

## A Földtől távol

A játékrovat e havi részében belső nézetű „űrszimulátorokról” lesz szó. Ebben a műfajban két olyan versenyzőt fogok megnevezni, melyek linuxos binárisal és mérhető múlttal egyaránt rendelkeznek, platformfüggetlen klasszikusokhoz méltóan.

### Descent 3

A *Descent* nevet valószínűleg igen sokan ismerik azok közül, akik az *x86* alapú *PC*-ken már a korai időktől kezdve keresték az önfeledt kikapcsolódás lehetőségét. A most említett játék első két részével a fejlesztő csapat figyelemre méltó munkát végzett, végérvényesen beírva magát játékipar nagyjai közé. Belső nézetű játékaik a távoli jövőbe kalauzoltak el, ahol apró űrhajónkkal kellett helyállnunk programvírussal fertőzött bányarobotok ellenében, bonyolult és zárt belső térben. Ezek a programok (az akkor aktuálisan sláger *Doom* és *Quake* ellenében) teljesen vérmentesek voltak, valamint az „emberszimulátoroktól” eltérően reflexeinken túl erősen igénybe vették három dimenziós tájékozdási képességeinket is. Természetesen a harmadik rész sem hazudtolja meg a műfajt: az *arcade* jellegű *űr-FPS* stílus valaha létezett próbálkozásainak egyik vezető szerepét tölti be, mivel érdekes fizikája, kiváló grafikája és élvezetes játékmenete még évekkel a megjelenése után is kategóriájának felső szintjét képviseli. Az utolsó epizód elődeinek minden kellemes tulajdonságát örökölte, sőt a fejlesztő *Outrage* ahol csak lehetett, rá is tett egy lapáttal az említett színvonalra, igen nehéz házi feladatot adva létező és leendő konkurenciának.

### Maga a Játék

A *Descent3* egy tartalmas, (bár kissé kopottas grafikájú) intróval nyit: fantasztikus zenei aláfestéssel tálalva, külső nézetből élhetjük át, ahogyan tehetetlenül

szágulunk az izzó *Nap* felé, amikor egy váratlanul felbukkanó hajó vonónyalábjai megmentenek a biztos pusztulástól. Itt léphetünk be abba a virtuális világba, ahol az ellenséges robotok által nehezített, *FPS* játékokra jellemző küldetésalapú felfogásban kell pályáról pályára haladva végrehajtanunk kijelölt feladatainkat. Elődeitől eltérően, a játékmenetben előrehaladva itt egy erőteljes történeti szál is kibontakozik, melyben az ellenséges *PTMC* vállalat körüli áruálás, vagy éppen orgyilkosság teszi még élvezetesebbé a képernyő előtt töltött órákat. A *Pyro* (így hívják az apró hajót) fegyverrendszere az előző részekhez képest fejlődött, ám nem hordoz kirívó meglepetéseket: szimpla



1. ábra A Descent3 linuxos telepítője

lézertől kezdve, vulkán gépágyún át akár célkövető rakéták képezhetik felszerelésünket. Viszont, hogy ne csak a *Pyro* legyen terítéken, ebben



2. ábra Hatalmas külső tér



3. ábra A GuideBot „fertőtleníti”

a részben már három vadász is repülhet! Mindezek felett programoztak nekünk egy hűséges társat is, a *GuideBot*-ot. Ez egy javarészt önálló életű robot (alapértelmezetten az *F4* billentyűvel hívható elő), melyet munkára küldve instrukcióink szerint felméri a terepet, felkutatja az extra tárgyakat, megmutatja a feladatainkhoz szükséges helyes útirányt, vagy éppen a ellenségeinket bénítja meg valamely antivírus kóddal. A program oktató részét mindenképpen javallott végigcsinálni, hiszen úrhajónk irányítása (*arcade* jellegének ellenére) némi rátermettséget és rutint igényel. A mérhető rutin mindenképpen feltétel, mivel a 15 pályás kaland kezdetén berepülő játéktér ugyan szerény méretű, azonban a szükséges tájékozódási képesség a későbbiekben mind inkább főszerephez jut a nyakatekert járatokban. A látványra sem lehet panaszunk, a leképezett fizikáért és képi világért felelős *Fusion(TM)* motor mesterien teszi dolgát: az effektekben gazdag grafika még így, „megöregedve” is tiszteletet parancsoló, nem mellékesen játszi könnyedséggel váltogatja a külső és belső tereket. A *Descent3* természetesen *multiplayer* üzemmóddal is bír.

### Használatba vétel

A két *CD* -t elfoglaló játék 1999-es megjelenése csupán a *Win32* platformot érintette. Röviddel eztán került képbe a *Scott Draeker*-féle legendás *Loki*

*Entertainment*, mely a tisztán *Windows*-specifikus programot átporolta *x86 Linux* rendszerekre: így született meg a linuxos *Descent3*. Mivel a játék meglehetősen régi (a számunkra érdekes verzió 2000 júniusában látott napvilágot), így hardverigénye mai léptékkel igen szerénynek számít: 800 Mhz órajelű *x86 CPU* és 32Mbyte tárral szerelt 3D grafikus kártya mellett (elsősorban *GLX* kapcspon keresztül, lásd később) már nagyobb felbontásokban is élvezhető. Sok gondunk nem akad a telepítéssel: az első lemezt befűzve, annak gyökerében található *setup.sh* szkriptet kell indítanunk rootként. Ezáltal a bináris állományok alapértelmezett helyükre kerülnek, valamint (igényeink szerint) a lemezen található adatcsomagok is merevlemezünkre „költözhetnek”. Utóbbi esetet választva a játék idejére nem fog kellenni a telepítő lemez, a teljes installálás ekkor viszont már bő 500 Mbyte helyet igényel. Az első diszken lévő bináris sajnos nem hibátlan, így telepítés végeztével azonnal frissítést kell rajta eszközölnünk. Sajnos a *Loki* már nem létezik, ergo a <http://www.lokigames.com> honlapnak csak igen kevés funkciója működik, így a föltért el kell látogatnunk a néhai legenda FTP-szerverének egyik tükrére. Az <ftp://sunsite.dk/mirrors/lokigames/patches/descent3/> címről letöltött *Descent3-1.4.0a-x86.run* állományt elindítva, majd a program telepítési útját megadva a játékmotor

fontos változáson esik át (a frissítéshez tartozó *changelog* lista szerint). A játék terminálra gépelt *Descent3* paranccsal indítható.

Végezetül néhány apróságra szeretném felhívni a figyelmet: a linuxos *Descent3 OpenGL* bázisú grafikája tapasztalatom szerint sok esetben nem állja az *ATI* grafikus hardvereit (akár gyári meghajtóval, akár külső *DRI* modullal hajtva), így *ATI* kártya mellett ez a csodaszép virtuális világ gyakran csak egy idegesítő program benyomását kelti. Fontos lehet továbbá az is, hogy a programkód *cdrom* nevű eszközt és *cdrom* nevű csatolási pontot használ lemezeinek olvasásához – így ha ezek nem léteznek a */dev*, illetve a */mnt* mappánkban, akkor a */home/\$/.loki* rejtett úton lévő */Descent3* alkönyvtárban megpróbálja ezeket ideiglenesen létrehozni.

Apropó, lemezek! A második csupán a videobetéteket tartalmazza, így természetesen nem kötelezően használandó a játékhoz: ha nem akarjuk ezt a *CD*-t behelyezni futtatás idejére, akkor a program erre kérő üzenetén nyugodtan nyomjuk meg a *Cancel* gombot. A linuxos verzióból (a *Win32* változathoz hasonlóan) demó is készült, ami által bárki által szabadon kipróbálható ez a műretek. A 40 Mbyte méretű „próbaanyag” ma már csupán a <ftp://jeuxlinux.com/lokigames/demos/descent3-demo.run> címen érhető el. Időközben napvilágot látott egy hét új küldetést tartalmazó kiegészítő lemez is, *Mercenary* névvel. Ennek sajnos nem létezik demója, mindazonáltal az előbbieken linkelt *Loki ftp* tükrén megtalálható ennek *Win32* változatához tartozó, natív linuxos binárist tartalmazó telepítője.

### Freespace 2

A *Freespace* játékok a *Descent* sorozattal ellentétben sokkal inkább szimulátoros tartalmúak. A *Volition* üdvöskéjének nincs könnyű dolga, hiszen a harci űrszimulátorok kategóriája „nehézsúlyú” múlttal rendelkezik, elég csak a *Wing Commander* vagy az *X-Wing* játékok elképesztő karrierére gondolnunk. A *Freespace* első része gyakorlatilag a semmiből került elő, ennek ellenére sikeresen vette az akadályt, és igényes kivitelezése miatt rövid időn belül klasszikussá vált. A szimulációs részhez tartozott egy



4. ábra A Freespace2 telepítője

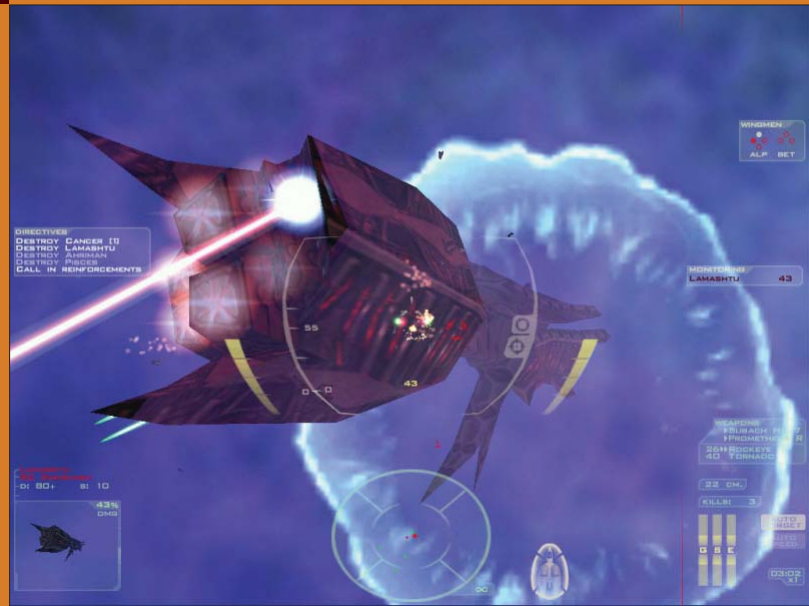
középszerű történet, amiben az emberek és a *Vasudanok* egymás ellen vívott harcát megzavarta egy idegen erő, mely ellenében csak a két (korábban ellenséges) hadtest összefogása jelenthetett megoldást. A második rész történeti magja szerint az emberek és *vasudaniak* szövetségéből kialakuló rendszert a *Polaris* térben kitört polgárháború zavarja meg, mely károszt „megtoldva” ismét felbukkan a korábbi *Shivan* ellenség, mely fejlett haditechnikát birtokol.

### Profi kivitel

A játék szimulációs része nagyon élvezhetőre sikerült, melyben vadászunk összetett irányítása mellett egy komoly fizikai modell is „nyomja a mérleget”. A program küldetés alapú, melyben a bevetések előtt természetesen megkapjuk a szükséges eligazítást. Mindezek előtt azonban a kiképzőprogramot végig kell csinálnunk. Enélkül ebben a játékban nem leszünk értékelhető pilóták. A *Freespace* második része közel 70 hajótípust vonultat fel hatalmas méretű, virtuális univerzumában, ahol a gépi ellenfeleink intelligenciája meglehetősen komoly és nehéz harcokat garantál. Azt kell mondjam, aki az ebben a játékban látott csatáknál színvonalasabbat akar mutatni, annak komolyan fel kell kötnie a gatyáját: a szédületesen nagy csatahajók egymással vívott harcai (példának okáért) monumentálisabbak, mint egy korszerű *sci-fi* mozi, és ebbe a csatába bizony akár be is repülhetünk saját hajónkkal. Virtuális űrhajónk manőverezési dinamikája a *Wing Commander*-ben megismert fizikához hasonlít leginkább, és ez szintén komoly ajánlólevél az „űrharcosok” felé...

### Telepítés

A játék a *Descent3*-hoz hasonlóan, kezdetben csupán *Win32* felületre volt elérhető. Mivel a fejlesztő



5. ábra A Freespace2 világa

*Volition* nem tervezett linuxos binárist (és gyakorlatilag ekkor már sajnos a *Loki* sem létezett) így sokáig kellett várunk a rendszerünkön is életképes verzióra. Annak ellenére, hogy a *Volition* csapata kezdetben csupán a *Windows* mögötti kereskedelmi potenciállal számolt, úgy később (szimpatikus módon) a játék motorjának forráskódját megnyitotta az *Icculus* csapata felé. Ők pedig szokásuk szerint *CVS* rendszerben elkezdték ezt polírozni, majd 2003 derekán egy életképes forrásverzióból felépítették a natív binárist, melyet „összedrőzöztak” egy *Loki*-alapú telepítővel. Eredményként 2003 óta a *Linux* felhasználók is élvezhetik ezt a remekművet saját gépük (és *Szabad Rendszerük*) előtt ülve. A telepítés pofonegyszerű: a <http://www.icculus.org/freespace2/> oldalról letöltött, majd rootként indított *freespace.verzió.run* telepítő a *Win32 Freespace2* telepítő korongjait bekéri a felhasználótól, melyekről (a kívánt tartalmat megjelölve) a kinyert adatállományok helyükre kerülnek, a natív port mellett. A program ezen a ponton is erősen eltér a *Descent3*-tól, hiszen itt nincs kereskedelmi forgalomban lévő külön linuxos verzió, hanem „csak” egy ingyen elérhető / telepítőbe „drótozott” bináris, mely házasítható a játék *Win32* telepítőjével (és emiatt a linuxos *Freespace2* könnyebben beszerezhető, mint az előbb említett

társa). Helyigény tekintetében, teljes telepítés esetén nagyjából 2 *Gbyte* területtel kell számolnunk. Mai szemmel nézve már egy átlag alatti 600 *MHz* órajelű *x86 CPU*, és 32 *Mbyte* tárral szerelt *OpenGL* grafikus hardver élvezhető játémenetet garantál. Fontos, hogy a videobetét hangja sajnos nem működik, így ezzel a hiányossággal mindenképpen számolnia kell a leendő felhasználónak. A szimulátor terminálra gépelt *freespace2* paranccsal indítható.

### Zárszó

Ebben a műfajban természetesen léteznek egyéb életképes megoldások is: a *Descent* előző részeinek forráskódjából újjászületve e nagy elődök *D2X-XL* néven akár *fork/remake* projekttel is rendelkeznek, de a *VegaStrike*-ot is említhetném, mint népszerű játékot. Szándékosan hagytam ki ezeket, mivel meggyőződésem, hogy a műfaj linuxos húzóerejét a most említett, két kiforrott kereskedelmi program jelenti. Így, aki komolyan gondolja a vadászatot, az a két név valamelyikébe előbb vagy utóbb belefut, nem véletlenül.

**Kovács Zsolt** (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.