

Játszóter

E havi témánk a múlt hónapból öröklődik: a Quake grafikai motorjára épülő játékok leírását folytatom.

stenem, „bűn” lenne kihagyni a SiN-t. A SiN játék – mint neve is utal rá – a bűnről, valamint annak üldözéséről szól.

A SiN története

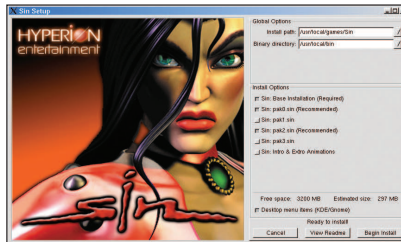
Tíz évvel ezelőtt, 2027-ben Freeport az összeomlás szélén állt. Az eredménytelen rendőri erők elvesztették a hosszú, kemény harcot a bűn ellen. A városnak segítségre volt szüksége, a túlterhelt kormányzat nem tudta fenntartani a békét az utcákon. A kormányzat új törvényjavaslatot indítványozott, ami egy önálló, a saját biztonsági erejüket képező testület felállítását engedélyezte, ennek egységei a másoderők. Ezek a másoderők alkalmasak rá, hogy gondoskodjanak a városi tanács és a város polgárainak személyes védelméről. A HARDCORPS segítségével a káosz lassan alábbhagyott a városban, visszatért a béke és a rend. John Blade ezredes, a HARDCORPS tulajdonosa és csapata pillanatnyilag a veszélyes U4 drog forrását vizsgálja. Ebben JC a segítőtársa.

Jelenleg a drog több helyen előfordul – használói nemrég veszélyes dolgokat tapasztaltak vele kapcsolatban. Blade megpróbálja kideríteni, ki és mi áll e megmagyarázhatatlan jelenség mögött, és megpróbálja megállítani a terjedését. A bonyolult kirakódsi lassan összeáll, és egy pont felé mutat, a briliáns biokémikus, Elexis Sinclair felé.

Elexis talány a káprázatos külső mögött, olyan ellenzéki képviselő, aki megmutatja, hogy az üzleti világban nincs kegyelem. A háttérben dolgozik, rejtélyes boszorkánykísérletet végez az emberiség evolúciójának és ezeréves történelmének a megállítása végett, de semmi sem sikerül neki, amit eltervez, mert Blade megakadályozza benne.

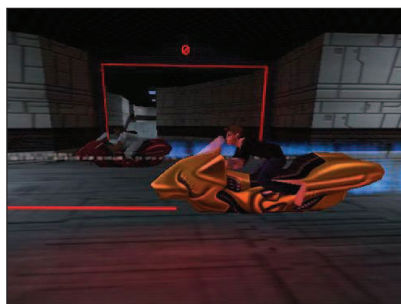
Telepítés

A telepítőprogram használatakor megadható, hogy milyen mennyiségű állományt szeretnénk felrakni a gépünkre. Tapasztalatból kell mondanom, hogy a teljes telepítés teljesen fölösleges, mivel a program CD nélkül nem fog futni, így



ha valakinek elég gyors a CD-meghajtója, akkor elégséges csak az ajánlott tételeket felrakni a gépére. Furcsa, hogy míg az eredeti windowsos változat nem rendelkezik szeriaszámmal, addig a linuxos változatot a Hyperion szeriaszáma védi.

A telepítést követően a program elsőre nem fog futni, mert régi 1.1 változatú SDL-fájlokat keres. Nincs semmi gond, csak hivatkozást kell készítenünk a meg-



lévő SDL fájlra, még hozzá a program által keresett néven. (A pontos fájladatra akkor jöhetünk rá, ha a programot xterm alól a SiN saját linuxos könyvtárában kiadott paranccsal próbáljuk meg futtatni.) A másik furcsaság az, hogy noha a program változatszám 1.10-es, ennek ellenére nem programozták le

benne a Wages of SiN küldetéslemez támogatását. A küldetéslemez egyszerű másolással fel lehet rakni (2015 könyvtár, valamint a *pack4.pak* fájl), de mi haszná, ha sem a zseblámpa, sem az infraszemüveg, sem a pluszfegyverek nem használhatók, mert meg sem jelennek? Ugyanúgy, akár csak a kötelek és más tárgyak, amik jellemzően csak a Wages of SiN-ben található meg. Pedig mindehhez csak az 1.03-as változat kellene – sajnos ezekről az élményekről így lemaradunk.

Bevallom, mindezek ellenére ez a program az egyik kedvencem.

A történet – a Soldier of Fortune-nel ellentétben – többszálú. Ebben ugyanis, ha valamit nem gyűjtünk be vagy nem sikerül megszerezni, megölni, akkor másként folytatódik a történet. Természetesen azért a 4-5. alkalomra elég kiismerhetővé válik a program, de még ezután sem lehet megenni. Vajon miért kellett kihagyni a Wages of SiN-támogatást? Ki tudja?

A felhasználható fegyverek listája:

- Magnum
- vadászfegyver
- orvlövész puská
- impulzuságyú
- három karomlábú akna.

Soldier of Fortune

A program *John F. Mullins* karakterére épül. A játék történetét részben John életének pillanatai szövik át. Főhősünk járt Vietnámban, részt vett egy pár diverzáns akcióban, 21 év szolgálat után fejezte be katonai pályafutását és közben szépen feldíszítette az egyenruháját. Tanácsadóként részt vett a program kialakításában is.

A játékban a következő fő karakterekkel találkozhatunk:

- *John Mullins* Délnyugat-Oklahomában született, három bevetésen vett részt Vietnámban, és háromszor kapta meg a „Bíborszív”-et. Tagja volt a vitatott *Phoenix* csoportnak, tagjai magas beosztású vietkongok ellen követtek el merényleteket. Mullins a hadseregből történő visszavonulását követően konzultánssá,

még inkább zsoldossá vált a 12 év alatt. Jelenleg a U.N. antiterrorista csoportnak dolgozik, amit csak „A Bolt”-nak neveznek. Normál felépítése ellenére Mullins büszke az erejére és gyorsaságára, ami több férfinak is dicsőségére válna.

- **Aaron „Hawk” Parsons** Detroit közepén nőtt fel, később harcolt a Sivatagi Viharban. Parsons a hadsereg egyik megfontolt robbantási szakértője volt. Gyakori partnere volt John Mullinsnak „A Bolt”-ból érkező munkák esetén.
- **Sam Gladstone**, könyvesbolt-tulajdonos, részmunkaidős alkalmazottja „A Bolt”-nak. Kapitányként megjárta Vietnámot, remek felderítő volt, később néhány évet a CIA-nál töltött. 62 éves és szakállas.

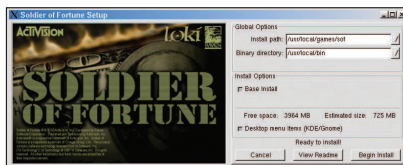
Milyen fegyverek állnak a rendelkezésünkre?

- harci kés (henteskés). Fontos tulajdonsága, hogy nemcsak kaszabolni lehet vele, hanem eldobva távoli ellenségeket is ártalmatlanná lehet tenni, hang nélkül.
- 9 mm-es pisztoly (fekete párdúc)
- nagy pisztoly (ezüst karom). Ezüst színű és sokkal nagyobb hangú és tisztító erejű, mint a „kistestvére”.
- vadászpuska (vad harcos)
- orvlövész puska (sasszem)
- gépkarabély (raptor)
- hangtompítás SMG (bulldog)
- nehéz géppuska (M-75 ór)
- M202A2 „fényjelző” rakétavető
- M343D lángszóró
- H-24 henger alakú puskaagolyóvető
- mikrohullámú impulzusfegyver (MP).

A történet sajnos nem mondható igazán túlkombinálnak, egy-egy pályát addig úgysem lehet elhagyni, amíg a feladatot nem teljesítettük. Furcsa, hogy mindenért pénzt kapunk, amit semmire nem költhetünk el. Ennek ellenére szórakoztató és a Quake 2 grafikai motorjából az összes különlegességet kihozó játékkal ülünk szemben. Ez a Ghoul (vámpir) leképezési rendszer érdeme, ami nem más, mint a Raven-kiegészítése a Quake2-motorhoz. Mit köszönhetünk neki? Az ellenségek néha olyan vérfagyasztóan, hörögve hálnak meg, hogy gyengébb idegzetű játékosok talán félve néznek a képernyőre. Előfordult, hogy egy-egy agonizáló ellenfél hörgése betöltött egy egész termet, és messziről is visszahangzott a (például a metróban).

Néhány szó a telepítésről

A telepítő 725 MB-ot tesz fel a gépünkre. Telepítés közben nincs egyéb lehetőség, viszont a játék indulását követően beállítható a „szülői” kontroll, amivel



koordinálni lehet a hörgések és a vér mennyiségét a játékban. A telepítést követően az első indításkor nekem egyetlen hang sem jött ki a gépből, így felraktam az 1.06a szervizcsomagot (a CD-mellékleten megtalálható), ami azzal együtt, hogy kijavítja az adott hibát, a Gold változatra frissíti a programot. Szintén megtalálható mellékletünkön a **sofmappack.zip**, amit a **Base** könyvtárba kicsomagolva a telepített SoF-ot Platinum változatává tudjuk varázsolni. A Platinum változat gyakorlatilag csak új pályákat tartalmaz: airportdm, factorydm, irqdesertdm, labdm, plantdm. Némi izelítőt is adunk a Platinum változat nyújtotta pályák képi világából. Következzen az erre a hónapra valójában eltervezett anyag: a nagy vetélytárs a játékok között, az Unreal és annak változatai.

Unreal

1998-ban jelent meg az első változat, ami már kiadásakor megosztotta a játékos nagyközönséget. Gyakorlatilag két részre szakadt a tábor: akadt, aki ki nem állhatta, és volt, aki istenítette és a fellegekbe emelte a látvány és játéklélmény miatt. Bevallom, én kezdetben azok közé a kevesek közé tartoztam, akik ki nem állhatták a programot. Ez akkor változott meg, amikor a fejlesztők elkezdték a javítócsomagokat kiadni a programhoz, és a végleges 2.2.6-os változattal végre egy olyan játékot tudtam futtatni, ami támogatta TNT alapú kártyámat.

A történet szinte felejthető. Igazából nem ez fogja meg a játékost, bár a „mentsük meg a bolygót az idegenektől” jellegű történet önmagában nem jelentene nagy kihívást, sokkal többet nyom a latban a képi világ, amit a programozók megalkottak. Én ezért nem szerettem a programot, mert tele van kis műtyür alakokkal, de mihelyt nemcsak a 3Dfx tulajdonosok tudtak a programmal 3D-ben játszani, máris nyilvánvalóvá vált, hogy a cselekményhez adott körítés, a pályák és a grafika együttese mindenkit el tud varázsolni. Fedezzük fel ezt az irreális világot!

Telepítés

A <http://www.icculus.org> oldalról letölthető a telepítőprogram (**unreal-install.run**), ehhez csak a windowsos CD szükséges. CD-mellékletünkre felkerült a szükséges állomány.

Szükséges elemek

1. A program futtatásához sajnos szükség van egy Unreal Tournament játékra, aminek telepítve kell lennie a Linuxon.
2. Mielőtt elindítjuk a telepítőprogramot, az Unreal CD tartalmát be kell fűzni.



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

- Ha a telepítő nem találja a telepített UT-t, akkor a következő jellemzőkkel meg kell adni neki:


```
export UT_INSTALL=/valós/telepített/ut
```
- Hogyha rendelkezel egy windowsos lemezrészsel, és az ott telepített Unrealt szeretnéd futtatni Linux alatt, akkor:


```
export SETUP_CDROM=/mnt/
↳ windows/Program\
↳ Files\Unreal
```

Mivel a program telepítéséhez kell az UT, valamint a telepítőprogram is egy módosított OpenUT-t teszt fel a program indításakor, nem az Unrealra jellemző képernyő és menüszerkezet fogad minket, hanem az UT-é.

Unreal Tournament

1999-ben megjelent a folytatás, ami az Unreal nagyon is hiányos hálózati és a többjátékos módot érintő hiányosságait igyekszik pótolni, illetve befoltozni. A program nem kapott új grafikai motort, csak a régit porolták le a fejlesztők, egy kicsit belenyúlva ebbe-abba, és máris új néven került polcra a termék. Furcsa ez azért is, mert valójában olyan jellegű történettel, mint az Unreal, nem találkozhatunk. Miként a Tournament szó is mutatja, egy bajnokságról, versenyről van szó. Egyetlen teendőnk, hogy a versenyeket – egyedül vagy egy csapat részeként – meg kell nyernünk. Kezdetben sokan megkérdőjelezték, hogy van-e egyáltalán létjogosultsága egy ilyen programnak, főként kis hazánkban, ahol otthon nincs hálózat, és a program kiadásakor az Internet lassú és drága volt (így, most sem sokkal rózsásabb a helyzet).

Fontos megjegyezni, hogy a linuxos változat nem létezik dobozos kereskedelmi termékként. A Loki legalábbis nem adott ki ilyet, ezért a <http://www.tuxgames.com>-on megvásárolt CD-n a windowsos, teljes kereskedelmi változat, valamint a Loki által készített telepítő található.

Telepítés

Le kell tölteni az <ftp://ftp.lokigames.com/pub/patches/ut/ut-install-436.run> fájlt, és rendszergazdai jogosultsággal futtatnunk kell. A telepítőprogram keresi a windowsos CD-t, így annak benne kell lennie a meghajtóban, és be is kell lennie fűzve (természetesen a szükséges állomány CD-mellékletünkön szintén megtalálható). Mellékletünkön szerepel egy biztonsági frissítés is, ami a denial-

of-service hibát javítja ki (*IpDrv-436-Linux-08-20-02.zip*).

Teendőink az alábbiak lesznek:

- Le kell cserélni a gépen lévő *IpDrv.so*-t a zipfájlból lévővel (biztonsági mentés vagy tartalékmásolat-készítést követően).
- Belátásunk szerint a már meglévő */home/loki/ut/UnrealTournament.ini* fájlhoz hozzá kell adni az alábbiakat (a *IpDrv.TcpNetDriver* részben):


```
AllowPlayerPortUnreach=
↳ (True or False)
↳ LogPortUnreach= (
↳ (True or False)
```

Az alapértelmezésbeli beállítások elsőre megfelelnek. A program tökéletes futásához feltétlenül ajánlom a legalább 128 MB RAM-ot, és érdemes odafigyelni a tárhelyre is, mert csak a telepítés 550 MB-nyi helyet foglal el, és még el sem kezdődött a játék, sem a pályamentések! A telepítést követően nem kell a korong, a program nélküle is tökéletesen fut a megfelelő erősségű gépen. Márpedig a program gépigénye – sajnos – nagy, ezzel tisztában kell lennie annak, aki az UT futtatására vállalkozik. Lassabb kártyákon és gyengébb gépeken segít, ha 16 bites színmélységet használunk, mert így felgyorsul a játék sebessége.



Ezt viszont sajnos nem lehet a programból állítani, mint a Quake3-ban, hanem a grafikus felületet kell beállítani. A legelső indításkor előfordulhat, hogy a játék szaggat és lassú, szintén a gyengébb gépeken; ilyenkor a */home* könyvtárban létrejön egy */loki/ut/UnrealTournament.ini* állomány, amit érdemes végigböngészni, és a megfelelő helyen („...=libGL.so”) a VGA kártya OpenGL meghajtójára mutató hivatkozásra lecserélni, például */usr/lib/libGL.so*. A Gnome és KDE esetében is beköltözik egy ikon a menübe, amit ki lehet húzni a munkaasztalra. A játékhoz feltétlenül tudom ajánlani egy USB-s eger beszerzését, különben a jellemzőknél nagyon fel kel húzni az eger gyorsítását. Egy dolog azonban biztos: az



UT grafikailag tökéletes, és nem véletlen, hogy annyian (többek között én is) többre tartják a program grafikai megjelenítését, mint a Quake3-ét!

UT2003

2002-ben kiadták az Unreal Tournament 2003-at. Már valódi linuxos anyagról beszélhetünk, olyannyira, hogy a 3 CD-ből álló telepítőkészlet utolsó lemezén található meg a telepítőprogram. Úgyesen oldották meg, mivel a program azzal



kezdi a folyamatot, hogy átmásolja magát a linuxos rendszerre, majd onnan fut tovább. Ez azért is szükséges, mert a linuxos telepítéshez is kell mind a három korong – ezeket a telepítőprogram szépen sorrendben be is fogja kérni. A telepítés megkezdésével együtt vegyünk magunkhoz egy nagy kanna kávé, bátrabbak valami erősebbet is előkereshetnek, mivel a telepítési folyamat idegőrlően sokáig tart. Az UT egyedi megoldásokat próbált felmutatni, a 2003-as változat különböző játékokból kísérel meg meríteni, ám mégsem érezzük azt, hogy megváltoztatná a régi élményvilágot. A grafika magáért beszél, azt hiszem, szükségtelen jellemeznem a minőséget, illetve látványvilágot, mert a játékosoknak biztosan van fogalmuk róla, hogy milyen csodálatosan néz ki az Unreal Tournament 2003. Az új játékmotor, a nagy

Játékhírek

Enemy Territory

Megjelent a Return to Castle Wolfenstein folytatása, illetve küldetése, az Enemy Territory. Mivel ez még nem az „igazi” végleges kiadás, csak a nagy sávszélességgel rendelkezők töltsék le. Az egyjátékos üzemmód teljesen kimaradt belőle. Mivel az ftp.idsoftware.com tárhelyről hiányzik az anyag, a tartalmáért nem az idSoftware a felelős.

➔ <http://www.castlewolfenstein.com/>

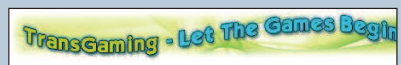
America's Army 1.7.0

Megjelent az America's Army 1.7.0 kiadása. A játék egy taktikai program, amit az amerikai hadsereg is támogat. Újabban divat, hogy teljes játékokat adnak közre, a játékosok legnagyobb örömére. A teljesen ingyenes program letöltéshez sok idő és nagy sávszélesség szükséges, mivel a teljes anyag 316 MB.

Half-Life

A Linuxos Half-Life-ügyfél petícióhoz a <http://www.tuxgames.com/petitions/> oldalon lehet csatlakozni. Évekkel az eredeti játék kiadását követően most került sor arra,

hogy valakinek végre eszébe jusson, hogy ezt a sokak által közkedvelt programot át kellene ültetni Linuxra. Jelen pillanatban



csak kiszolgáló működik Linux alatt. Egyéb futtatási lehetőség csak Wine vagy WineX használatával lehetséges.

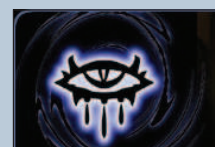
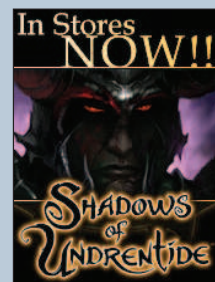
WineX 3.1

Örömmel jelenthetem be, hogy a Transgaming hozzáférést engedélyezett az anyagaihoz. Így a WineX-ről egy minden részletre kiterjedő anyag fog megjelenni a következő számban. A rossz hír az, hogy a Transgaming semmilyen formában és semmilyen lehetőséget nem nyújtva a megoldásra megtagadta, hogy a programot a CD-mel létketlen közöljük.

Neverwinter Nights

Hosszú várakozás után végre megjelent a Neverwinter Nights végleges ügyfélváltozata. Az ügyfél még csak tar.gz formátumban létezik, így a telepítéshez szükség van egy windowsos NWN CD-re, valamint egy érvé-

nyes CD-kulcsra is. A Tuxgames ígéretei szerint egy-két héten belül megjelenik a felhasználóbarát változat, ami feltehetőleg



Loki-alapokon nyugvó telepítőt, valamint teljes CD-anyagot fog jelenteni. A program a kiadást követően egyből változatszámot is váltott 1.30-ra. A folt 40 MB méretű, és elsősorban a videolejátszási gondokat orvosolja (a videofájlok nem éppen Linux-megfe-

lelők). Együttal bejelentették, hogy az NWN küldetéslemez a Shadows of Undertide is támogatja a linuxos ügyfélhez.

➔ <http://nwn.bioware.com/downloads/linuxclient.html>



felbontású textúrák gondoskodnak róla, hogy minden élethűbbnek látszódjék. Ezért viszont fizetnünk kell, és nemcsak a pénztárnál, de a PC-s szakszettekben is. Étvágya ugyanis egy 1 GHz-nél nagyobb processzort és egy GeForce3-erősségű kártyát igényel, ennél régebbi és gyengébb eszközön a program

majdhogynem játszhatatlan. A játékmódok egy újjal bővültek, a „bombing run”-nal – lásd az amerikai futballt. Körülbelül ehhez hasonló a felépítése, ugyanis a labdát meg kell szerezni, és az ellenfél kapujába kell juttatni. Lehet vetődni, rúgni stb. pontosan olyan módon, mint az amerikai fociban. Apróbb módosítás, hogy a Domination esetében 10 mp-ig nálunk kell lennie a zászlónak, különben a csapat nem kap pontot.

Megszokott fegyvereinkkel a folytatásban is találkozhatunk, igaz, a modellek elég nagy fejlesztésen mentek keresztül. Elsősorban grafikai módosításokról beszélhetünk, mivel maga grafikus alrendszer is megváltozott. Természetesen akadnak használatbeli módosulások is, például a „translocator”-t (teleport) egy kamerával látták el, ezzel követhetjük, hogy mi történik a teleport során. Új fegyver a villámvető (lightening gun), ez egy hatalmas villámnyalábot lövell ki magából, ezzel bénítva meg a gaz ellent. Másodlagos fegyverként egy távcsöves (sniper) puskát kapunk. Létezik egy újabb fegyver: a Shield Gun, nevéből fakadóan inkább pajzsnak felel meg. Az UT 2003 is tartalmaz gépi ellenfeleket (bot), amikkel helyi hálózat vagy Inter-

net nélkül tehetjük próbára a tudásunkat. Ezeknek a botoknak az intelligenciája nagy fejlődésen ment keresztül. Igaz, ezzel már az UT esetén sem volt gond. Gyakorolni pedig a több mint harminc pályán van hely, amikből néhány ugyan ismerős lehet az UT-ból, de még ezeknek is átalakították grafikai megjelenítését. A látottak a legnagyobb részletességgel vannak kidolgozva, mindenféle hatásokkal ellátva (effects). Ha már unalmas lesz a gyári pálya és minden küldetés, illetve a verseny egyre jobban megy, akkor az UT-nak megfelelően itt is rendelkezésünkre áll a pályaszerkesztő és a hűtőrendszer. Huh... ezek után mit is mondhatnék? Aki megteheti, mert a munkája megengedi, annak jó nyaralást, aki pedig kénytelen az irodában aszalódni, az vegyen elő egyet a fent felsorolt játékokból, és indulhat a móka (az ebből eredő munkahelyvesztésért a felelősséget azonban továbbra sem vállaljuk).



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

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva