


```
# /usr/local/games/quake2
#####
cd /usr/local/games/quake2
./quake2 +set vid_ref glx
+set gl_driver libGL.so
+set game rogue
```

Kingpin Life of Crime

A játék motorját a Quake 2 adja. A fejlesztésért a Xatrix, valamint az Interplay felelős (mára a program egyik helyen



sem érhető el), nekik köszönhető, hogy a Quake 2 amúgy unalmas szögletes tereiből egy viszonylagos értelemben igazán jó és új világot alakítottak ki. Ennek ellenére nem szabad olyan megjelenítést, látvány- és élményvilágot várni tőle, mint ami a Quake 3-ban vagy az Unreal Tournamentben látható, mert arra nem képes. Mégis a maga sajátos hangulatával, beszédstílusával szórakoztató játék (megközelítőleg percenként hangzik el néhány otromba kifejezés). Az utcák egy kicsit kihaltak ahhoz képest, hogy egy bűnnel teli utcaképnek felelnek meg, viszont a kopasz, tetovált emberek láncsal az orrukban és a szintén tetovált csajok szuper módon hatnak játék közben a hangulatodra. A sztori nagyon egyszerű: egy zsarut kell alakítanod, aki nem teljesen tökéletes, pénzért gyakorlatilag mindenre hajlandó. Az utcát uraló bandák között ügyesen lavírozva eljut a végső célig, ez: leszámolni a Kingpinnel. Hogy mi a jutalom? Természetesen pénz! Ja igen, és rengeteget lehet lövöldözni!

Telepítés

Itt is két változat lehetséges, ki-ki döntse el, hogy melyiket szeretné alkalmazni.

Az első módszer

A fájlt (*kingpin-1.20_glibc-i386linux2.0.tar.gz*) az előre létrehozott */usr/local/games/kingpin* könyvtárba a `tar xfvz-kingpin-1.20_glibc-i386-linux2.0.tar.gz` paranccsal ki kell csomagolni.

A *kingpin.conf* fájlt át kell helyezni a */etc*-be. A *libGL.so*, *libMesaGL.so*, *libMesaGL.so.2*, *libMesaGL.so.2.6* fájlt törölni kell, mivel teljesen fölöslegesek. A program futtatásához sajnos fel kell tenni a Kingpin játékot egy windowsos lemezrészre, vagy WineX segítségével fel kell telepíteni a programot a linuxos gépünkre. A telepített helyről a *kingpin/main* könyvtár tartalmát át kell másolni a */usr/local/games/kingpin/main* könyvtárba. Az átmásolás után át kell alakítani a fájlok nevét, mert a kiterjesztések nagy- és kisbetűsek vegyesen, például van *.TGA* és *.tga* kiterjesztés is. A */usr/local/games/kingpin/main* könyvtárban található a *ccase* program, amit ha `./ccase -r`-ként futtatunk, helyreállítja a dolgokat, átalakítja a fájlok nevét, kiterjesztését: minden fájlnak kisbetűs lesz a neve és kiterjesztése. Ezzel sajnos még mindig nincs vége a dolognak, mivel az összes *libGL.so* és *libMesaGL.so* fájlt töröltük, tehát létre kell hozni egy hivatkozást, ami a 3D-s kártya OpenGL-es vezérlőjére mutat. Az alábbi utasítást kell kiadni:

```
ln -s /usr/lib/libGL.so.xxx
"/usr/local/games/kingpin/
libGL.so
```

(Ebben az esetben az x a vezérlő változatszáma.)

A játék indítása a `./kingpin +set vid_ref glx +set gl_driver libGL.so` utasítással lehetséges (ha belépsz a */usr/local/games/kingpin* könyvtárba). Szerintem érdemes egy parancsfájlt írni hozzá, amit ha bemásolunk a */usr/bin* könyvtárba, például *run-kingpin* néven, máris le lehet egyszerűsíteni a folyamatot.

```
#!/bin/sh
#####
# Load Kingpin from
# /usr/local/games/kingpin
#####
cd /usr/local/games/kingpin
./kingpin +set vid_ref glx
+set gl_driver
libGL.so + developer 1
```

A + developer 1 engedélyezi a játékban a konzolt, ahova majd a különböző parancsokat vagy cheatket be lehet írni. A játék első indítása előtt rendszergazdai jogosultsággal ki kell adnunk a következő parancsokat:

```
chown root kingpin
chmod 4711 kingpin
```

Ez az érték szintén a Quake-örökségből származik, a programnak szüksége van a videoalrendszer teljes körű hozzáférésehez.

Második módszer

Szintén az icculus.org weboldalról tölthető le a *kingpin-1.20-x86.run*. A telepítőprogram tartalmazza azt a pluszszolgáltatást, hogy az előtelepítéshez nincs szükség sem windowsos lemezrészre, sem pedig WineX-re, mert a szükséges állományokat lemásolja a windowsos telepítőkorongról, majd a fájlokat a megfelelő formátumra alakítja át, és a telepítő által létrehozott könyvtárba másolja őket.



Fontos megjegyezni, hogy a Loki-alapokra épülő telepítőprogram nem tudja kezelni az automount vagy supermount segítségével önműködően befűzött CD-kötetet. A telepítés idejére, valamint a játék futtatása alkalmával is a windowsos Kingpin CD-t kézzel kell egy általunk választott helyre befűzünk (nyilván nem oda, ahova az automount vagy a supermount befűzi). Talán botorságnak tűnik a feladat, de ezzel a kis megalkuvással használható csak a telepítő és a játék is. Aki nem használja egyik önműködő befűzésre alkalmas lehetőséget sem, az természetesen nem ütközik ilyen nehézségekbe. Végül nézzük, milyen eszközök állnak hősünk rendelkezésére az emberirtáshoz:

- ólomcső
- pisztoly
- vadászpuska
- dobtaras géppisztoly
- gránátvető
- rakétavető
- lángszóró
- gépkarabély

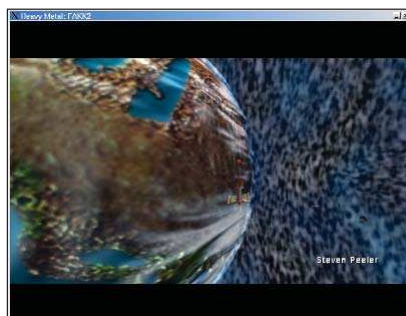
A játék kinézetéről és a pályákról meséljenek a képek. Ajánlom mindenki figyelmébe, hogy álljon be a vadászpuskával egy lámpa alá, majd kezdjen el forogni, mozogni! Közben érdemes figyelni, hogyan változnak a fények a puska csövén. Sajnos az árnyékkézelés annyira gyatrára sikerült, hogyha egy ház tetején, a tető peremén állunk, akkor az árnyékunk ragyogóan a levegőbe vetül, a semmire.

A CD-mellékeltlen megtalálható a *kpeded...* fájl, ami a Kingpin játék kinevezett kiszolgálójaként való futtatásához szükséges, valamint ha valaki új pályákat, bővítményeket szeretne készíteni, akkor a *kingpinsdk...* fájlra is ráakadhat itt.

Heavy Metal F.A.K.K. a négyzetben

A játék igazi kultusszal bír. Itt minden fordítva volt és lett. Először is elkészült a Heavy Metal című képregény, amit *Simon Bisley* írt és öntött formába a '70-es évek végén. A Heavy Metal szürreális világa furcsa érzést keltett mindenkiben, akadtak utálói, és vannak olyanok, akik máig imádják a művet. Tizenkilenc év elteltével az alkotók újra elővették a témát. A Heavy Metal 2000 címet viselő rajzfilm főhősét az alkotók *Julie Strain*-ről, az egykori Penthouse-modellről mintázták.

A rajzfilm egy Julie nevű hősnőről szól, akinek a hűgát elrabolják az idegenek. Julie rájön, hogy az E.T.-k háta mögött egy isteni babérokra pályázó gazember, Lord Tyler áll. Ám a Szentföld véres csatamezőin vívott harcban alaposan ellátja a baját.

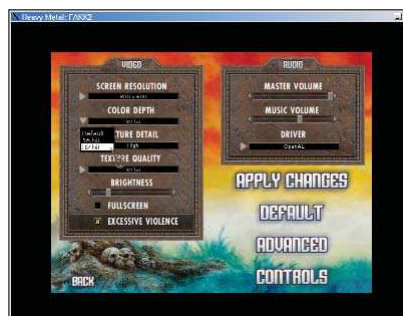
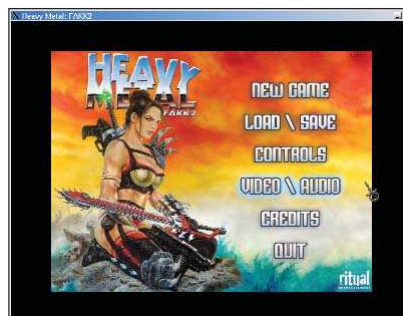


Történet

A csata után Julie és húga elindult az Iker Napok galaxisába, útközben maguk köré gyűjtötték a hontalanokat, hogy új otthont hozzanak létre az Éden világán. Hamar felfedezték, hogy az Éden bolygó vize gyógyító erejű, képes megőrizni az ifjúságot. A bolygó köré egy védelmi burkot, a F.A.K.K.-ot (Federation Assigned Ketogenic Killzone) állítottak fel, ami megóvja őket bármilyen, az úrból jövő támadás ellen. Az úrból egy hajó közeledik feléjük, ez a PlanetShip néven futó gépezet bolygók elpusztítására is képes; vezetője a bomlott agyú Gith.

Telepítés

A telepítőprogram 378 MB-ot fog felmásolni a gépünkre, ami nem mondható soknak; további előny, hogy a telepítést követően nem kell a CD-meghaj-



tóban tartani a korongot, mert a játék nélküle is fut.

A cheat és egyéb kódok használatához érdemes a konzolt bekapcsolni.

A lemez a játék 1.02-es változatát tartal-

mazza, tehát a windowsos kiadásból a legutolsót, így nincs semmilyen frissítés hozzá, viszont az összes, a kiadásig megismert hibát javították benne. Igaz, Julie néha így is be-bedől a falba, de a hibákat nagymértékben ellensúlyozza, hogy a program még alacsony felbontás esetén is fantasztikus látványvilággal örvendeztet meg bennünket.

Külön figyelmet érdemes fordítani rá, hogyha teljes képernyős üzemmódról ablakosra váltunk, akkor az egér „kihúzható” a játékfelületről – ennek a képek készítésekor nagy hasznát vettem. Szintén a programozókat dicséri, hogy az Unreal és Unreal grafikai motorra épülő programokkal ellentétben itt a játékon belülről lehet állítani a színmélységet.

Heretic 2

A program Quake-öröksége még az első változattól származtatható, mivel az még tisztán id-fejlesztés volt.

A következő változat viszont a Raven alkotása, igaz, ez a verzió is Quake-alapokon, egészen pontosan a Quake 2 grafikai motoron alapul.

A Quake 2-höz képest viszont harmadik személy nézetű kamerakezeléssel



vértették fel, ami teljesen eltér a Quake 2-től. A pályák elrendezése, valamint a grafika lényegesen eltér a Quake 2 által kínált nyomasztó egyhangúságtól. Itt a városok falai, a terek, a víz, valamint a víz mozgása sokkal élethűbb. Főhősünk sem az a durrbele katona, aki csak a fegyvereire tud támaszkodni. Itt igen is léteznek varázslatok, lángcsóvák és minden, ami a néhol misztikus hangulat keltéséhez, illetve fokozásához szükséges.

Telepítés

A telepítőprogram indítása, valamint a telepítés befejezése után a CD-mellékleten lévő *heretic2-install-x86.run* fájlt kell futtatni, mivel az eredeti játék az OpenGL alapú 3D-s kártyákat nem kezeli, mindenféle hibaüzenettel lefagy.

A frissítést követően azonban már az nVidia alapú 3D-kártya is használható. Nem kell megijedni, mert a frissítés nagyon sok fájlt eltávolít, de ezt csak és kizárólag a minél jobb megfeleléség

érdekében teszi. Egy másik lényeges elem, hogy a CD-mellékleten önmagában lévő frissítés is képes a teljes játékot a Loki lemezzel telepíteni, viszont valamilyen furcsa oknál fogva ebben az esetben is fagyást tapasztaltam. Amennyiben a műveletet nem előzi meg a gyári lemezzel az eredeti első változatú telepítőprogram használata, akkor sajnos a fent említett hiba mindig elő fog jönni, amint a video-beállításokban a programból megvalósított megjelenítést OpenGL-re állítjuk át. Leküzdvé a telepítők által létrehozott furcsaságokat, órákra leláncolhatjuk magunkat linuxos gépünk elé.

Return to Castle Wolfenstein

A program Quake 3-alapokon nyugszik, de annak képi világát jóval felülmúlva próbál meg bennünket elkalauzolni a Wolfenstein kastélyban.

A cselekmény

Te vagy B. J. Blazkowicz, sok kitüntetéssel büszkélkedő katona, aki újoncként kerül be a Titkos Akciók Hivatalához (Office of Secret Actions – OSA). Feladatod, hogy elmenekülj, majd visszatérj a Wolfenstein kastélyba, ahol megakadályozod Heinrich Himmler titkos genetikai kísérletét. Himmler hisz abban, hogy újraélesztheti a X. század fekete hercegét, Henry Fowlert, aki szintén olyan sötét figura, mint Himmler. A genetika tudománya és az okkult erők segítségével Himmler megteremti a megállíthatatlan hadsereget.

A felhasználható fegyverek listája:

- kés,
- 45-ös Colt,
- Mauser pisztoly,
- MP40-es,
- Thomson,
- hangtompított géppisztoly,
- kézigránát,
- lángszóró,
- páncéltörő,
- méreg.

Telepítés

A CD-mellékleten található *wolf-linux-1.33.x86.run* állományt kell futtatni, majd a GOTY (Game of The Year Edition) *wolf-linux-GOTY-maps.x86.run* bővítményt érdemes telepíteni. Legvégül a legutolsó frissítést *wolf-linux-update-1.4.1.x86.run* szükséges futtatni.

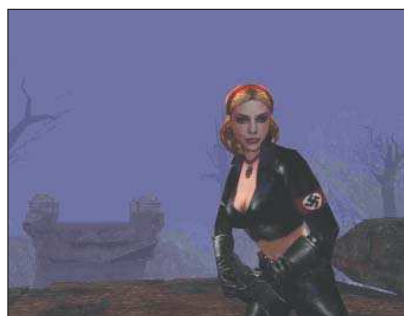
Az Interneten létezik egy, a teljes 1.4.1 változatot tartalmazó 100 MB feletti állomány is, én azonban megmaradtam az ftp.idsoftware.com helyről elérhető tartalomnál. A játék futtatásához szükség



lesz még egy windowsos RTCW CD-re is. Lehetőleg a GOTY-változatra, mivel azon a pakfájlok nincsenek becsomagolva, így közvetlen módon lehet őket a lemezzel bemásolni a `/usr/local/games/wolfenstein/main` könyvtárba. Természetesen ehhez be kell fűzni a lemezt. Az egyszerűség kedvéért az összes *.pak* kiterjesztésű fájlt próbáljuk meg átmásolni, és csak a régebbieket kell felülírni. Figyelem, mivel a GOTY-változat kétlemezes, mind a két korongról le kell másolni a fájlokat! Akinek csak az egylemezes változat van meg, az vagy Windows alá telepítse fel a programot, és onnan nyerje ki a szükséges pakfájlokat, vagy használjon WineX-et, amivel Linux alá is fel lehet telepíteni a programot arra az időre, amíg a pakfájlok átmásolására sort kerítünk.

A játék a csaknem kilenc évvel ezelőtti Wolfenstein utódja, de annak grafikai tudását magasan túlszárnyalja. A történet, a megjelenítés, az akciók mind-mind

kiforrottak, és már az első pillanattól fogva hatással vannak a játékosra. Bár akadnak olyanok, akik a M.O.H.A.-ra esküsznek, nekik várniuk kell, amíg a linuxos átültetés befejeződik, és ugyanazt a játékelményt tudják kihozni a programból Linux alatt is, mintha a windowsos változattal játszanának. Nekem hiányzik a stratégiai rész az egyjátékos üzemmódban, a pályákon a segítséget nyújtó karakterekkel az együttműködés nulla. Elmondják a mondókájukat, majd



elfordulnak, és mehet az ember, amerre lát. Az Enemy Territory küldetéslemez a szövetséges erők remélhetőleg fokozott együttműködésével minden kívánságot, illetve hiányosságot pótol, és a taktikai elemek növelésével egy még izgalmasabb játékkal játszhatunk.



Kosztandinovszki Norbert
(kosztandinovszki@dialec.hu)
Linux- és játékmánias számítógépőrült.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva