

Quake 4 – Szabad Rendszeren

A negyedik rész megjelenésével Quake játék újjászületett, de továbbra is a második részben már megismert Strogg gépezetek világában játszódik. A program – elődeihez hasonlóan – Linux alatt is fut.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

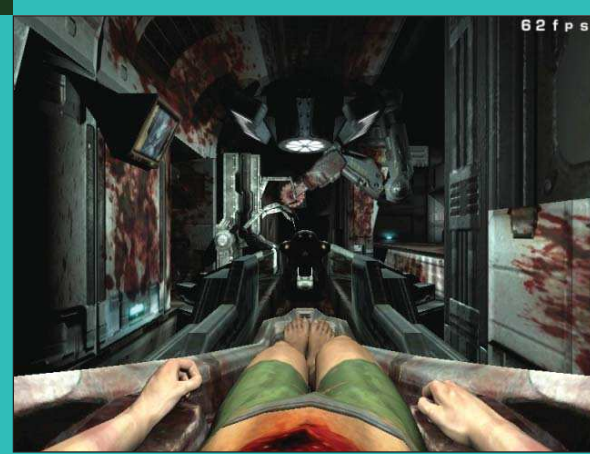
■ 2005 októberét írjuk, amikor a *John Carmack* névvel fémjelzett *id Software* ismét történelmet ír: a harmadik részével kitérő pályára irányított *Quake* sorozat újra a jól megszokott, küldetésalapú single vágányra kerül. A *PC-s* játékprogramok világának eme érdekes történéseiben komoly szerepet játszik az a tény, hogy a *Doom3* igen vegyes fogadtatását követően az engine képességeit egy jól ismert „külsős” fejlesztő, nevezetesen a *Raven* csapata

villanthatta meg. A program megjelenése után gyakorlatilag azonnal megkapta a linuxos működéséhez szükséges bináris szerver és kliens állományokat, melyekkel bátran nekivághatunk a stroggvadászatnak. A játék megjelenése körüli „hírozón” kezdetben gyakran hamis információkkal volt fertőzött, mivel a meglehetősen hosszú fejlesztési idővel büszkélkedő *Doom* sorozat harmadik részével valójában párhuzamosan

folytak a *Quake 4* készületei – és mivel utóbbi projekt jóval szerényebb információáradattal szolgálta ki a kíváncsiskodókat, így a megmagyarázhatatlanul sok szabadidővel bíró fanatikusok némelyike hamis képek készítésével tengette az idejét. Csupán az első hivatalos képernyőképek publikálása után vált hivatalosan is valósággá, hogy minden idők egyik legeredetibb *cybershootere* készül a *Raven* boszorkánykonyhájában, mely a néhai



■ 1. ábra Kis létszámú szakaszunk



■ 2. ábra Átalakulásunk folyamata



■ 3. ábra Átalakulásunk eredménye



■ 4. ábra Egy tekintélyes méretű ellenfél



■ 5. ábra Szerencsétlenül járt társunk, immár a másik oldalon

Quake 2 világának árnyékába kalauzolja el a „reszkető kezű”, kiéhezett kvékereket. A játék indítása után a (fejlesztő csapat logójához kapcsolódó) profin animált hollókat megcsodálva, új játékot indítva „beülhetünk” *Matthew Kane* testébe, aki bajtársaival együtt egy fémes – szinte már szürreálisan futurista, gépek kontra emberek háborúval sújtott világban tör előre, a (javarészt emberi testek felhasználásával készített) *Strogg* világ harcosain át.

A program nem szűkölködik ötletekben: nem akarom lelőni a lényeges hangulati elemeket, viszont annyi kevés információt engedtessem meg előzetesen elszórnom, hogy ebben az epizódban menthetetlenül az ellenségünk karmaiba fogunk kerülni. A kerettörténet csavarjaként csonkolásunkat és gépesítésünk folyamatát megszakítva, akcióban lévő bajtársainknak köszönhetően szabadulhatunk meg teljes agyomosásunk előtt (átalakulásunk fázisait belső nézetből kell „csodálnunk”: elég félelmetes érzés, ahogyan futószalagon érkező, mozgolódó és ellenkező testünket darabolják, gépesítik a *Stroggok* szerkezetei). Ezt követően ember-robot hibridként, ellentmondást nem tűrő módon oszthatjuk az „áldást”, meglehetősen komoly fegyverarzenálunk felhasználásával.

Mai elvárásoknak megfelelően a játékban természetesen igénybe vehetők (sőt, kötelező jelleggel használandóak) a lebegetővel felszerelt tankok, de akár a sajátos irányítással bíró személyi mecharobotok is. Ellenfeleink némelyike komoly képességekkel bír: ha kell, ügyesen rejtőzködik, akrobatikusan mozog – esetleg minden képzeletet felülmúló méretével és tűzerejével borzolja fel idegeinket.

Bevetésünk során találkozni fogunk olyan ellenféllel is, melynek géptestébe implementálva bizony felismerhető lesz kevesebb szerencsével járt korábbi bajtársunk (aki brutális támadása előtt, utolsó emberi erejével, segítőkészen még felénk szól „*Kane, menj tovább amíg tudsz, mert már nem tudom irányítani magam*”, majd valóban elszabadul a pokol).

Fegyvereinket tekintve értelemszerűen nem kell újdonságokra számítanunk, valójában a kiforrott, ötletes *id* fegyverrendszer lesz segítségünkre, kezdve az egyszerű blasteről egészen a *BFG* szerepét betöltő *Dark Matter Gun*-ig. A sötét hangulatú virtuális gépvilágban gyakran kell majd használnunk saját fényforrásunkat, mely a pisztoly és a gépkarabély testén kapcsolható – így a *Doom 3* alapverziójától eltérő módon lehetőségünk van úgy támadni, hogy közben lámpával

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva



■ 6. ábra Részletes és véráztatta belső tér



■ 7. ábra Külső terület, előttünk a személyi mechanák

világítjuk be az előttünk álló sötét tereket. Egyjátékos módján kívül persze említendő a projekt multis része is, melyben a *DM*, *Team DM*, *CTF*, *Arena CTF*, *Tourney* módok egyaránt fellelhetők – így jó néhány, speciálisan ezekre a célokra készített pályán ölthetjük egymást akár tengerészgyalogos, akár *Strogg* oldalán. A játék tőle elvárhatóan moddolható: nem kell nagy tehetség jó néhány életképes modifikáció felbukkanását megjósolni, lásd *Doom 3* esetén. Aki tudja, aki teheti tapasztalja meg személyesen a *Quake* negyedik epizódját: a fejlesztők profizmusa, kreativitása és ötletes megoldásai jelentős mértékben túlmutatnak az *id* saját fejlesztésű idej projektjén. Bravó, *Raven!*
Az *id Software devel* magjától idén

elszakadt *Quake 4* a 2005-ös év egyik linuxos sikerprogramja. A *Doom3* játékmotor képességeinek hála, korunkhoz illően komoly fizikával és látványvilággal kell számolni, mely kód játszi könnyedséggel változtatja a részletes belső és hatalmas külső tereket – komoly effektakkal és hihetetlenül részletes textúrákkal fűszerezve. A kompromisszummentes futtatáshoz *Linux* rendszerünk alatt (is) komoly hardverhátterre lesz szükségünk: folyamatosan játszható képkocka / másodperc értéken tartáshoz mindenképpen javallott legalább fél gigabyte mennyiségű központi memória, egy teljes értékű x86 processzor (tehát nem *Celeron*), és komoly potenciálokkal rendelkező grafikus kártya – magától értetődően legfrissebb *OpenGL*

meghajtójával együtt. Személy szerint *AMD64/3000*, 1Gb RAM, *nVidia6600GT* környezetben, *x86/32 Slackware Linuxom* által felemelő játékelményben lehetett részem. Sajnos az igazsághoz tartozik, hogy tapasztalatom szerint a programkód azonos hardveren érezhetően kisebb teljesítményt nyújt, mint *Windows* alatt – ezt a kellemetlenséget sajnos még egy ideig el kell viselnünk: a játékmotor linuxos változata cirka négy hónapos lemaradással bír az előbb említett verzióhoz viszonyítva. Ennek ellenére természetesen mélyesges tisztelet az *id-s TTimo* előtt, aki ugyebár gyakorlatilag egyedül készítette el a *Doom 3* engine linuxos binárisát, mely idén már sokadik frissítését éli meg... Az említett kód valójában bugmentes. Linux alatti képességeinek teljes kiaknázásához én mindenképpen *nVidia GeForce* videócsipet ajánlok, mely körből a kevésbé használható (és sajnos árnyaló egységektől mentes) *GF1/GF2/GF2MX/GF4MX* széria természetesen ki van zárva – utóbbi kártyák egyébként szépen lassan ki is futnak az *nVidia* linuxos támogatási köréből. A játék telepítése nem ördögösség. Az *id Software FTP* szerveréről (☞ <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake4/>) letöltött, anonymként elérhető, Loki telepítőarchívba csomagolt *quake4-linux-verzió.x86.run* állományt rootként el kell indítanunk. Miután minden bináris fájl a kívánt elérési útra került, a befűzött *Quake 4* korongunkról a *pk4* állományokat (az *assets* fájlokkal együtt!) a telepí-



■ 8. ábra Pörgős játékmenet



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva



■ 9. ábra A linuxos telepítő

tett mappa `baseq4` útjára kell másolnunk, majd olvasási jogot adunk rá mindenki részére (`chmod a+r`). A program a rendszerünk grafikus interfészének megfelelő menüből, illetve felhasználóként terminálra gépelt `quake4` paranccsal indítható (utóbbi természetesen csak akkor működik, ha az indító kötések a `$path` valamely érvényes útján vannak). A teljes játék cirka 3 Gbyte helyet kíván a merevlemezünkön, mentéseit, `targa` formátumú képer-

nyőképeit, konfigurációs állományát kulturált módon a `home/$user/.quake4` rejtett mappában tárolja. Indítás után a begépett szériaszámból egy `quake4key` állományt készít, mely szintén itt kap helyet (tehát személyhez kötődik, illik rá vigyázni és senkinek sem továbbadni). A `*.pk4` adatsomagok tartalma a csomagolás módjának okán **Linux** rendszer alatt egy egyszerű *Midnight Commander* is böngészhető. Ezekben az állományokban fellelhető akár még az

id teszteterei által használt beállítófájl is. Ezzel a böngészéssel csak óvatosan, mivel az említett tartalom a benne foglalt képekkel, hangokkal, egyéb adatokkal együtt teljesen jogvédett anyag. A magyarítás még idén várható, így akinek problémát okoz a *Quake 4* alpból támogatott nyelveinek megértése, annak mindenképpen nagy segítsége érkezik az év végéig.

Nem is ragoznám tovább, nézzétek meg a képeket. Egészen halkán jegyzem csak meg, hogy nagyon kíváncsian várom az „*Unreal univerzum*” választ: a *PC*-s játékipiacból mind nagyobb szeletet hasít ki magának a küldetésekben alapuló *single shooter* kategória – mely szegmensben az előbb említett nagynevű sorozat a cikk írásakor nem rendelkezik naprakész versenyzővel. Viszonylag öreg motorosként azt gondolom, hogy a készülő *Unreal 3* nagyot kell villantson, különben a *single Unreal* név mindössze egy 1998-as retróérzést fog jelenteni a továbbiakban. No, de ez már legyen a fejlesztők problémája: nekünk, játékosoknak csupán annyi „munka” adatott, hogy kényelmesen hátradőljunk linuxos gépünk előtt, és „élvezzük a háborút”.

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)
Quake fanatikus