

Kicsi a bors...

Ebben a hónapban néhány olyan közkedvelt ügyességi játékról olvashattok, melyek méretükben, hardverigényükben mérhetetlenül szerények.

Arövid bevezető ne tévesszen meg senkit: az „apró” kategóriába jó néhány olyan projekt tartozik a világhálón, melyek képesek hosszú órákra lekötni bárkit, aki kikapcsolódásra vágyik. Hogyan lehetséges ez? Valójában egyszerű a recept: a sokszor dollármilliós fejlesztésű, több CD-s játékok grafikai és fizikai kivitelezésének ellenében itt elsődleges szempontként a játszhatóság dominál, jellemzően kiforrott ötletekre alapozva. Éppen emiatt, a kis méretű (általában ügyességi) játékok között sokszor találkozhatunk *remake*, *retro* programokkal is. Mivel a stílus képviselői gyakran szabadon elérhető forráskóddal rendelkeznek, így az életképes próbálkozások könnyen üzembe állíthatóak *Linux* alatt.

Tower Toppler

Tower Toppler néven érhető el a „8 bites korszak” *Nebulus* című alkotásának új-jászületett, PC-s verziója. Eme oldalnézetű, ügyességi játéknak a céljaként két irányban mozgatható sárkányunkkal különböző kőtornyok tetejére kell feljutnunk. Mindez kifejezetten nehéz feladatnak mutatkozik, hiszen a mozgásunkra reagált terep elfordulása, eltűnő támaszok, csúszó lépcsők, liftek, pattogó labdák és „élő” ellenfeleink egyaránt ellenünk dolgoznak. Ha az említett cél nem tűnne kellőképpen kihívónak, megfejlve az említett nehézségeket minden egyes pálya teljesítésekor szűkösön szabott időkerettel kell gazdálkodnunk. A játék a szó valódi értelmében ügyességi jellegű, hiszen jó ütemű mozgással, ugrással és lövéssel tudunk továbbjutni a következő tornyokhoz. Két teljesített pálya között, amolyan bónuszként, víz alatti terepen (tenger-



■ 1. ábra Íme, a Tower Toppler

alattjárót irányítva) is növelhetjük pontjaink számát. A program alapötlete matuzsálemi korú: személy szerint már *Enterprise128* géppel is játszottam a *Nebulus*-szal, majd később ugyanez a kihívás *Amiga500* előtt is elbűvölt. Mindezt azért említem hangsúlyosan, mert ennek tükrében bátran állítom: az eltelt húsz év ellenére a játék semmit sem veszített hangulatából. Sőt! Az igen időálló elképzelés még ma is korsztálytól függetlenül ígér önfeledt szórakozást. A *Tower Toppler* gyakorlatilag mindent örökölt elődjétől, többek közt (sajnos) azt is, hogy nem lehet benne játékállást menteni. Így, a nehézségre való tekintettel néhány pályánként kap a játékos egy cheat kódot, melyet indítás után az *Options/Game* menüpontba kell gépelnie, ha a legutóbb teljesített pályákon szeretné kezdeni a „toronymászást”.

A projektben ezen felül elérhető egy egyszerűen használható pályaszerkesztő is. A programért látogassunk el a <http://toppler.sourceforge.net> címre! Töltsük le a szabadon elérhető *toppler-verzió.tar.gz* forrás archívot, majd bontsuk ki valahová. A kicsomagolt könyvtár tartalmát felépíteni és telepíteni rootként kiadott `./configure`, `make`, `make install` parancsokkal lehetséges (a forráskód függősége gyakorlatilag kimerül az *X* kiszolgáló és az *SDL* könyvtárak meglétében, így a legtöbb asztali rendszeren egyszerűen fordítható). Amennyiben befejeződött a művelet, felhasználóként terminálra gépelt `toppler` paranccsal léphetünk be ebbe a varázslatos programba. Első indításakor mindenképpen javallott végignézni a menüszerkezetét, ahol (többek közt) a grafika alpha simítását érdemes azonnal bekapcsolni.



2. ábra A Head over Heels linuxos verziója

Head over Heels

Nahát, ismét egy régi ismerős! A most említett *Head over Heels* nem meglepő módon szintén *remake* verzió.

A *RetroSpec/Tomaz Kac* csapata készíti az új kódot, mely közel húsz éves ötletre épül (és amely projekt már a *Z80* központi egységek által fémjelzett 8 bites hőkorszakban is nagy népszerűségnek örvendett). Ügyességi, mászkálós, kalandjáték hibridről van szó, melyet izometrikus nézetből irányíthatunk, mindezt kellemes *retro* zene kíséretében, szépen megrajzolt helyszíneken át. Célunk igen egyszerű: a feladatul kapott terep minél nagyobb területét kell bejárnunk a két rendelkezésre álló karakterrel, minden ellenfelet és apró fejtörőt magunk mögött hagyva.

Mivel a két „szereplő” külön szobából indul, így érdemes őket minél hamarabb egy helyre juttatnunk: egymás fejére állva minden olyan extrát (például nagyobb ugrás) ki tudunk használni, melyek csak ebben a helyzetben hívhatóak elő, nem mellékesen, egy idő múlva már csak ebben a formában, együttes erővel tudunk továbbjutni bármely szobából.

A projekt fő ügyességi jellegén túl, a játékos néha rá lesz utalva szürkeálmányára is, mivel sokszor végig kell gondolni, miként tudunk az adott szobából tovább lépni életünk elvesztése nélkül. Le a kalappal a programozók előtt: ez a játék is kortól függetlenül ígér kellemes kikapcsolódást. Sajnos a forráskód ez esetben nem publikus, ennek ellenére gondoltak ránk,

és a fejlesztők készítettek belőle egy natív linuxos verziót is. A bináris igen könnyen üzembe állítható: a <http://retrospec.sgn.net> oldalról indulva le kell töltenünk a játékhoz tartozó *hohlin-verzió.tar.bz2* állományt, majd ezt kicsomagolva, a mappa gyökerében lévő *install.sh* szkriptet el kell indítanunk rootként. Miután a bináris az alapértelmezett helyére került (*/usr/local/share/games/HoH*), felhasználóként terminálra gépelt hoh paranccsal indítható a móka. A játékménüt itt is érdemes végignézni, legfőképpen a vezérlőbillentyűk beállításának ügyén (ugrás, lövés, karakterek közötti váltás). Fontos megjegyezni, hogy a *Head over Heels* lehetőséget ad

az aktuális állás elmentésére, ezzel viszont érdemes csínján bánni, mivel „egy menetben” csupán kétszer tudjuk megtenni.

X-Moto

Talán akadnak közöttetek, akik emlékeznek az *ElastoMania* nevű hazai „csodára”. Arra a programra, mely anno a (*Win32* hajtotta) *PC*-ken szerzett magának nagy létszámú rajongói táborot, igen egyszerű ötletre építkezve. A következőről volt szó: oldalnézetből irányítva, triál motorunkkal kellett mindenféle nyaktörő mutatvány segítségével mihamarabb az aktuális pálya végpontjába érni, miután az utunkba (jó indulattal sem) eső tárgyakat összeszedtük. Hamarosan házi bajnokságok épültek a program köré, pedig a projekt alapvetően kereskedelmi jellegű volt, ingyenesen csupán a demóval lehetett szórakozni. Nos, itt a „friss-ropogós” megvalósítás, avagy az *X-Moto*. A szabad forráskód modelljének köszönhetően néhány hónap alatt harmincnál is több pálya kivitelezését, és gyakorlatilag hibamentes felépítést sikerült elérniük a fejlesztőknek. Érdekes, hogy a teljesen *2D* megvalósítás ellenére szükség van a játékhoz *OpenGL*-t támogató *3D* grafikus eszközre is, mivel a képi effektek (füst, a motor villáinak torzulásai, stb.) az említett *API*-n keresztül vannak megvalósítva. Az *X-Moto* életre hívásához látogassunk el a hivatalos, <http://xmoto.sourceforge.net> oldalra! Miután letöltöttük az aktuális



3. ábra Az X-Moto az ElastoManiát idézi

forrás archívot, csomagoljuk ki egy tetszőleges területre, majd a megszo-
kott módon, rootként kiadott
./configure, make, make install pa-
rancsokkal építsük fel a forráskódot.
A függőségek ügyén kissé nehezebb
(de nem megoldhatatlan) feladattal
szembesülünk, mint az előbbieken:
a konfiguráló szkript az *SDL* könyvtá-
rakon felül *lua*, *ode*, *OpenGL* kompo-
nensek után is kutakodik.
Amennyiben a program sikeresen le-
fordult, úgy felhasználóként terminálra
gépelt *xmoto* paranccsal indítható.
A cikk írásakor fellelhető legfrissebb
verzió a kezdetleges állapotot sugalló
0.1.13 azonosítót viseli, ennek ellenére
a teljesen üzembiztos és kiválóan hasz-
nálható. Menürendszere csupán a leg-
fontosabb paraméterek változtatására
ad lehetőséget, így biztosan nem fog
senki eltévedni a lehetőségek között.

CircusLinux

A *CircusLinux*ban az *Atari* egykori
üdvöskéjének (*Atari2600*) egyik prog-
ramja köszön vissza, linuxos *remake*
verzióként. Valójában többről van itt
szó, mint az *Atariról*, hiszen nem is
tudok olyan „tisztesseges” 8 bites ma-
sinát mondani, amelyen a játék ötletét
ne kiviteleztek volna. A feladat egy-
szerű: két bohóc ül egy apró libikóka
két oldalán, melynek megfelelő
szárára esve az egyik bohóc a másikat
fellovi a levegőbe. Célunk a játéktér
felső részén szkrollozó lufikat kipuk-
kasztni a felrepülő figurákkal.
Ténykedésünk pontra megy,
miközben életeink száma előre
meg van határozva (a felső sor lufijait
kigyűjtve kaphatunk plusz életet).
Rendkívül aranyos és szórakoztató
játékprogramról van szó, megcá-
folva az első ránézésre törvény-
szerűen felmerülő „ez túlzottan
puritán” gondolatot... A *CircusLinux*
életre hívásához látogassunk el
a [http://www.newbreedsoftware.com/
circus-linux](http://www.newbreedsoftware.com/circus-linux) oldalra, és töltsük le a sza-
badon elérhető *circuslinux-verzió.tar.gz*
forrás archívot. A forráskód felépítése
a tarball kicsomagolt tartalmában,
rootként kiadott *./configure*, *make*, *make
install* parancsokkal történik.
A beállítószkript elsősorban az *X* ki-
szolgáló és az *SDL* könyvtárak irányá-
ban kutakodik, így a projekt minden
asztali disztribúción könnyen üzembe
állítható. Amennyiben minden bináris



4. ábra Csalóka látvány: a remek CircusLinux

állomány a helyére került, a program
felhasználóként terminálra gépelt
circuslinux, illetve *circuslinux
--fullscreen* paranccsal indítható.
A paraméter nélküli indító ablakban
hívja be a játékot, így érdemes az
utóbbit erőltetni, mivel ablakban fut-
tatva az egér sajnos lehúzható a játéktér-
ről. Az eredménytábla kilenc típus-
ra van osztva: a menük beállításánál
három kapcsoló által kilenc játékmó-
dot tudunk előállítani. Had áruljam el
a legmeglepőbb dolgot: a játék emlí-
tett elődje, a *Circus Atari* a cikk írása-
kor már erősen közelít huszonhatodik
születésnapjához...

Zárszó

Akárhogy is, de ezek az „apróságok”
komoly potenciált hordoznak maguk-
ban. Természetesen nem gondolom,
hogy a népszerű kereskedelmi kódok-
nak bármiféle konkurenciát is jelent-
hetnek, ettől függetlenül nem hiába
hódolnak tömegek ennek a „könnye-
debb” műfajnak. Van, akit a múltidéző
hangulat fog meg (és még nem is
említettem a *Krakout*, *Invaders*, *Pong*,
Tron klónokat), vagy éppen azért tele-
píti bármelyiküket, mert szerény ké-
peségű géppel rendelkezik. Akinek
gyermek van a családjában, valószínű-
leg ott is van helye ezeknek az „egy-
szerű” programoknak, tehát a felhasz-
nálóik összességében nagy létszámú
tábort alkotnak. Végül hadd kanya-
rodjak vissza a hardverigényre. Őszin-
tén mondom, nem tudtam lemérni az

említett projektek minimális igényét,
pedig a cikk anyagait szándékosan
egy *650 MHz/x86* processzorra épített,
128 MByte memóriával ellátott „köl-
csöngépen” élesztettem fel, melynek
grafikai és hangeszköze egyaránt
szerény képességű darab volt
(az *X-Moto*-hoz azért kénytelen vol-
tam elővenni egy erre a célra erősen
túlméretezett GeForce kártyát). 2.5
GByte méretű merevlemezére „felhúztam”
egy *Slackware Linuxot*, és csu-
pán a maradék néhány MByte terület-
tel ga(rá)zdálkodhattam szabadon.
Megtettem, hiszen az említett játé-
kok letöltött anyagai összesen sem
igényeltek 50 MByte területnél többet,
valamint kompromisszumoktól men-
tesen futottak még ezen a harmat-
gyenge vason is. Ezek után nem le-
pödnék meg, ha fele ekkora hardver-
rel is megelégednének. Roppant jól
szórakoztam ezekkel a programokkal,
hosszú órákig nem is ültem vissza
a saját gépem elé. Ha végig gondolom,
milyen jól esett „kiügyesked-
nem” magam, akkor csak elismerően
bólogatok a műfajt illetően: valahogy
így kell ezt csinálni.
Mindenkinek tartalmas időtöltést
kívánok!

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debre-
ceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz
a Slackware terjesztésben.