

## Gorky 17

Néhány hónappal ezelőtt népszerű, Linuxon (is) futtatható valós idejű stratégiai játékokkal foglalkoztunk. Most a kategória egyik közeli rokonáról, pontosabban a körökre osztott műfaj egyik kiemelkedő képviselőjéről lesz szó.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

### A programról

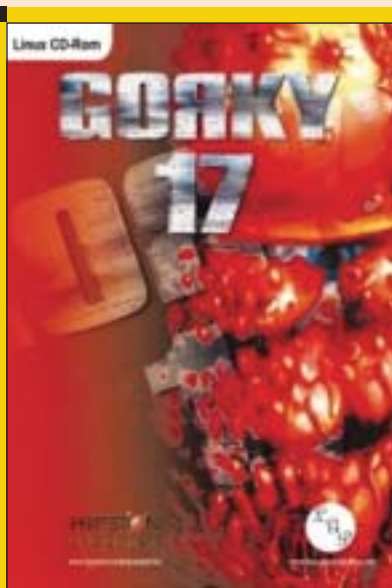
A lengyel illetőségű *Metropolis SH* fejlesztette *Gorky 17* csaknem nyolc éve, 1999 nyarán látta meg a napvilágot. Az addig ismeretlen csapat munkája meglepően kedvező fogadtatásban részesült világszerte: a játékprogram erőteljes hangulati elemeket, változatos taktikai modelleket vonultatott fel egy groteszk és eltorzult világban. A rövid kerettörténet így szól: a *NATO* hírszerzése információkat szerzett a *Gorky 17* névre keresztelt orosz katonai város lerombolásáról, ahol korábban teleportációval kapcsolatos kísérleteket végzett a helyi vezetés. A híreket követően rátaláltak egy elhagyott bázisra, a romos épületek között

pedig egy speciális kutató laboratórium maradványaira. Néhány nappal később a kiküldött felderítő csapatnak nyoma veszett, miközben ellep-ték az utcákat mindenféle torz és rémisztő lények. Végül a nemzeti erők lezárták a bázis teljes területét, és egy három fős, különlegesen képzett egységet küldtek be a kialakult helyzet feltárására. Nos, a bevezető itt véget ér: mint az sejthető, az alakatot nekünk kell irányítanunk, rengeteg összecsapást és tartalmi fordulatot megéltve.

### A részletek...

A program egészen 2006-ig csupán *Win32* felületen futott, mivel *Linuxra* nem volt átírva, ezen felül

a *Wine* és *Cedega* *wrapperek* sajnos ki nem állhatták a windowsos lemezt. 2004 derekán röppentek fel először azok a hivatalos hírek, melyek szerint a *Hyperion* csapata már dolgozik a (kereskedelmi jellegű) linuxos verzión, de a munkálatok igencsak lassan haladtak. Hosszú várakozás után, a 2006-os esztendő végre meghozta a várva várt natív változatot. A *Hyperion* hírnevéhez híven, ez a projekt is kellően profi munkáról tesz tanúbizonyságot, hiszen nem különböztethető meg az eredetijétől, miközben a *DirectX* alapokon nyugvó rétege teljesen ki lett iktatva: immár *SDL (v1.2.9)/OpenGL* programozási felületekre



■ 1. ábra A nekünk készített natív verzió doboza



■ 2. ábra A linuxos Gorky 17, KDE asztalon



■ 3. ábra A terep felderítése

támaszkodik a játék motorjának egészére. Az elkészült művet a *Linux Game Publishing* terjeszti, így a CD on-line rendelhető meg a <http://gorky17.linuxgamepublishing.com> oldalon. A terjesztés apró szépséghibája, hogy amíg a Win32 kiadás nagyjából 1000 Forintért szerezhető be a hazai multi-áruházakban, addig a számunkra értékes változat rendelési alapdíja 25 Font (a cikk írásakor ez közel 8000 Forintot jelent). Utóbbi összeg külföldön ugyan nem számít soknak, azonban az említett, közel nyolcszoros árkülönbség az itthoni viszonyok között már tetten érhető. Ennek ellenére, a stratégiai játékok hazai rajongóinak is érdemes megrendelnie a linuxos *Gorky 17*-et, hiszen „ereklyének” sem utolsó darab...

### Üzembe állítás

Miután megérkezett a telepítő diszk, fűzzük be a rendszerünkbe, majd a csatolási pontra lépve (*root* jogkörrel) indítsuk el a gyökerében lévő *setup.sh* szkriptet! A letisztult, grafikus interfésszel ellátott telepítő használatáról felesleges szólnom. Miután a **500 MByte** helyigényű állományok az alapértelmezett helyükre kerültek (minek feltétele a szériaszám

megadása is), a program egy *x-terminálon*, felhasználóként kiadott *gorky17* paranccsal indítható. Figyelem! A játék menürendszere nem tér ki a teljes képernyőre, illetve az ablakos működés kapcsolási lehetőségére. Emiatt a személyes mappánkban (első indításkor) létrejött, */home/\$/.lgp/Gorky17* nevű rejtett könyvtárban, a *settings.ini*

állomány „fullscreen” bejegyzését kell megváltoztatnia annak, aki hozzám hasonlóan jobban bízik az ablakos futtatásban. A játék „Options” menüjének „Video” pontjában lehetséges a „Software” / „OpenGL” leképezési módok között váltani, utóbbi API természetesen működőképes GLX (illetve DRI) kapcsolattal ellátott 3D grafikus hardvert igényel. A játék ugyan fixen, 640x480 képfelbontásban fut – ellenben biztosan állíthatom, hogy senki kedvét sem fogja elvenni a kissé pixelesnek ható (egyébként prima mozgó modellezéssel ellátott) grafika. Hangszolgáltatás ügyén kizárólag OSS leképezés támogatott, így akinek ALSA megoldás működteti hangkártyáját, annak egy ALSA-OSS átjárót mindenképpen be kell állítania a rendszerében. Apropos, hangok! A fentebb említett „honi” Win32 verzió teljes mértékben honosítva van, így joggal merülhet fel igény a feliratok és hangok lecserélésére itt, az átirított játékban is. Nos, a feliratok cseréje természetesen megoldható, viszont a szinkronhangoktól óva intek mindenkit: köztudott, hogy ennyire félresikerült hazai megoldással ritkán találkozni a PC-s játékok világában. Kissé szomorú vagyok, hogy ezt kell írnom, de aki játszott valaha



■ 4. ábra Egy kellemetlen ellenfél, ivadékaival együtt



■ 5. ábra A karabély távolról is hatásos fegyver

is a „magyaros” változattal, bizonyára tudja, miről beszélnek: némelyik érzelemmentes és közönyös beszólás, egyéb félresikerült megoldás komikussá tenné az egyébként hangulatos belső világot.

### A „puding próbája”

Miután elindítottuk a programot, annak menüjében találjuk magunkat. Az egyszerű és átlátható beállítási lehetőségeket értelmetlen lenne taglalnom, lépünk be inkább a játékba. A hosszúnak és nehéznek várható küldetés két üzemmódra oszlik. Egyik mód értelme a felderítés, másiké a körökre osztott harc. A „mászkálós” felderítés ugyan kissé unalmas, de a végjátékhoz szükséges végigcsinálnunk: ezen a ponton sok hasznos és szükséges tárgyat lehet begyűjteni a város utcáiról, valamint a teljes történet is ezáltal bontakozik ki (a felderítő mód természetesen nincs körökre osztva). A lényeg a belső harcokon van: körönként megszabott lépésszámból kell a csapatunkat győzelemre vezetni, mutánsok és egyéb speciális erők ellenében. Lássuk tehát a legfontosabb tudnivalóinkat! Az elfordulás, a tárgyak átadása ebben a játékban nem kerül akciópontba – de utóbbi

csakúgy, mint a támadás (és a védekező állás felvétele) egyszer tehető meg körönként. A *Gorky 17* „sava-borsa” az ellenfeleink stílusában rejlik, akik kifejezetten komoly munkára készítetnek bárkit: szinte mindegyikük saját harci egyéniséggel bír, más jellegű támadások ellen védett. Emiatt némely csata előtt fontos elmenteni az aktuális állást, hiszen az adott ellenség immunitását csak akkor tudjuk megtapasztalni, ha már megtámadtuk – ekkor viszont már odaveszett egy lépésünk, és vele együtt talán a kezdeményezés is... Ha változó létszámú csapatunkból bárki elesik, az a küldetés sikertelenségét jelenti, így fontos elvárás az erős és hatékony karakterek „nevelése”. Ezért érdemes mindössze egy-két hatékony fegyver használatát „erőltetni”, javarészt ezek használatával küzdeni: idővel nagyon komoly tűzerőre lehet szert tenni egy fegyvernemhez kötődő jártasság által. Bizonyos elért pontszám után az aktuális karaktert meglátásunk szerint fejleszthetjük, öt tapasztalati pontot szétosztva annak fő jellemzői között.

Talán mondanom sem kell, hogy érdemes komolyan meggondolni, mely tulajdonság kapjon kitüntetett szerepet, mivel némelyik terepen akár négy „típusú” ellenséggel kell egy-

szerre megküzdenünk, melyek mindegyike máshogyan harcol... A sikeres küldetésekhez (véleményem szerint) mindenképpen szükséges két olyan karakter, amely képes távolról is hatékonyan támadni az ellenfeleket, illetve gyógyítani az első vonalat, miközben a többi társunk (például lángszóróval vagy bombákkal) közelharcban keseríti meg a szörnyek életét. A legfőbb ellenség (melynek „személye” a történeti szál egyik kiszámítható meglepetése) még ilyen körülmények között is garantáltan komoly kihívást jelent majd a kitarító játékosoknak!

### Csak elfogultan!

Aki úgy érezné újoncként, hogy szeretne bepillantást nyerni ebbe a nagyon hangulatos világba, annak javallott megpróbálkoznia a linuxos demóval, mely szintén elérhető a fentebb címen érhető el. Ennek telepítése, használata megegyezik a teljes változat ügyén említettekkel, jellege miatt azonban nem lehet benne játékállást menteni, és csak néhány pályát tartalmaz. Akár a demóról, akár a teljes programról legyen szó, talán azzal jellemezhetném leginkább, hogy amikor leülök elé, végig azt érzem, hogy „na még egy utolsó pálya, aztán tényleg kilépek”.

Persze, amikor az órára nézek, gyakran előfordul, hogy lassan indulnom kell a munkahelyemre, mert az utolsó pályából túl sok „utolsó” pálya lett... Tipikusan olyan program ez, amelyet egyszerűen lehetetlen megunni: annak ellenére viszem végig újra és újra, hogy a pályákat és a történetet évek óta ismerem (utoljára talán az *Incubation* nevű körökre osztott csoda fogott meg ennyire). Ha ehhez még hozzáteszem azt, hogy e virtuális világ megelégszik **64 MByte** központi memóriával és egy szerény teljesítményű, régebbi **x86** (vagy **PPC**) processzorral, akkor elismerően bólogatok: bravó *Metropolis*, bravó *Hyperion*!

**Kovács Zsolt** (kovi@linuxforum.hu)

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