

Az Unreal Tournament 2004, és gyermekei

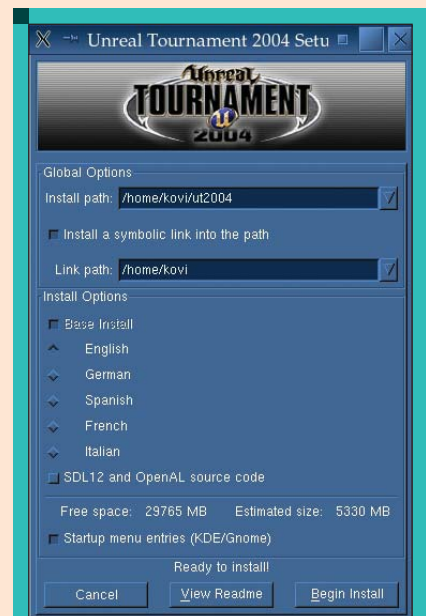
A PC-s játékipiac egyik meghatározó szereplőjének, az Unreal sorozat első részének megjelenésével nagyot változott a játékipar: a program kezdetektől fogva folyamatosan konkurenciát állított az addigi piacvezető termékek ellenében. Ebben a cikkben a linuxos verziót, valamint a fontosabb modifikációit fogom bemutatni.

■ Az *Unreal* játékok jelentős részéről már beszámoltunk a *Linuxvilág* magazin hasábjain, így aki figyelmesen olvasott a sorok között észrevehette, hogy a *Tournament* ág sok tekintetben túlmutat a piac egyéb szereplőinek tudásán és játszhatóságán. Az első rész megjelenésekor azonnal két részre osztotta a rajongói tábor: volt aki egyértelműen a *Quake* vonal mögé állt, de akadt szép számmal olyan is, aki temette az *id Software* megoldásait. A 2003-ban megjelent epizód valójában konkurencia nélkül aratta le a babérokat, emiatt a 2004-es rész a *Sport-Shooter* kategóriában gyakorlatilag behozhatatlan előny birtokában tölti be kategóriájának egyik vezető szerepét. Az *Unreal Tournament 2004* látványvilága nem sokban különbözik egy renderelt moztól. Hihetetlenül nagy pályák (melyek legalább ilyen hihetetlenül kidolgozottak), speciális effektek egész tárháza, megváltozott menüszerkezet és új játékmódok sorakoznak az újítások listáján. Egyúttal visszakerült a repertoárba az előző részből hiányolt *Assault* módozat is, ahol csapatunkkal el kell foglalnunk, illetve meg kell védenünk bizonyos objektumokat.



Taktikázásra, csapatjátéokra és egyéni „hentelesre” a program egyaránt lehetőséget nyújt, aki pedig nélkülözni kénytelen a hálózati játékmódot, a beépített *BOT* rendszerre (tehát a számítógép irányította játékosokra) támaszkodva egy játékos módban is elszórakozhat egy ideig. Apropos, *BOT*-ok: az elődökhöz híven, természetesen itt is oszthatunk parancsokat csapatunk tagjainak. A virtuális világban járművek (tankok, homokfutók, siklók) is használhatóak, hálózati módban kifejezetten szórakoztató, ahogyan egy haverunk vezette járgányról próbáljuk meg „levadászni” az ellenséges csapat tagjait, komoly utcai harcok közepette. Két apró szépséghibát azonban itt is vélek felfedezni: először is a játék kompromisszumoktól mentesen csak igen erős *CPU* jelenlétében játszható, leginkább modern *nVidia* gyorsítókártyával, minimum 512 Mbyte központi tár mellett. Másodszor pedig úgy gondolom, hogy a 2004-es epizódnak (tisztességesebb üzlet keretében) talán az előző rész kiegészítéseként kellett volna megjelennie, nem pedig új programként és effektíve magas árral. A játszhatóságot figyelembe véve nem meglepetés a nagy számú rajongói közösség, melybe a szabad rendszerek felhasználói is beletartoznak, hiszen a sorozathoz hűen ez az epizód is rendelkezik linuxos binárisal.

A játék „*In Box Linux*” képességű, tehát az említett port dícséretes módon rajta van a boltban vásárolt, gyári *CD* illet-



■ 1. ábra A linuxos telepítő

ve *DVD* médiákon. *CD* verzió használatánál első lépésként a telepítő alkalmazást tartalmazó lemezről a *linux-installer.sh* szkriptet át kell másolnunk merevlemezünkre. Az átmásolt szkript indítása után feladatunk szerint csupán követnünk kell a képernyőnkön olvasható instrukciókat, melyek javarészt a lemezek cseréjére kérnek fel (a cserék ügyen fontos: a telepítő ki nem állhatja a *supermountot*, így akinek a rendszerre automatikusan fűzi be a korongokat, annak rövid időre ki kell kapcsolnia ezt a mechanizmust). *DVD* verziónál mentesülünk ettől, így a média gyökerében fellelhető telepítő fájl



2. ábra Komoly harcok színtere



3. ábra Meggyőző látványvilág

közvetlen indításával gépünkre „varázsolhatjuk” az 5 Gbyte helyet igénylő játékot. Fontos, hogy a programot már a telepítéskor megadandó szeriaszám védi az esetlen lopkodástól – bár a védelem könnyen megkerülhető, ennek ellenére alapszintű feladatát jól látja el. A telepített *Unreal Tournament 2004* konzolon kiadott `ut2004` paranccsal indítható (amennyiben nem kértünk kötést az elérési utakra, úgy ezt a telepítési útra állva kell kiadnunk). A grafikai és fizikai modellezésért felelős játékmotor frissítéseit legkönnyebben a <http://liflg.org> oldalról lehet beszerezni, ahol a hivatalos *x86* és *x86/64* peccseket *Loki* – alapú telepítőbe ágyazva tudjuk elérni (emiat a frissítések ügyén mindössze annyi teendőnk akad, hogy a letöltött *.run állományokat elindítsuk). A cikk írásakor fellelhető legfrissebb verzió a *v3369* azonosítót viseli. A hivatalos

<http://www.unrealtournament.com> oldalon fellelhető a linuxos demó is, így aki nem szeretne pénzt adni a játékért, néhány pálya erejéig rövid betekintést nyerhet az *FPS* lelkivilágába.

A modifikációk

Az *Unreal Engine* moddolható. A grafikai elemek, modellek, a fizika és az alkalmazott játékszabályok (akár együttesen is) cserélhetőek a játékmotor felett. Mivel (mint azt említettem) a program mögött igen nagy rajongói közösség áll, így szakértő kezek által, az alapjátékra támaszkodva rengeteg életképes játékvariáns lelhető fel a világhálón. Számosságuk miatt ezeket szinte lehetetlen egytől egyig bemutatnom (a programkód lassan másfél éves, és a hozzá való *MOD* verziókat a kezdetektől fogva készítik), így most azt a néhány projektet fogom előtérbe helyezni, melyek számomra valami

„megfoghatatlan módon” különlegeseek. A programok több módon indíthatóak: az „anyajáték” menüit használva, esetleg külön „start” kötést alkalmazva.

Unreal Annihilation

Az *Unreal Annihilation* az „öreg” *Total Annihilation* egyik *remake* projektje. Felülnézeti, valós idejű stratégiai programról beszélünk, mely röviddel megjelenése után (minden hasonló programot maga mögött hagyva) hosszú időre elfoglalta a műfaj képzeletbeli trónját. A *remake* változat a <http://ua.tauniverse.com/> címen érhető el *ua_2004_verzió.zip* állományként, melyet letöltés után struktúraheylesen ki kell bontanunk a fő program telepítési útjára. A projekt béta állapotú, ennek ellenére a műfaj rajongóinak egy próbát ebben az állapotában is megér. Hardver igénye megegyezik a játékmotor előzőekben leírt paramétereivel, helyigénye pedig megközelí-



4. ábra TA új köntösben



5. ábra Az UnWheel világa

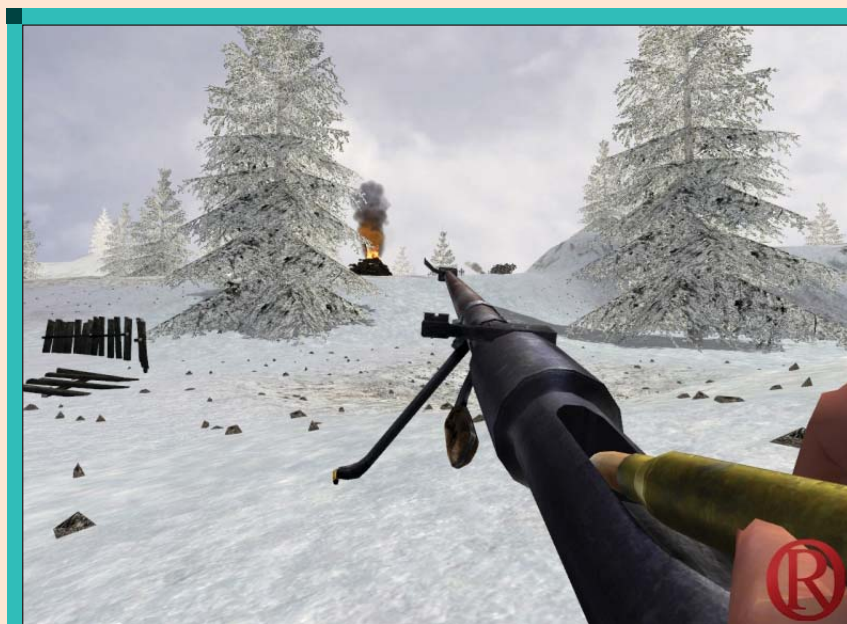
tőleg 300Mbyte. Az *Unreal Tournament 2004 „Community”* illetve *„Instant Action”* menüjét használva indítható el.

UnWheel

UnWheel néven érhető el minden idők egyik legérdekesebb modifikációja, ahol a komoly képességekkel bíró *Unreal Engine* egy autóversenyt kelt életre. A képi világ itt is lehengerlő, az autók viselkedése kielégítő, a pályák pedig nehezek: élvezetes kikapcsolódásra vágyó játékosoknak kötelező darab. Az alapvető verseny funkcióján túl a területbirtoklás, zászlólopás szintén jelen vannak. A <http://unwheel.beyondunreal.com> hivatalos honlapon elérhető projekt a *Loki Installers for Linux Gamers* csapatának hála elérhető *Loki*-alapú archívként is, így a <http://liflg.org> url meglátogatása után telepítése nagyon egyszerűen megoldható: mindössze a letöltött *unwheel.verzió.run* állományt kell lefuttatnunk. A hardverigényt itt kicsit erősebbnek érzem, mint az eredeti *Unreal Tournament 2004* esetén. Helyigénye 1200Mbyte körüli. Az anyaprogram *„Instant Action”* illetve *„Host Multiplayer”* funkcióját használva lehet elindítani.

Red Orchestra

Azért, hogy ne mellőzzük a történelmi vonalat, a *Red Orchestra* a második világháborúba kalauzol bennünket. Mérete az összes *MOD* között ennek a legnagyobb (1300 Mbyte helyet kér a merevlemezen), ami a játék tartalmi mondanivalóját tekintve nem meglepő. Ízlés szerint a *Szovjetunió* vagy *Németország* katonáinak bőrébe bújhatunk, részletes és élethű környezetben átélve a régen elmúlt, nehezebb időket. A háborúnak azon legsúlyosabb szakaszát dolgozza fel a játék, melyben tízmilliós nagyságrendben estek el katonák és civilek egyaránt az északi fronton. A projekt hivatalos honlapja <http://redorchestra.clanservers.com> url mögött érhető el. Az *Orchestra* az *UnWheel*-hez hasonlóan fellelhető a néhai *Loki Entertainment* telepítőjébe ágyazva is, így a <http://liflg.org> oldalról letöltött *red.orchestra.verzió.run* állományt lefuttatva könnyen telepíthető. A játékot egy terminálon kiadott *redorchestra* paranccsal indíthatjuk (amennyiben nem jött létre a kötés az



6. ábra A Red Orchestra



7. ábra A „szelíd MOD”

elérési utakon, úgy az */elérési_út/ut2004* mappában létrejött *redorchestra* linket kell használnunk erre a célra).

Piddly's Chance

Egy cimborám hívta fel a figyelmem erre a projektre. Leginkább gyerekeknek való, külső nézetű, máskálós 3D platformjátékká szelídíti az anyakódot, arányosan megrajzolt figurákkal és egy „hangyszerű” főszereplővel. Hátrányként említendő, hogy a *Sony PlayStation2* vezérlőjéhez van igazítva a játékmény, így minden kívánt kontroll paramétert kézzel kell beállítanunk a *\$home/.ut2004/System/PiddleUser.ini* állományban (melynek szerkezete szerencsére áttekinthető és könnyen érthető). A projekt hivatalosan a <http://chunkyheads.com> címen

érhető el. Szerencsére az előzőekben említett *LIFLG* csapat ezt a kódot is „bele-drótozta” egy telepítőbe, így installálás ügyén a *piddlys.chance.verzió.run* állományt használhatjuk, az előbbieken említett módon. Telepítéséhez nagyjából 300Mbyte szabad helyre van szükségünk. Figyelem: ez a játék sem indítható az *Unreal* menüiből: külön start kötetést hoz létre önmaga számára, mely *piddly*

néven lelhető fel az elérési utakon. További *MOD* verziók ügyén mindenképpen érdemes ellátogatni a <http://liflg.org> címre, és a natív verziók között keresgélni az *UT* almenükben. Az összes változatot már megemlítenem is nehéz dolog lenne, hiszen csak a legnépszerűbb kódok száma is meghaladja a húszat. A próbálkozások között a labdajátékok egyedi megvalósításától kezdve a taktikai/szimulációs *Shooter*-ig sok minden fellelhető. Nem maradt más hátra, mint hogy minden érdeklődőnek tartalmas kikapcsolódást kívánjak!

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)
Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.