harper Scout gyökeresen más, mint az előbbi két kaszt, a jellemük akármi lehet, gonosz kivételesen nem. A kaszt képviselői tagjai egy titkos társaságnak, ami a társadalom és a természet közti egyensúlyt hivatott szabályozni. A legtöbb Harper bárd, ranger, tolvaj, varázsló, illetve mágus. A lopakodás és a kémkedés nagymesterei. A felvételhez szükségesek: az Alertness, az Iron Will feat ismerése, valamint a minimum 4-es Search, a 8-as Persuade, a 6-os Lore és a 4-es Discipline skill értékkel való rendelkezés.
5. A Shadowdancer a Shadows of Undrentide által nyújtott új és misztikus karakter, aki világosság és sötétség határán áll, nagymestere az átveréseknek. Tulajdonsága lehet bármi, jó, rossz is, és bármelyik kaszttal felvethetjük. Ismernünk kell a Dodge és

Mobility feateket, valamint legalább 8-as Move Silently, 10-es Hide és 5-ös Tumble skill értékkel kell rendelkezünk.

A többjátékos bővítmény 3 új építőelemmel lett bővítve. A játékban lényeges újítás nincs, tulajdonképpen csak a Shadows of Undrentide-ba beépített dolgokat tudjuk felhasználni az alap NWN-ben is. A Shadows of Undrentide nagyon rövid, csak akkor érdemes megvenni, ha a modulkészítések miatt van szükségük az új építőelemekre.

Telepítés

A CD-n rajta van a linuxos anyag is, így azt nem kell, sőt jelen pillanatban nem is lehet letölteni. A telepítéshez a következőket kell tenni:

```
cd ~/nwn
unzip
/mnt/cdrom/Data_Shared.zip
unzip
/mnt/cdrom/Language_data.zip
unzip
/mnt/cdrom/Language_update.zip
unzip
/mnt/cdrom/Data_Linux.zip
rm data/patch.bif
rm patch.key
./fixinstall
```

Megjegyzés: amennyiben az unzip rákérdez, minden egyes fájl felül kell írni.

Ezután érdemes felrakni a frissítést, ami szintén helyet kapott mellék-

KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

Magyar oldalak
NWN-magyarítás
➔ <http://www.napnet.hu/stevesum/>

Hivatalos oldalak
A hivatalos Neverwinter Nights oldal
➔ <http://nwn.bioware.com/>

A Bioware honlapja
➔ <http://www.bioware.com/>
D&D 3. kiadásának hivatalos honlapja
➔ <http://www.wizards.com/3e/>

NWN online-világok
ALFA project (24 órás online világ)
➔ <http://www.alandfaraway.net/>

A Gemworlds Neverwinter Nexus készíti
➔ <http://www.neverwinter nexus.net/gemworlds/>

letünkön (*linuxsoulientupdate* néven kell keresni). A már megszokott módon járjunk el: `tar xvzf-` fájl neve, majd `./fixinstall`.

A korongra felkerült még az *nwn.zip* fájl, ami tartalmazza az *nwn.ico*, *nwn.xpm* és NWN inifájlt. Ezenkívül a jó regisztrációs kulccsal elérhető oldalakat is feltettük HTML-változatban. A CD-re felkerült még az NWN végigjátszása magyarul és a SOU Hilltop végigjátszása eredetiben. Említésre méltó még a magyar oldal (☞ <http://www.neverwinternights.hu>), ahonnan rengeteg leírás, anyag tölthető le. Többek között a nyelvi fájl is (*dialog.tlk*), amely a letöltéskor még csak 1.30-as változatnál tartott. Fontos, hogyha a fordított változatot ki szeretnénk próbálni, mindenképpen készítsünk egy másolatot az eredeti 1.31-es angol *dialog.tlk* fájlról, mivel a fordítás, gondolom, nem végleges állapotú, így hol magyar, hol angol a szöveg. Ami még meglepőbb volt, az az, hogy a SOU használata során sokkal inkább

érvényesültek a fordítások, mint az eredeti NWN-nel való játékkor, pedig mind a két küldetés 1.31-esre lett javítva. Utoljára még egy jó tanács: én mind Red Hat 9, mind pedig Xandros 1.1 alatt kipróbáltam a játékot. Míg a Red Hat 9 esetében semmilyen gond nem volt, addig a Xandros alatt a kicsomagolt tarfájl (*nwnresources*) rossz tulajdonossal hozta létre a könyvtárakat és fájlokat. Erre csak akkor jöttem rá, amikor esze ágában sem volt elfogadni a CD-kulcsot. Miért is? Mert nem tudta létrehozni a kulcsot tároló fájlt. Ugyanilyen gond volt, hogy Xandros alatt az összes futtatandó fájl jogosultságainál be kellett kapcsolni a setuid bitet, mert a játék csak és kizárólag rendszergazdai jogosultsággal akart futni. Minden nehézség ellenére állítom, hogy a játékra érdemes több időt szánni, és elmélyedniük benne még azoknak is, akik nem szeretik a szerepjátékokat vagy a fantáziavilágokat, mivel az én példamból is okulva, még érhetik meglepetések. A végén csak

azon veszi észre magát az ember, hogy nincs külvilág, nincs semmi, csak a város, a szörnyek és a varázslatok, amelyekben elmerülve várunk az újabb és újabb kalandra.

Köszönetnyilvánítás

Köszönetet kell mondanom többeknek is, elsősorban *Székely Leventének*, közvetlen főnökömnek, aki támogatta és támogatja munkámat, valamint a cégnek, ahol dolgozom, a Diamond Electric Kft.-nek, mivel a próbagép árát a vállalat fizette. Külön öröm, hogy korábbi kérésemre a Xandrostól is most érkezett válasz, így a gépen a Xandros Desktop 1.1 Deluxe kereskedelmi változata fut, amelyet teljesen ingyen bocsátottak a rendelkezésemre.



Kosztadinovszki Norbert
(kosztadinovszki@diaelec.hu)
Linux- és játékmániás
számítógépőrült.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

