



„Nem volt énbennem semmi katonai zseni. Az csak mese, magyar legenda, mint annyi más. Rendet tartottam a katonáim között, ez az egész, és a fickók derekasan viselték magukat néháyszor. A többi lárifári” – vallott katonai talentumairól a játékban letehetségesebbnek számító hadvezér, Görgei Artúr az 1890-es években Mikszáth Kálmánnak

MEGNYERNI A SZABADSÁG- HARCOT

Szöveg: Pap Lázár

Ha jól emlékszem, 2002-ben vásároltuk meg az első számítógépünket, apa még támogatásra is pályázott hozzá az iskolában, ahol akkor tanított. Pentium 4-es gép volt, ennyit tudtunk róla összesen. Amikor a szüleim hálósobájában összezerelték, első dolgom volt a két testvéremmel átnézni, hogy milyen játékok találhatók rajta. Csalódnunk kellett: izgalmasabb élményre számítottunk, mint amit az aknakereső vagy a flipper tudott nyújtani. A kezdeti lesújtottság után hamar feltaláltuk magunkat, és a baráti társaságunk is a segítségünkre sietett.

A kölcsönkapott cd-k és a Tescóban vásárolható demójátékgyűjtemények gyerekkorunkra gyakorolt hatását a szüleink nem különösebben értékelték, így hamar szabály lett a napi egy óra játékidő. Ez alól kivételt jelentett, amikor egy ismerős házaspár jött látogatóba, ilyenkor a testvéreimmel birtokba vettük a szülői szobát, amíg a felnőttek a nappaliban beszélgettek. Többek között ezeknek a gyakran éjszakába nyúló közös számítógépezéseknek köszönhetem, hogy az érettségi után történelem szakon kötöttem ki.

Azt már nem tudom felidézni, hogy kitől kaptuk, de arra tisztán emlékszem, hogy a Huszár Games által készített, 1848 elnevezésű videójáték alapozta meg a szabadságharc iránti rajongásomat. A játék grafikája már a kiadás évében, 2005-ben sem számított szépségnek, de az élmény kárpótolt mindenért: esélyem nyílt megnyerni a szabadságharcot!

Az 1848 körökre osztott stratégiai játék, ami dióhéjban annyit jelent, hogy hasonlít egy klasszikus társashoz, az egyik játékos lép, majd átadja a lehetőséget az ellenfélnek, ami egyjátékos-üzemmódban a mesterséges intelligenciát jelenti.

A játéktér az 1848–49-es Magyar és Horvát Királyság, valamint annak közvetlen környezete. A térképen az egységek

a történelemhez hű mennyiségben és minőségben, a valódi tisztek vezetésével vártak a parancsra. Figyelni kellett az ellátmányra, a morálra és a csapatok készenlétére, valamint a terepviszonyokra is megérte ügyelni, hiszen ezek mind szerepet játszottak egy-egy csata vagy manőver sikerében.

A tábornokokat a készítőik három tulajdonság mentén értékelték: kezdeményezőképeség, támadás és védekezés, így a vezetők személyét is érdemes volt az adott szituációhoz igazítani. A legtehetségesebbnek természetesen Görgei Artúr számított, akivel gyakran mértem súlyos vereséget a valóságban is inkább közepes képességű Windisch-Grätz herceg túlerőben lévő seregére Győr környékén, hiszen nem voltam hajlandó feladni Budát és Pestet. A mai napig fel tudnám sorolni azokat a városokat, amelyeket a fejlesztők toborzóközpontnak jelöltek ki. Ezek jelentették a folyamatos utánpótlás forrását a magyarok számára, hogy egyáltalán esélyünk legyen legyőzni az osztrák csapatokat, illetve az őket támogató, főként délszláv és román népfelkelőket, valamint a nehézségi szinttől függően a több mint kétszáz ezer orosz cári katonát.

A játékban a másik oldalról is megközelíthettük a szabadságharcot, az osztrák hadsereg főparancsnokaként vereséget mérhettünk a lázadó magyarokra, de ezt sosem próbáltuk ki, mert árulásnak gondoltuk. Hasonlóan kihagytuk a többjátékos módot is, a családi békesség megőrzése érdekében egymás ellen nem játszottunk, meg egyébként sem választotta volna egyikünk sem az osztrák és orosz csapatokat.

Csak ne lett volna olyan piszkosul monoton és idegesítő a zenéje, még most is hallom a dobot meg a trombitát: „tü tüttüdü di tü tü tü”.