

# Wormux

## Kukacok után, szabadon



A kilencvenes évek derekán járunk. A játékpiacon jeles szereplőjévé avanszált Worms sorozat rövid idő alatt kultuszt épít maga köré: oldalnézeti stratégiai játékokról van szó, ahol tetszetős pályákon, felfegyverzett kukacokkal kell felülkerekedni az ellenfél csapatán.

**N**oszalgikus érzéssel gondolok vissza ezekre az időkre... Régen volt, jó volt – és ugyan régen elmúlt, bennem is mély nyomot hagyott a (kezdetben) különnek ható sorozat. Nem mondhatnám, hogy sok időt töltöttem bármely epizód előtt, de összességében néhány száz órát én is „kukacoskodtam” a számítógép, vagy valamelyik cimborám ellenében. A program varázsa a rajzfilmszerű grafikában, a taktikus küzdelem vicces megközelítésében egyaránt megnyilvánult – csakúgy, mint a remek hanghatásokban. Aztán a kukacok sajnos átköltöztek a divatos 3D világba, ahol engem speciel már nem tudtak úgy elkápráztatni, mint az elődeik. De természetesen nem csak én vagyok jó véleménnyel a sorozat kezdeti darabjairól, így világszerte százezernyi rajongó lelheti örömét a „kukacháború” Szabad klónjában – és ezzel el is jutottunk a *Wormux* projekthez.

### Tudni illik...

A *Wormux* alapködjéje Lawrence Azzoug csapatának munkája (a fejlesztésben egyébként elég sokan érintettek, tekin-

tettel a *GPL* licenc lehetőségeire). A program fejlettsége még nem érte el a stabil szintet, ennek ellenére komolyabb problémáktól mentesen használható. A cikk írásakor fellelhető legfrissebb kiadást *v0.8alfa1* azonosítóval jelölik. A *Wormux* egyébiránt elérhető *Linux* és *Win32* felületre is (forráskód és bináris formában egyaránt) – a különböző platformra készített csomagok pedig képesek együttműködni, így a többjátékos mód vegyes hálózatokban is használható.

Apropó, több játékos mód! Természetesen ez a lehetőség egyetlen számítógép előtt ülve is kihasználható – egészen négy csoport/gépig. E remek kikapcsolódás bárkinek javasolt, akit vonz a kategória varázsa: a *Worms* játékok hangulata, az ott megismert lehetőségek még hét évvel az ezredforduló után is képesek tömegeket csábítani a képernyők elé! Talán fontos lehet, hogy a játékosok itt nem kukacokat irányítanak, hanem *Linux-pingvineket*, *BSD-démonokat*, *Emacs-ökröket*, *Gimp-rókákat*, *Oo-madarakat*, és így tovább...

A kontroll maradt a régi, jól bevált módszernél: adott csapat tagjait a kurzorbillentyűkkel mozgathatjuk jobbra-balra. A kívánt helyre érve, majd jobb egérgépet nyomva felbukkan a használható fegyverek, eszközök listája. Innen kiválasztva a szükségességet, a fel-le gombokkal tudjuk irányba állítani a célkeresztet. Végül csak az marad hátra, hogy a „Space” megnyomásával aktiváljuk a kívánt eszközhöz tartozó tevékenységet. A friss kiadásban 27 csodaszép pályát, 13 választható csapatot programoztak nekünk, közel húsz fegyverrel – nem beszélve a „ninja” csákljáról, *JetPackról*, légalapácsról: egyhamar nem lehet megenni a küzdelmeket...

### Akarom!

A szükséges állományok a <http://www.wormux.org> honlapról indulva érhetőek el. Itt a fő disztribúciókhoz kapcsolható *rpm*, *deb*, *tgz* bináris csomagok mellett a forráskódok is beszerezhetőek. Nekem sajnos nincsenek jó tapasztalataim az előre fordított verziókkal (sercegő hang, szemetelő kép, hibáüzenetek

a konzolon), így ajánlásom szerint inkább mi magunk építsük fel a játékot! Töltjük le a *wormux\_verzió.tar.gz* tarballt, majd a kicsomagolt forrás archívban adjuk ki *root* jogkörrel a *./configure, make, make install* parancsokat! (Ahhoz, hogy a játékot kompromisszumoktól mentesen használhassuk, szükségünk lesz a rendszerünkben lévő *libSDL, SDL\_net, SDL\_mixer, SDL\_ttf* komponensekre, valamint a *libXML* csomagokra: ezek jelenléte nélkül a konfiguráló szkript le sem fut!). Ha minden fájl az alapértelmezett helyére került, felhasználóként kiadott *wormux* paranccsal indítható a móka. Ugye, milyen egyszerű?

### Egy csata története

Azért, hogy betekintést nyerjünk ebbe a világba, ismerjük meg egy két csapatos háború rövid lefolyását! Engedelmetekkel felveszem a kommentátor szerepét:  
„Kedves Közönség, előttem a pálya, mindkét félnek három egysége van készenlétben. Egyikük *Wilber* osztályú



1. ábra Íme a Wormux, KDE asztalon

(a *Gimp-rókák*), a másik *Tuxokból* áll (*Linux-pingvinek*). Megkezdődik a mérkőzés, *Wilber* vezér indít: az első rókáját megpróbálja olyan helyzetbe

mozgatni, hogy az ellenfél ne lásson rá egykönnyen, majd egy jól irányzott aknavetős lövéssel puhítani kezdi a rossz helyen lévő csapattársa alatti

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva



2. ábra A pályán épp sajt szállingózik...



3. ábra Az ellenfelem fegyvert választ



4. ábra Győzelmi statisztika

pályaelemet. A másik csapat ezt észlelve megtámadja a rókát, melynek segíteni próbál az aknavető egység: távcsöves puskával eresztenek két lövést a szerencsétlenbe, melyből az egyik célt téveszt. Ezzel a tévesztéssel azonban meg is pecsételődik a madár sorsa! A sértett fél egy automata *Bazookával* válaszolva kivégzi a pingvint: úgy ér célt a lövedéke, hogy a sarki-madár komolyan megsérül, ráadásul felrobban a pályaelem alatta, így a mélybe zuhan. A megfogyatkozott „szárnyas-csapat” felszívja magát, és *JetPackkel* repít egy

egységet közvetlenül a gyilkos mellé. A harmadik róka eközben olyan helyzetet keres, hogy szabadon rálásson a két megmaradt madárra – nincs könnyű helyzetben, az egyiküknek komoly fedezéke van. Az előbb gyilkossá vált ragadozó mellé repült pingvin dühében előránt a zsebéből egy görényt, és rászabadítja ellenfelére. Micsoda bosszú! Zöld füst gomolyog, szinte a lelátókig terjeng a bűz! A róka nem bírja sokáig a szagokat, a másvilágra költözik: már csak a sírköve tudatja egykori létét. Maradt tehát két róka,

két pingvin. A pingvinek tudják, hogy még semmi sem dőlt el: egyikük aknákat telepít maga elé. Itt most ideig biztonságban lesz: nem lehet rálátni, mert a pálya közepén egy éktelenül nagy téhén leledzik. Az egyik *Wilber* osztagos a *JetPackért* nyúl, és türelmetlenül átszáll a téhénen... de elrontja a landolást! A földre zuhan, a megsérült ravaszdit pedig kivégzi az előbb letett taposóakna. Az állás tehát egy-kettő.” De most... recsegés zavarja meg a közvetítést. Mi ez a hang? Hová lett a kommentátor?

„Tisztelt Közönség! A hátralévő közvetítést megszakítjuk. A közvetítő egyszerűen letette a mikrofont, és szinte fejvesztve szaladt hazáig, hogy ő is csatázhasson egyet. Utolsó szavaival, futtában kiáltva kért meg minket, hogy tolmácsoljuk szavait: arra buzdított minden Linuxvilág Olvasót, hogy hívja át magához egyik szomszédját, cimboráját, szülőjét, bárkit – és tapasztalják meg egymás ellenében ezt a nem mindennapi mókát!„

### Végszó

A viccet félretéve, nagyon nehezen született meg ez a rövidke írás. Gépeles közben, a kettes számú asztalomon folyamatosan futott egy *Wormux*: gyakoroltam, és megint csak gyakoroltam. Azért igyekeztem ennyire, mert a zsigereimben akartam érezni az aknavető lövedékének röppályáját, no meg a *JetPack* kezelését is. Én leginkább ezek használatával próbálok felülkerekedni a cimboráimon, akikkel folyamatosan csatázunk. Elvégre hogy nézne ki, ha a többiek két – három körből a másvilágra küldenének?

Végezetül, egy dologra még ki kell térnem: bár a cikkben sokszor szerepelnek a „meghalt”, „lelőtte”, „kivégezte” szavak, ennek ellenére kiskorú játékosokat is nyugodt szívvel oda lehet engedni a program közelébe. Az agresszivitás itt csak képletesen értendő – minden mozgásfázis és effekt roppant aranyosan és emészthetően van kivitelezve, vért pedig keresve sem találni!

**Kovács Zsolt** (kovi@linuxforum.hu)

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