

## Heavy Metal F.A.K.K.2

Ki ne szeretne egy színvonalas ügyességi kalandjátékkal eltölteni néhány órát? Valószínűleg sokakat vonz a műfaj varázsa, viszont az éllovas Tomb Raider sorozat sajnos nem fut Linuxon. Ezért egy másik megvalósítást ajánlok az olvasók figyelmébe.

**A** hogy a rövid bevezetőben említettem, *Lara Croft* ki nem állhatja a *Linuxot*.

Nem tudni, miért haragszik ránk, ennek ellenére a közismert virtuális hölgy nagyon népszerű: szinte nincs olyan játékos, aki ne ismerné a copfos, fegyveres „Lara-baba” kalandjait. Minket pedig megesz a sárga irigység, hiszen a műfaj koronázott királyának csak némely epizódja hívható életre Szabad rendszeren, az is csupán *Win32 wrapper*ek segítségével. Emiatt nagy megkönnyebbülést jelenthet a kategória megszállottjainak, hogy a *Heavy Metal* című képregény főhőse már sokkal jobban szereti a pingvin-nel fémjelzett környezetet.

### Julie világa

Lássuk tehát, miről is van szó!

A *Ritual Entertainment* egy külső nézetű, ügyességi kalandjátékot publikált 2000-ben, melynek történeti szála lineáris. E linearitás miatt a „főszereplő” *Julie Strain* sajnos nem képes arra, hogy tömegeket csábítson többszöri végigjátszásra, ám egyszer mindenkinek érdemes megtapasztalni a *Heavy Metal F.A.K.K.2* szurrealista környezetét! A megjelenítést és a fizikai modellezést a *Quake3* motorjára bízta a fejlesztő, ami még ma is jó ajánlólevél: az *id Software* által megírt mag itt már a végtelékig lett optimalizálva, ennél szebb látványt valószínűleg értelmetlen lenne elvárni a nagy karriert befutott programkódtól. Szerencsére a karakterek és modellek mozgáskultúrája egyaránt részletgazdag, így ha a főhős egyedi



■ 1. ábra A játék linuxos telepítője

irányítását és a kiváló zenei aláfestést is megemlítem, akkor talán már látszik, mire is akarok célozni: profi munkáról van szó. Viszont rögtön az elején azt is le kell szögezzem, hogy a kalandjáték linuxos verziója a néhai *Loki Entertainment* utolsó befejezett átírata (2001-ből), így a portolás hibáit javító foltok nem léteznek, a natív bináris hibáival „együtt kell élni”. A *bugok* a grafikai és a hangleképezési módot egyaránt érintik, mivel a játék teljes képernyős módban csupán 640x480 képfelbontásban használható, valamint a hangeffektek is hibáznak néhanapján. Kétségtelenül fontos hiányosságok ezek, de azért a csodaszép virtuális világ még így is önmagát kikapcsolódásra csábít...

### Honnan, hogyan...

Mivel a *Loki* sajnos már nem létezik, így a linuxos verziót nem könnyű beszerezni. Hazai forrás nincs, de kitartóan keresgélve a világhálón még található néhány cég, akik (korlátozott számban) fogadnak rendeléseket. Leginkább a nagynevű <http://www.tuxgames.com> oldalon érdemes rendelni, ahol közel 30 Dollárért hozzá lehet jutni a legális példányhoz. A javítatlan hiányosságok kissé „zsákbamacska” jelleget kölcsönöznek a tranzakcióknak, de aki szereti az igényes 3D kalandjátékokat, bizonyosan jó vásárt csinál. Ha megérkezett címünkre a lemez, fűzzük be a rendszerünkbe, majd a gyökerében található *setup.sh* szkriptet indítsuk el *root*-ként! A telepítő felajánlja a *Loki*-féle *Installer*



■ 2. ábra Csodaszép virtuális világ



■ 3. ábra Egy barátunk érdekes járműve...

és *Updater* komponensek felmásolását, majd a játék telepítéséhez asszisztál. A *Heavy Metal F.A.K.K.2* állományai alapértelmezés szerint az `/usr/local/games` útra kerülnek, indító kötéssel az `/usr/local/bin` mappában. A teljes telepítés nagyjából **380MByte** helyet foglal el a merevlemezen, viszont ezzel a módszerrel installálva később már nem szükséges a *CD*-lemez megléte

(a játék idejére sem). A program kérésünkre akár a *KDE* és a *GNOME* interfészek menüibe is beköltözik – ezen felül egy felhasználóként terminálra gépelt `fakk2` paranccsal hívható életre. A kompromisszummentes használat feltételét egy **800MHz** órajelű *x86* processzor, és egy **32MByte** memóriával szerelt *3D* grafikus hardver jelenti (betöltött *GLX* illetve *DRI* meghajtóval).

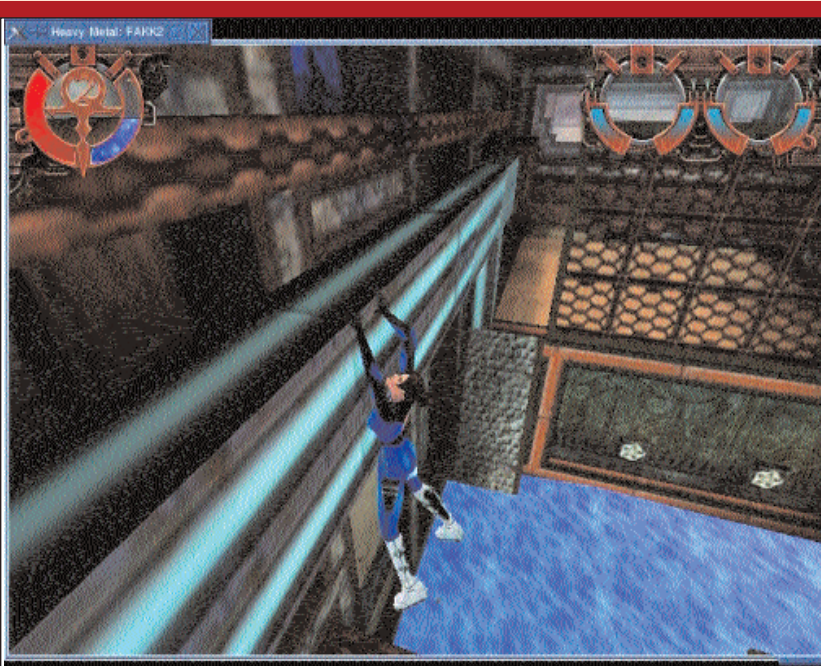
Nem kerülhetem el azt a tényt, miszerint tapasztalataim alapján a *GLX* karcoccsal rendelkező *nVidia* termékek ebben az esetben is előnyt élveznek az *ATI* hardvereivel szemben. A képi világ egyébként szinte fokozatmentesen hangolható: ezt az „apróságot” nem sok program mondhatja el magáról. A menüből nem beállítható paramétereket a `/home/$/.loki/fakk2/config.cfg` állományban lehet rögzíteni, igen átlátható és kézenfekvő módon.

### Kell a rutin...

A játék teljes menetéről nem érdemes túl sok szót ejtenem, mivel ebben a műfajban fokozottan igaz az öreg mondás: „a puding próbája az evés”. Kérésünkre *Julie* kúszik, mászik, ugrik, dialógusokba bocsátkozik, harcol, vagy éppen védekezik. Több fegyver is szolgálatára van, kezdve a parittyától egészen az időzített bombáig, miközben a körülötte „lézengő” lényeknek és a terep tárgyainak némelyikét is képes a kezébe venni. A hölgy irányítása kissé szokatlan: legfőképpen parittyával, vagy karddal a kézben érdemes begyakorolni a mozdulatokat, de már egy „kötélről kötélre” ugrás sem egyszerű művelet...

Mivel az oktató részt ebben a kategóriában nem ajánlott megkerülni, a tanulással töltendő negyed óra megspórolhatatlan. A minimális rutin komolyan elvárt tulajdonság, enélkül a hosszú és élvezetes játékidő percekre redukálódik: nem ritkán öt-hat ellenfél támad egyszerre, vagy éppen dobozokat tologatva kell lépcsőt építeni magunk elé a továbbjutásért (a gyakorlott *Tomb Raider* fanatikuskok azért pillanatok alatt kiismerhetik magukat a *Heavy Metal* világában, mint ahogyan az apró „rejtvények” sem hatnak idegenként). Azt azonban meg kell még jegyeznem, miszerint a két program abban mindenképpen eltér, hogy a *Relic* mesterművében a harc (és ennek technikája) a játékmenetben jobban dominál.

A *Quake3* motorjához visszakanyarodnék egy gondolat erejéig: nagyon érdekes látvány, ahogyan a külső nézetet a fejlesztők „megbolondították” egy perspektivikus leképezéssel (mindez szépen nyomon követhető a mellékelt képeken). A programról kiegészítő információkat, galériákat, videókat, képregényeket, *Julie* (akár erotikus



■ 4. ábra „Akrobatikus” továbbjutás...

jellegű) fotóit a fejlesztő lapján, a <http://www.ritual.com/FAKK2> címen érdemes keresniük a mélyebb érdeklődésű megszállottaknak... Sajnos a *Tomb Raider* kiesik a látóköryünkéből, így be kell érnünk *Julie* kalandjaival. Kissé más a stílus, kissé más a felépítés, de a számunkra érdekes műremeknek semmilyen szégyenkezni valója nincs a vezető sorozattal szemben. A *Heavy Metal F.A.K.K.2* ügyes programozói munka és ötletes kivitelezés gyümölcseként nem hibába került be *Scott Draeker* néhai csapatának érdeklődési körébe... Bravó *Ritual*, köszönjük *Loki*!

■ *Kovács Zsolt* (kovi@linuxforum.hu)

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



■ 5. ábra A közelharc végig dominál