

## Serious Sam – avagy „Komoly Samu” kalandjai

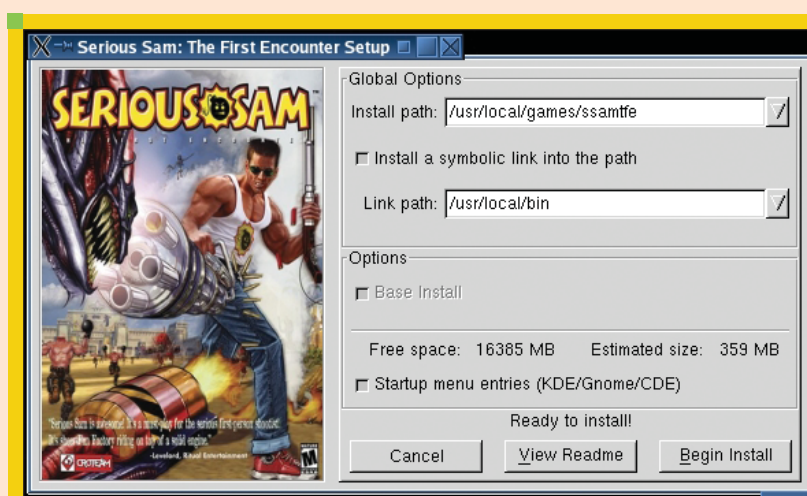
A név alapján kevesen gondolnának „komoly” játékra, miközben a horvát illetőségű fejlesztők 2001-ben az év egyik legjobb FPS projektjét adták el ezzel a címmel.

### Nem komolytan

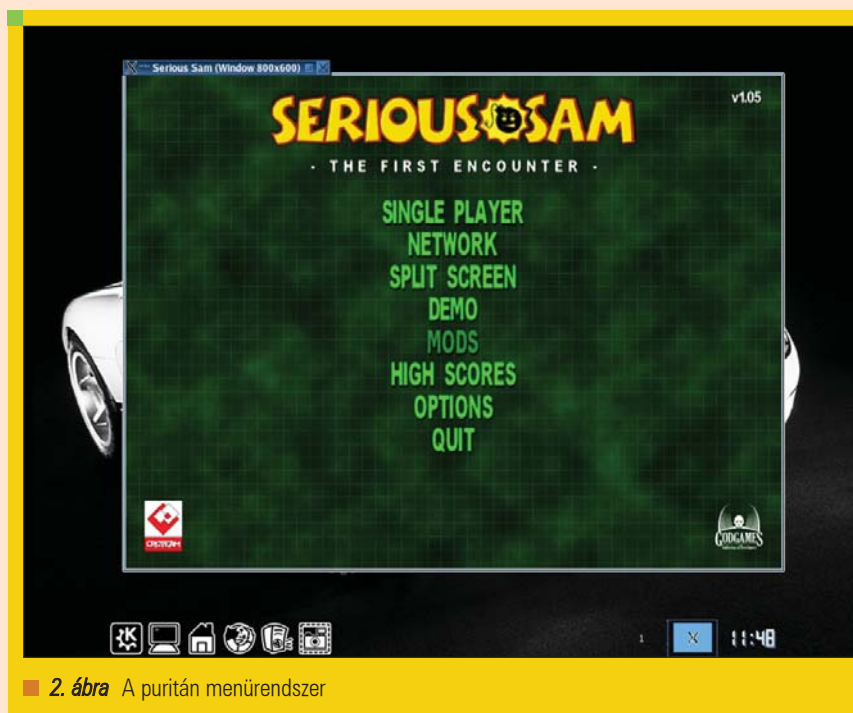
2001-et írunk: a *Quake3* láz kimondatlanul csillapodóban van, az *Unreal* programozói pedig még javában készítik az aktuális, multis nagyágyút. „Egy olyan játék kellene, amiben van egy kicsi ebből is - abból is, esetleg ha a kódot ki lehetne hegyezni egy eszetlen hentelésre, akkor nagyot alakíthatnánk”... Talán ezek a gondolatok járhattak a horvátországi Croteam tagjainak a fejében, amikor megalkották a művüket. Ha így történt, akkor teljes a siker: a *Serious Sam* messze van a *Quake* sorozattól, nem is húz az *Unreal* vonal felé, miközben menetében több tekintetben is tetten érhető a (többek között *Doom* által is kivitelezett) tömeges öldöklés. Főbb jellemzői tekintetében az eredmény mellbevágó lett, szerencsére szó nincs komolytalanságról.

### Megszállottak előnyben

A játékprogram kerettörténete eléggé felületes, ezt a rész a projekt leggyengébb eleme. Egy jövőbeli meséről van szó, miszerint társaink rátaláltak az ősi civilizáció egyik ránk hagyott örökségére: idő és tér áthidalásáról szóló feljegyzések kerültek az emberiség birtokába. Jó szokás szerint, az ismeretlenbe beleugorva hamar kipróbálásra került a dokumentumok alapján kivitelezett technológia. Egy ideig minden rendben haladt, ám egy megnyitott kapun keresztül később különféle idegen és brutális lények özönlöttek a világunkba. Rövidesen tisztázódott a megoldás: csupán egy esély maradt a túlélésre, miszerint meg kell szerezni egy speciális tárgyat, ami bezárhatja az átjárót. Erre a feladatra kell vállalkoznia



1. ábra A játék linuxos telepítője



2. ábra A puritán menürendszer



3. ábra Mészárlás indul, KDE asztalon



4. ábra Két tucát ellenfél

a potenciális *Sam* jelölteknek, pontosabban a tárgy négy darabban szétszórt részeinek a begyűjtésére. Az aktuális helyszínre a főszereplő egy időgép segítségével érkezik meg...

A gyenge mesét elfelejtve azonban nem lehet okunk panaszra: „jó közepes” képességű grafikai motor, egyedi fizika, ötletes pályák és mellbevágóan sok ellenfél biztosítja a szórakozást. Hozzáteszem, hogy e kissé különös öldöklés megszállottságot feltételez:

a megrögzött *Quake* rajongók egyáltalán nem biztos, hogy végigjátsszák a játékot, csakúgy, mint ahogy talán az *Unreal* hívei sem. Azonban akit tornacipős, laza főhősként feldob, ha egy egyszerűbb helyzetben is húsz ellenfél ront egy időben az életére, ne keressen tovább: erre a játékra van szüksége!

### Életre hívni...

Mivel a projekt alapvetően *Win32* felületre készült, egy ideig nem rendel-

kezett linuxos binárisal. Azonban később, amikor a *Croteam* saját fejlesztésű motorja már kellőképpen kiforrott, valamint látszott, hogy a játékosok egykönnyen nem felejtik el a rém lényegre törő projektet, megszületett a natív verzió. A portolást az *Icculus* gárdája végezte el, akiknek a munkáját legkönnyebben a megfelelő *Loki* - alapú telepítővel tudjuk üzembe állítani. A szükséges állomány a *Loki Installers for Linux Gamers* csapatának honlapján, a <http://lifl.org/?catid=6&gameid=71> címen érhető el. A nagy karriert befutott telepítőt *root* jogkörrel le kell futtatni: először bekéri a windowsos játéklemezt, majd a diszkról kinyert adatcsomagokat az átírt motorral együtt a helyére teszi (*/usr/local/games/ssamtfe*). A telepítő használatának nem függvénye a grafikus interfész: *X kiszolgáló* nélkül indítva egy ízléses, szöveges felületen is életre lehet hívni a kódot. Miután minden fájl a helyére került, felhasználóként kiadott *ssamtfe* paranccsal indítható a „vadászat”. Fontos tudni, hogy a linuxos kliens jelenleg béta állapotú (*v1.05beta3*), ennek ellenére csaknem hibamentes. Egy „hiányosságra” azonban szemet szúr: sajnos a szabad rendszer ügyfele nem kompatibilis *Windows* hajtotta szerverekkel és kliensekkel, így vegyes hálózatokon nem használható a *Multiplayer* üzemmód! Az átírat szerencsére nem kíván erős gépet: ahhoz, hogy *Sam* kalandjait kompromisszumoktól mentesen tapasztalhassuk meg, csupán *1GHz* órajelű *x86* processzorra, *256MByte* központi memóriára, és egy közepeszerű *3D* grafikai hardverre van szükségünk (működő *GLX* vagy *DRI* kapoccsal) – no meg egy *Linux* disztribúcióra.

### ... És életben maradni

Mint említettem, a program erőssége az ötletes, sajátos belső világa. Azonban az sem mellékes, hogy igazi és hamisítatlan „tömegmészárlás-szimulációról” van szó: a mai, divatos megvalósítások talán összesen sem rendelkeznek ennyi ellenféllel. Itt nem számít kirívónak az, amikor (használható fedezék nélküli) nyílt terepen egyszerre több tucat, kamikaze jellegű ellenfél ront ránk, bombákkal megvakva... Külső és belső térben, késsel, pisztollyal, dupla csöves puskával, vagy

éppen rakétavetővel a kézben pillanatok alatt megtapasztalható mindez: közepes fokozaton már elég komoly kihívást jelent a pályák teljesítése. Egyébként ellenfeleink kasztjaiból is akad bőven, hiszen a fej nélküli alakoktól kezdve, pókokon keresztül, csontvázakon át a lépegetőig széles a repertoár. Minden adott: a képernyő előtt töltött idő kész túlélőgyakorlat.

A dolog szépségét rontandó, három (idegesítő) sajátossággal sokan össze fognak futni: ellenfeleink gyakran a semmiből kerülnek elő, a dinamikusan változó zenei kíséret rövid időn belül idegőrlővé válik, valamint az öldöklés néhol már erősen *arcade* jellegűt vesz. Meglátásom szerint a program emiatt bizonyos pontokon monotonnak tűnik, de a negatívumok mit sem rontanak azon, hogy a *Serious Sam* igazi kultuszjátékként vonult a történelembe. (Később, a második epizód pedig erre a maradandó emlékre építve kaszált nagyot. Apropos, második rész! Ennek szintén van linuxos kliense, de a cikk írásakor még erősen próbaverziós állapotú: éppen bétateszterek munkájára vár. Üzembiztos kiadás esetén erre majd bővebben kitérek.)

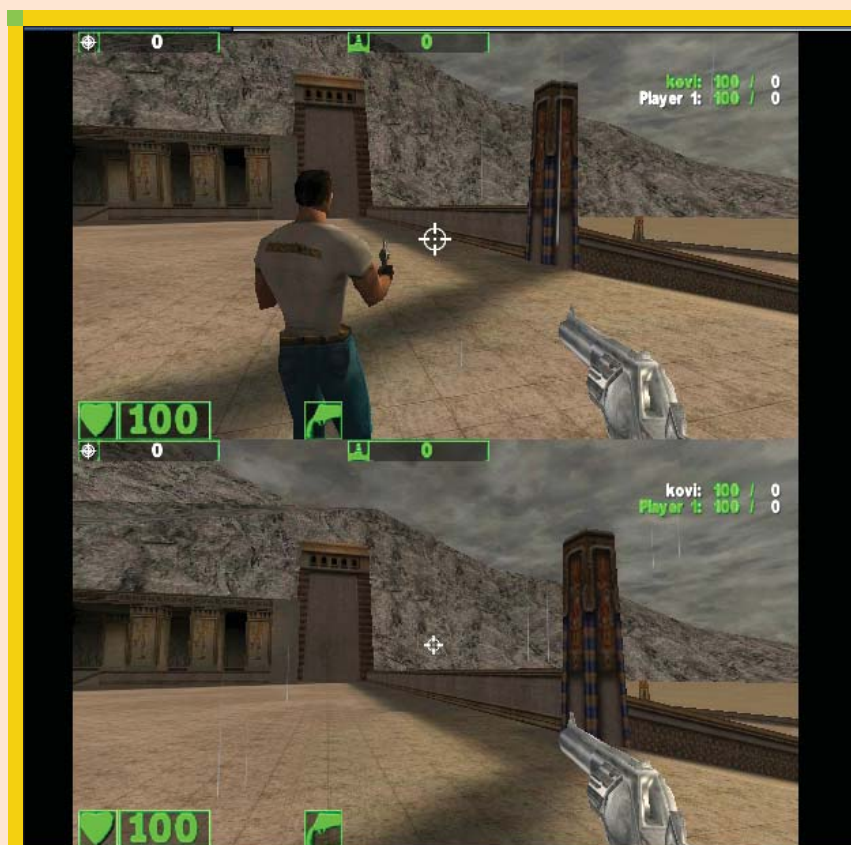
### Ötletek, apró ötletek

Arról, hogy a játék ne csak a páratlan tömegmészárlás miatt legyen beszéd-téma, a fejlesztők apró ötletekkel gondoskodtak. Kiragadott példaként nagyon tetszik az a helyzet, amikor egy gördülő sziklagolyó elől menekülve a karakterem *Indiana Jones* dallamokat fütyörészik... De a hálózati mód is megér egy misét: a megszokott stílusokon felül lehetőséget ad az egyjátékos szál kooperatív megoldására is. Érdekesként akár osztott képernyőn is megoldható a pusztítás, így egy számítógép előtt ülve akár négyen is segíthetik egymást. Utóbbi lehetőség nem mindennapi ebben a kategóriában! Természetesen a linuxos hálózatok lehetőségeire támaszkodva a játék indítható dedikált szerver üzemmodban is (cd /usr/local/games/ssamtf/bin, ./ssam\_lnxded <konfig>).

Gyakorlatilag minden adott a könnyed kikapcsolódáshoz: aki csak tud, éljen e lehetőséggel – csalódás kizárva! Sőt, a *Quake*,



5. ábra Kitartás és reflex dolga



6. ábra Egy Linux, két játékos

*Unreal* rajongóknak sem kell túlzottan idegenkednie a képek láttán: magamból kiindulva annyit elmondhatok, hogy egy-két sör társaságában jó néhány délutánt agyonütöttem a *Serious Sam* világában!

**Kovács Zsolt** (kovi@linuxforum.hu)

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