

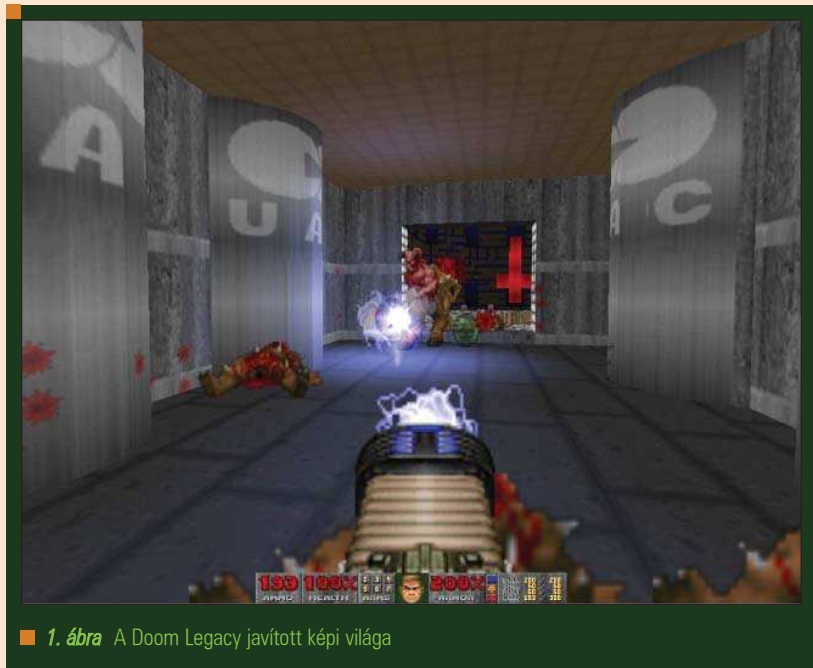
## Újjászületett legendák, avagy remake játékok

Nemrég mutattuk be a Quake4 linuxos változatát. Most a fejlesztést irányító id Software két örökifjú játékával foglalkozunk, legalábbis linuxos remake projektjeik gyors bemutatásának erejéig.

■ Az *id Software* csapatáról dióhéjban annyit érdemes tudni, hogy első embere a világ egyik legismertebb programozó guruja *John Carmack*, aki kezdetől fogva a C nyelv megszállottja, így jellemzően FPS játékaik motorjáért felelős. Társfejlesztőként, ötletgazdaként *John Romero* neve is felmerült a korai időkben, ám ő időközben kilépett a cég kötelékéből. Mivel az *id* nem idegenkedik a *Linux* rendszerektől – az említett C nyelv meg ugye ennek egyik alappillére – így programjaik mindegyikének van natív linuxos változat is. A binárisok elkészültét jelenleg *Timothee Besset* neve és szaktudása garantálja. Időközönként a kifutó, jelentős potenciállal már nem bíró játékmotorjaik forrását *GPL* licenz szerint megnyitják, ennek köszönhetően a *Doom 1 / Quake (1-3)* sorozat alapkódjai ma mindenki számára szabadon elérhetőek és felhasználhatóak. Emiatt kultuszprogramjaik megújulásának nincs akadálya: elképesztő újjászületéseknek lehetünk szemtanúi, fanatikus és szakértő fejlesztőcsapatoknak hála.

### Doom

Ez a játék 1993-ban született, és a – szintén *id* fejlesztésű – *Wolfensteinen* túllépve gyakorlatilag megadta a kezdőlökést e maig töretlen sikerű műfajnak. Megjelenésekor „felbolydult” a világ: volt, aki a nap 24 órájában *Doom* addikciójának hódolt (80386 alapú, DOS rendszerű gépen...), de olyan is akadt, aki tiltakozott a játék brutalitása és „sötét hangulata” ellen. Megjelenése után több millióan töltöttek le az akkor hatalmasnak számító



■ 1. ábra A Doom Legacy javított képi világa

10 Mbyte méretű, egy pályasort tartalmazó demót ami nem csoda, hiszen remek hangulatú, nagyon jó zenei aláfestéssel tálalt klasszikus játékról volt szó. Hivatalos, linuxos binárisa igen-csak régi állapotot mutat: 320x200 felbontás, szoftveres renderelés, szűkös beállítási lehetőségek, minimális hangeffektek.

A *Doom Legacy* korszerűsített játékmotorja az eredeti *doom.wad* adatállomány köré építi világát, melyből 3D grafikai hardverünk is kiveszi a részét: a modellek textúráinak bilineáris szűrése, a képzett fényeffektusok emészthetővé teszik a régi játék szegényes képét. Természetesen nem szabad „csodagrafikát” várni a programtól,

viszont a tiszteletre méltó remake magában foglalja a *Quake 2* menürendszerét és a fejlettebb kezelési lehetőségeket is (ugrás, célzás stb). A *Legacy* hivatalos honlapján bináris formában érhető el. A <http://legacy.newdoom.com> címről letöltött *legacy.verzió.tgz* fájl kicsomagolása után a *Doom* (első és második rész, *Ultimate* egyaránt életképes) adatállományát a mappa gyökerébe másolva rögtön indítható az újjászületett játék. Két startállományt tartalmaz az említett könyvtár: egyikük szoftveres renderelésre (természetesen *X11* alapon), a másik pedig *OpenGL API*-ra épít. Mentéseit kulturált módon személyes mappánkban tárolja. A projekt

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva



■ 2. ábra Doom, mint Doom3 mod: apja fia. Vagy inkább fordítva?

kiforrottsága miatt igen népszerű. Az eddigi legelképezetű próbálkozás, a „nagy öreg” újjáélesztését illetően *Classic Doom for Doom3* névre hallgat. *Doom3* modként, újraírt adatcsomagokkal adja vissza a régmúlt érzéseit (mindezt a több mint 10 éves játék pályáinak teljes újraképezésével és „újrafutóztat” zenével). A módosított változat a friss játékmotorra épít, felhasználva az új textúrákat és fizikát. Hardverigénye *Doom3* szintű, így csak erős géppel érdemes nekiesni, különben ez a varázslatos világ egy szaggató és idegesítő játék benyomását fogja kelteni.

A játék a <http://cdoom.d3files.com> oldalról letöltve, a telepített *Doom3* gyökerébe kibontva abból indítható, mods almenüjét használva. Az öreg *Doom* itt ultramodernnek hat – azt el sem merem képzelni, mennyi munkába telt a pályák adatait újraképezni... Mentéseit személyes mappánkban tárolja. Kihagyhatatlan darab, felemelő élmény – béta állapotát meghazudtolóan. Bár mod jellege miatt nem klasszikus remake, de személy szerint minden idők modifikációinak mindenkori királyát tisztellem benne.

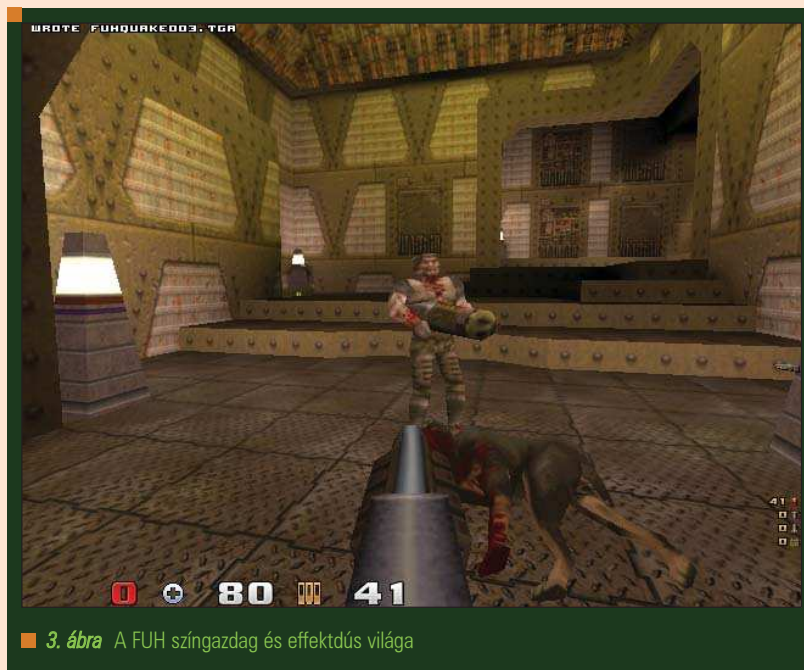
### Quake

1995-ben, az elődök „hamis” 3D világán túllépve jelent meg a gótikus világban játszódó *Quake*. Mind a mai

napig a „legaddiktívabb” FPS játékok egyike: az aktív szervereken futó bajnokságok állandó résztvevője. Az engine valódi 3D leképezést használ, kezdetben csupán a nagynevű 3Dfx cég *Glide API*-jét támogatta a szoftveres renderelés felett. Nagyon jól eltalált pályák, félelmetes ellenfelek, jó kezelhetőség, adrenalinnövelő zene jellemzi – igen előkelő helyet foglal el a PC-s játékok között.

A <http://www.fuhquake.net> oldalon elérhető *FUH Quake* projekt a *GPL* licenz szerint publikált *Quake* játékmotor forrását foltozza és egészíti ki újabb képességekkel. Szoftveres és *OpenGL* rendereléssel egyaránt elboldogul, természetesen az eredeti *Quake* adatállományaiból renderel. A remake játék rendkívül látványos, képi effektekben gazdag, miközben hardverigénye mindehhez képest szerény. A *Loki Installers for Linux Games* csapata a kódot disztribúciófüggetlen, előre fordított binárisként terjeszti javított textúrákkal és egyéb nyalánságokkal „összedrótózva”, valójában *EQuake* projektként.

Telepítése után (rootként elindítjuk a <http://lifl.org> oldalról letöltött *equake.verzió.run* állományt) látható lesz, hogy egyaránt tartalmaz szoftveres és *OpenGL* rendereléshez tartozó indítókat is. Igény szerint (még futtatás előtt) a telepítési út id1 almappjába másolandó az eredeti játék két \*.pak állománya, az ott lévő demó adatokat felülírva. A *FUH* a mai *Quake* világ egyik alappillére, minden remake projektek egyik iskolapéldája. A <http://tenebrae.sourceforge.net> oldalon elérhető csapat az eredeti játékmotort és kiegészítő állományait úgy programozza újra, hogy ezáltal a kód képességeinek listájában fellelhető a friss *Doom 3* kódhoz tartozó paraméterek némelyike is. A *Tenebrae*



■ 3. ábra A FUH színgazdag és effektdús világa



4. ábra A Tenebrae Doom3-szerű grafikai effektekkel dolgozik

néven ismert kód jellemzően fémek látványú, bump mapping effektekkel és valós időben számított árnyékokkal dolgozik – ennek megfelelően hardverévtágya is magas: programozható árnyaló egységet nélkülöző

videókártyán el sem indul. Telepítése szintén gyerekjáték: rootként indítva a – FUH gyanánt már említett – <http://liflg.org> oldalról letöltött, telepítőbe ágyazott tenebrae.verzió.run állományt (mely előre fordított biná-

rist, kiegészítő override textúrákat, demó pakot tartalmaz), igény szerint a Quake pakjainak /\$path/id1 mappába másolásával éleszthető fel a játék, mely felhasználóként kiadott tenebrae paranccsal indítható. A Tenebrae a FUH igen komoly alternatívája, az újjászületett programkód pedig egy szemet gyönyörködtető technikai brilirozás.

Írásom messze nem törekszik teljességre, mivel jelen téma a cikk többszörös terjedelméig elemezhető – nem beszélve arról, hogy természetesen léteznek egyéb életképes kódok is (Doom'sDay, OpenQuartz stb). Azonban az itt említett megoldások kiforrottságuk által a régi játékok hangulatára szomjazó Linux megszállottakat minden tekintetben képesek kiszolgálni. Fanatikus fejlesztők profi hozzáállása és az id Software szabadon elérhető forráskódjai együttesen komoly potenciált hordoznak: bármely megnevezett játék észrevétlenül csempészi vissza a hőskort, Linuxot futtató gépünk képernyőjére.

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)  
Quake fanatikus

