

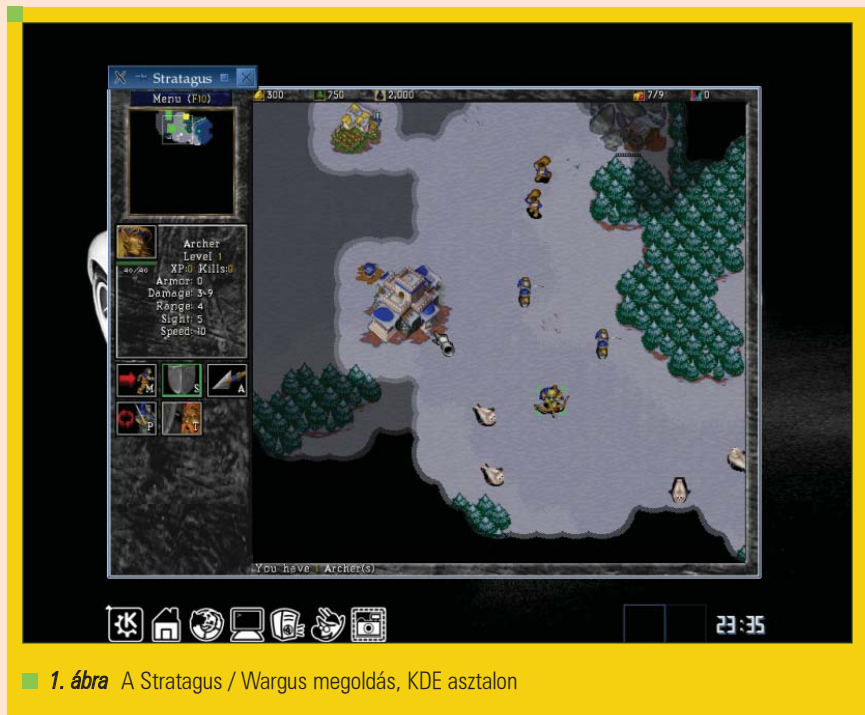
Taktikai küzdelem – valós idejű stratégia Linux alatt

A belső nézetű, lövöldözős játéktílus mellett leginkább a stratégiai vonal képes tömegeket csalni a számítógép elé. Írásunkban három igen kedvelt játék kerül terítékre.

WarCraft

Kezdjük elsőként a *WarCraft2* reinkarnációjával! A régmúlt időket idéző, nagynevű *RTS (Real Time Strategy)* a *Blizzard* csapatának munkája, mely csapat sikerprogramjai által páratlan sikereket könyvelhet el a *PC-s* játékipar területén. Első projektjük (*Lost Vikings*) óta jellemzően izometrikus nézetű kaland / szerepjáték hibrideket, illetve valós idejű stratégiákat adnak ki kezeik közül. Linuxos támogatással nem szolgálnak, csupán *Win32* platformra fejlesztenek, így játékaik kizárólag *Wine / Cedega / CrossOver* wrapperek segítségével futnak Linux alatt.

Egyik projektjük azonban „kilóg a sorból”: a *WarCraft* sorozat második része gyakorlatilag natívan is életre hívható Linux alatt. A program két módszerrel lenne feléleszthető, viszont a *Blizzard* az egyik utat bezárta, mivel sértve érezte saját érdekeit. Ez a bizonyos problémás megoldás a *FreeCraft*, amely kimondva, kimondatlanul a *WarCraft2* adatainak (képek, hangok, játékszabályok) felhasználására volt kihegyezve. Így a második lehetőséget ismertetem, mely által egy kiforrott játékmotorra feszítjük rá az eredeti játék adatcsomagjait. A világháló <http://www.stratagus.org> címén elérhető *Stratagus* játékmotor a szabadon elérhető kódok egyik iskolapéldáját testesíti meg. Jó néhány próbálkozás szíveként dobog, jellemzően *2D* izometrikus nézetű stratégiai játékok alapját adva. A játékmotorhoz



1. ábra A Stratagus / Wargus megoldás, KDE asztalon

tartozó adatállományokat kötött szabályok szerint kell felépítenünk kezdve a könyvtárstruktúrától egészen a fájlnevektől. A *WarCraft2* adatainak ilyen irányú felhasználásához előbb fel kell nyitnunk azokat: a *Wargus* projekt rendelkezik erre a célra szolgáló kóddal (linkje az említett oldalon található), mely segítségével az eredeti *Warcraft2* játéklemezről kinyert adatokat könnyen a szükséges formára alakíthatjuk.

Csupán a *readme* állomány szerint kell eljárni: a *Wargus* forrás tarballját kicsomagoljuk valahová, majd lefuttatjuk rootként a benne lévő make

állományt (ami által létrejön egy *wartool* file). A *Win32* játéklemez (*Battle Net Edition* verzió nem megfelelő!) befüzése után a diszken lévő */DATA* mappát (kisbetűsre alakítva) a kibontott *Wargus* útvárára kell másolnunk, majd annak *buildd.sh* szkriptjét le kell futtatnunk. Némi várakozás után erősen megváltozik az említett könyvtár tartalma, melyet ebben az állapotában egy tetszőleges útra kicsomagolt *Stratagus* motor binárisa mellé kell mozgatnunk.

Ezután a *stratagus* állományt indítva a szabad játékmotor – saját szabályait alkalmazva – a *WarCraft2* képi világát



■ 2. ábra A Homeworld csodaszép világa

kelti életre. Futtatás idejére már nem szükséges a *Win32* játéklemez jelenléte hacsak nem szeretné valaki hallgatni a zenekari audiosávokat. Természetesen az engine elérhető forrásként is, így akinek nem tetszik a bináris megoldás, az le is fordíthatja magának a kódot (`./configure`, `make depend`, `make`) – viszont az említett telepítési mód kellőképpen egyszerű és hibalehetőségektől mentes. A játék kellemesen nehéz, kicsi hardverigényű, grafikája „2D retro art” jellegű. Annak ellenére, hogy nem a *Blizzard* hivatalos megvalósításáról van szó, mindenképpen linuxos gépünkön a helye!

Homeworld

Második „versenyzőnk” a *Homeworld* című alkotás, mely az 1999-es év díjazott játéka. A <http://www.relic.com> címen elérhető *Relic Entertainment* űrstratégiája igen érdekes történettel áll elő: távoli jövőnkben az emberiség felfedez egy lezuhant űrhajót, melyről kiderül: sok ezer éve szenvedett hajótörést, a túlélők alapította civilizációnk bölcsőjét pedig mindössze a roncs

jelentette. A most felfedezett technikát felhasználva az emberiség eddigi történelme legnagyobb vállalkozására készül: a hajótest mellett talált térkép szerint útra kelnek eredeti otthonukba. Mindezt egy olyan produktív anyahajóval, mely sok millió társunkat szállítja.

Így minden fejlesztést, termelést, hipertér ugrást az űrben sikló otthonunkról kell majd irányítanunk... A játék igen komoly függőség kialakítására képes: élvezetes űrcsatait látványos *OpenGL* leképezéssel rendereli, a zenei aláfestés nem különben fenomenális. A programkód megjelenése után néhány évvel a fejlesztő közkinccsá tette a forrásállományokat, ami alapján egy maroknyi fanatikus átírhatta ezt a remeket *Linux* alá.

Életre keltéséhez sajnos mindenképpen szükségünk lesz a *Homeworld* windowsos telepítőlemezére.

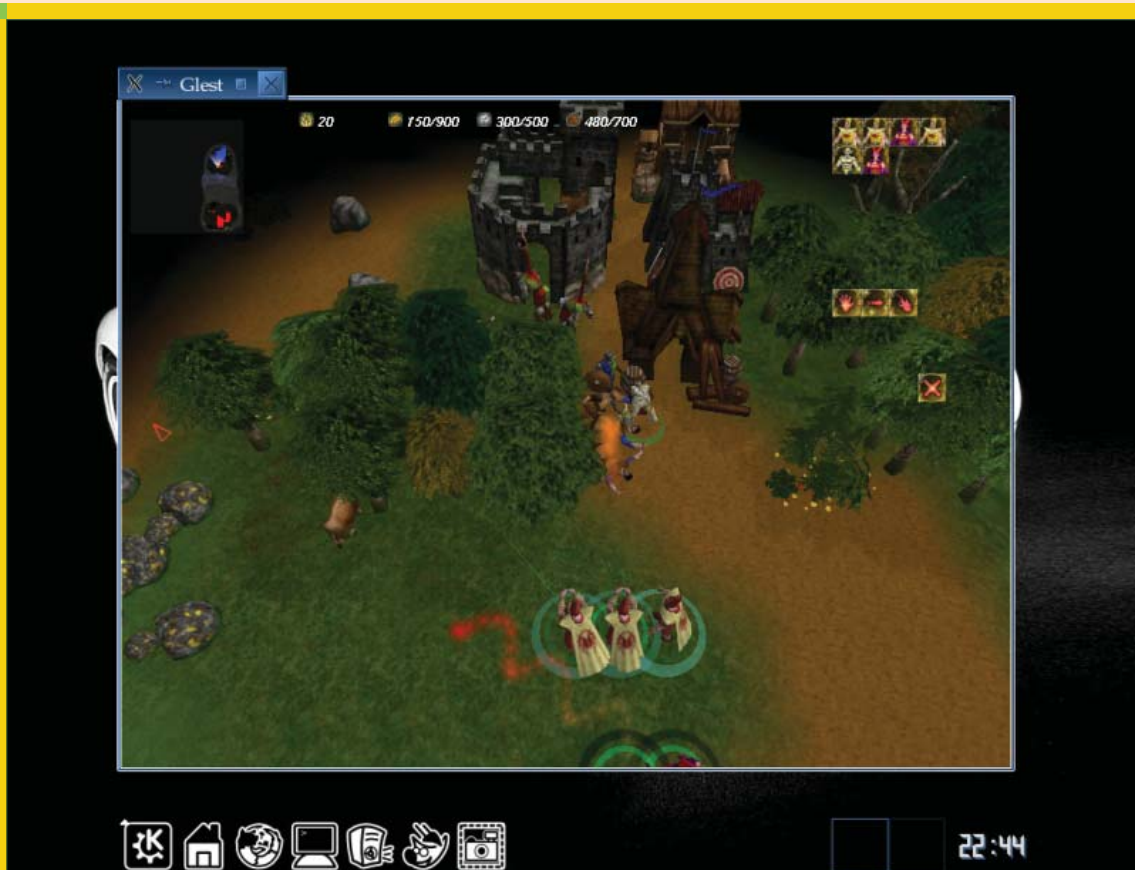
A *Win32* változatot valahova fel kell telepítenünk egy rövid időre. Erre megfelelő lehet egy *Windowst* futtatógép, de akár egy *Linuxon* futó *Wine* / *Cedega* wrapper is. A szériaszámot

beütve, telepítési (esetleg fake) útra került játékot azonnal frissítenünk kell 1.05 verzióra (a folt a *Relic* honlapján található).

Ezek után a <http://www.thereisnospork.com/projects/homeworld/> címről letöltött linuxos bináris kódot tartalmazó *homeworld-sdl.verzió.tar.bz2* fájlt kicsomagoljuk egy tetszőleges könyvtárba, ahová az imént telepített *Win32* játékverzióból a *Homeworld.big*, *Update.big*, *devstats.dat* állományokat át kell mozgatnunk.

Ha készen vagyunk, a telepített *Win32* változat törölhető. A linuxos játék az általunk kreált könyvtárban fellelhető `homeworld` parancs segítségével indítható. A játék *Win32* telepítőlemezét a futtatás idejére be kell fűznünk. Nagyon fontos, hogy a csatolási pontnak a `/mnt/cdrom`-nak kell lennie.

A projekt *alfa 0.3* állapotú, ennek ellenére mentes a jelentősebb hibáktól. Egy fontos dologra mindenképpen figyelniük kell: első indításkor, a menüket használva a megjelenítési típusát *OpenGL* alapúra kell állítani,



3. ábra A Glest működés közben

ezért a működő *GLX/DRI* kapocs itt alapfeltétel. A kód a *Simple DirectMedia Layer* könyvtárakat használja, így *SDL* környezetünket ajánlott naprakészen tartani. A linuxos játék tulajdonképpen nem különböztethető meg a jóval kiforrottabb *Windows* verziótól ami nem rossz ajánlólevél. A játék menetét tekintve nem a véletlen műve az említett kiténtetés, a *Homeworld* ugyanis hemzseg a jó ötletektől. Személy szerint kifejezetten imádom nézni, ahogyan térugrás előtt minden vadászom, az összes technikám „libasorban” visszatér a vezérgépre.

A Glest projekt

A *Glest* projektet hagytam utoljára, holt talán a legérdekesebb linuxos képességű *RTS*: a <http://www.glest.org> címen elérhető szoftver többszörösen díjnyertes, szabadon elérhető alkotás, mely a *WarCraft* sorozat hagyományaira próbál építeni. Teljesen *3D* képi világú, összetett modellekkel dolgozó játék, ötletes újításokkal fűszerezve. Igényesen felépített világban kell legyőznünk ellenfeleinket, a műfajra

jellemző stílusban figyelve a termelés, fejlesztés és hadi tevékenységünk arányaira.

„Birodalmunk” alapját itt is a termelő munkások fogják jelenteni, harcosainkat pedig a lovagoktól kezdve egészen a sárkányokig bezárólag választhatjuk/fejleszhetjük attól függően, hogy technika vagy mágia vonalon szeretnénk küzdeni. A programban olyan apróságokra is figyeltek a készítők, mint a napszaknak megfelelően alakuló fény- és árnyviszonyok, nem beszélve a választható évszokról, ami által ködös, havas tájon „oszthatjuk” ellenségeinket.

A programkód natív linuxos formában is elérhető. Kész binárisként, *Loki* – alapú telepítőbe ágyazva a <http://liflg.org> címen keresendő, *glest.verzió.run* néven – mely archív a *Glest* binárisát és adatcsomagját foglalja magában. Rootként indítva az említett állományt, a játék alapértelmezésben a */usr/local/games* útra kerül, egy *glest* elnevezésű kötéssel az */usr/local/bin* mappában így az egyszerű felhasználóként kiadott *glest* paranccsal indítható.

Futtatásához erős gépre lesz szükségünk, működő *GLX/DRI* hajtotta grafikus kártyával. (Érdekesség, hogy a *Glest* ugyan elérhető forrásként is – viszont komoly függőségei miatt nagyon nehéz fordítani, továbbá a kód nem teljes egészében szabad. A *Loki Installers for Linux Gamers* csapatának hála, a bináris nagyon egyszerűen üzembe állítható a leírt módon.) Ez a program a stílus szabad megvalósítású ágának koronázatlan királyává nőtte ki magát, igen rövid idő alatt. Hazai rajongói oldala <http://glest.atw.hu> oldalon érhető el, a magyar nyelvű fájl is itt található. Őszintén remélem, hogy sikerült a kedvére tennem mindazoknak, akiket komolyabban érdekel a stratégiai műfaj, és Linux alatt is szívesen kipróbálnák rátermettségüket. Kellemes időtöltést kívánok!

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.

