

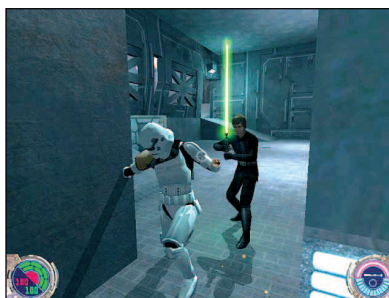


## Jedi Knight2: Jedi Outcast!

A PC monitorán valahogy sosem volt képes engem megragadni a Star Wars univerzum. A filmek nagyon tetszettek, de ez volt minden. Egészen addig, amíg egyszer véletlenül, a kezembe nem akadt a Jedi Knight második része, amelynek varázslatos világával most végre a Linux felhasználók is megismerkedhetnek.

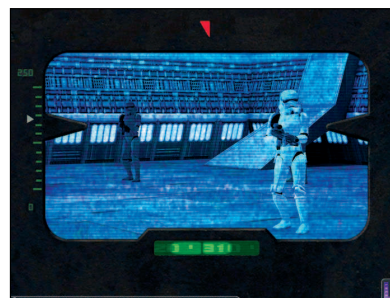
Szinte tökéletes az illúzió, minden pillanatban a Star Wars galaxis világában érezhetjük magunkat. A történet szerint mi Kyle Katarn-t alakítjuk, aki az új köztársaságban röpköd hajójával, no és bájos hölgy segítőjével, aki mellesleg igen közel áll a szívéhez. Ekkor kapjuk *Mon Montha* szenátor asszonytól a megbízatást, (egy animáció keretében) hogy nézzünk szét egy bolygón, amely egy régi birodalmi állomásnak ad otthont, és mellesleg igen gyanús. Természetesen elvállaljuk, melynek során végérvényesen belegabalyodunk egy szövevényes összeesküvésekkel, és sok-sok legyilkolandó ellenséggel tarkított történetbe. Ekkor sajnos még semmit sem tudunk a Jedi tehetségünkről, olyannyira, hogy egy csirke lézerpuskával vagyunk kénytelenek irtani az ellent. Quake rajongók előnyben.

Legalábbis az elején. A játék ugyanis az első küldetésig – híven a Jedi Knight sorozathoz – FPS módban játszható, ám a Jedi tudományok ismeretével a hátunk mögött már a jó öreg *Lara Croft* nézetben folytatjuk a kalandot. Természetesen opcionálisan ekkor is választhatjuk az FPS módot, de tapasztalataim szerint határozottan kényelmetlen. Az első küldetés befejezése után (jó szereplésünk okán) teljesen ráállítanak minket az ügyre. Küldetésünk az, hogy kiderítsük, mi is történik itt. Ekkor átküldenek a Yavin IV-re, ahol bizony maga a nagy *Luke Skywalker* kezd meg képzésünket a Jedi Akadémián. Érdeemes nagyon



figyeln, (és a lehető legjobban elsajátítani a billentyűzet használatát) mert az Erő használata nélkül gyakorlatilag esélytelenek vagyunk. A billentyűzet és egér kombinálásának ismerete pedig garancia arra, hogy az – egyébként elég kemény – Dark Jedi harcosokat is át tudjuk küldeni az örök vadászmezőkre.

A pályák változatossága igazi élmény, ötletességük pedig példaértékű. Küldetést fogunk teljesíteni a Yavin IV-en, A Bospin-i felhővárosban, sőt kalóztoktól, bűnözőktől hemzsegő úrkikötőben, kocsmában, birodalmi csillagrombolón. Harcrendszere igen érdekesre sikeredett, lévén a sötét harcossal folytatott küzdelem animált végkifejlettel rendelkezik. A közkatonák gyilkolása teljesen hétköznapi. A tápos ellenfelekkel való csatározások végén a játék a saját motorjával renderelt lassított animációt vetít, az egyik küzdő fél összeeséséről. Ez jobb esetben az ellenfél, rosszabb esetben Kyle. Érdekesek, izgalmasak, sőt határozottan felemelőek ezek a fénykard csaták, olyannyira, hogy már vágyik az ember egy jó kis csihupuhira. Fantasztí-



kusra sikeredett ez a küzdelem, a legkülönlegesebb pedig az, amikor két sötét lovak támad ránk egyszerre. Figyelem, a sötét harcosok nagyon gyorsak. És nagyon veszélyesek... Külön kiemelő, hogy a fejlesztők nagyon odafigyeltek a fokozatosságra. Valamelyest a szerepjátékokra emlékeztet, hogy a Jedi tudományokban való elmélyülés új mozdulatokat, vagy az Erő használatát eredményezi. Ráadásul bizonyos időközönként leírást találunk egy új Jedi trükkéről, mintha új fegyvert vennénk fel. (Ez viszont klasszikus FPS elem.) Így a játék közepe felé már képesek leszünk úgy megfojtani egy katonát mint maga *Darth Vader* (sötét düh) vagy olyan villám-effekteket produkálni, mint amilyeneket az uralkodó művelt a Jedi visszatér című film végén. Mindezek mellett a fegyverarzenál is igen változatos, a *Chubakka*-féle „nyilpuska” ugyanúgy megtalálható, mint a sima lázadó lézer fegyver, vagy a távcsöves orgyilkos műszerek. Közepes fokozaton a játék közepén szinte már legyőzhetetlenek vagyunk. Pusztulásunkat kizárólag a figyelmetlenség, vagy meg-



gondolatlanság okozhatja. Utóbbira nagyon kell vigyázni, lévén akadnak csapdák, amelyeket esetleg az ellenfelek állítottak nekünk. Ha azonban hideg fejjel, megfontoltan lépkedünk az ellenséges területen, aligha kerülhetünk izzasztó helyzetekbe. Félelmetes látvány, amint egy szakasz katona közé beugorva fénykardal rendet vágnunk közöttük.

### És amitől tényleg a játékban érzed magadat...

A számos ismert szereplő felbukkanása sokat dob az illúzión, hisz könnyebben mélyedünk el a történetben. A jól ismert Star Wars zenék, és a filmhez tökéletesen hű hangeffektusok végleg elvarázsolnak. Gyakorlatilag pont azt hallja az ember, amire a filmre gondoltva számítana. Ugyanez a lények, és a „játék biológiájára is igaz”, gyakorlatilag „új szörny” nincsen. Mindet láttuk már a filmekben, még ha csak vilanásnyira is. És ha ki akarod próbálni, milyen vezetni egy birodalmi lépegetőt, akkor úgysem fogod kihagyni ezt a játékot...

### A technológia

A játék lelke, a már kicsit régeinek számítót Quake 3 Team Arena motor, amely némi kozmetikán esett át, és remek látványt nyújt. Sajnos ennek az a következménye, hogy míg a Quake3 jól futott egy 500 MHz-es Celeron-on egy voodoo 3 szintű kártyával, addig ennek a játéknak ez a konfiguráció egy kicsit karcsú. Az első generációs GeForce, illetve a 6-700 MHz-es Pentium 3 itt bizony kötelező. Azt már talán mondanom sem kell, hogy a játék 256 MB memória alatt nem érzi jól magát. További érdekesség, hogy a program adatszervezése is azonos a Quake3-éval, így egy közönséges zip tömörítővel percek alatt meg lehet „műteni”. Jó tudni, hogy a játék zenéi valójában .pak fájlokon belüli mp3 ál-



lományok, így gond nélkül lecserélhetők. (Persze ügyelni kell a bit rate helyes beállítására.)

### Telepítés

Talán ez az a rész, amely mindenkit a leginkább érdekel. A játéknak (mint oly sok társának) sajnos nincs linuxos binárisa. Létezik viszont egy projekt, melynek célja, hogy *winux* kompatibilis telepítőket, és binárisokat hozzanak létre, kifejezetten az adott játékhoz. Nincs tehát más dolgunk, mint a Jedi Knight második részének a csomagját letölteni

a <http://liflg.sourceforge.net/weboldalról> (körülbelül 7 MB). Ez egy .run kiterjesztésű fájl, amely rendszergazdai módban gond nélkül futtatható (csak így tud írni a megfelelő könyvtárakba).

A letöltött telepítőhöz szükséges még a játék CD lemeze is (a Windows alatt használatos lemezről van szó), és természetesen a *winux* legfrissebb változata. A leírás szerint a játék *winux* 3.x alatt már futni fog. Talán már nem is kell említenem, hogy a telepítő a Loki telepítőrendszerét használja, így nem alkalmas a fájlrendszerek önműködő befűzésével együttműködni. (Ezt a szolgáltatást tehát ki kell kapcsolni, de telepítés után visszaállítható, hiszen a CD-re többet nem lesz szükségünk.) Nincs más hátra, mint belevetni magunkat a Star Wars hangulatos világába.



**Dancsok „strogg” Zoltán**

(strogg@mail.tvnet.hu)  
Jelenleg technikai szerkesztőként dolgozik a BME-OMIKK-nál, ahol oktat is. Emellett egyetemi

képzésben vesz részt, programozó matematikus szakon. Négy éve foglalkozik Linuxszal. Szabadidejében operációs rendszereket gyűjt és weblapot vezet.



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva