

## Szintről szintre

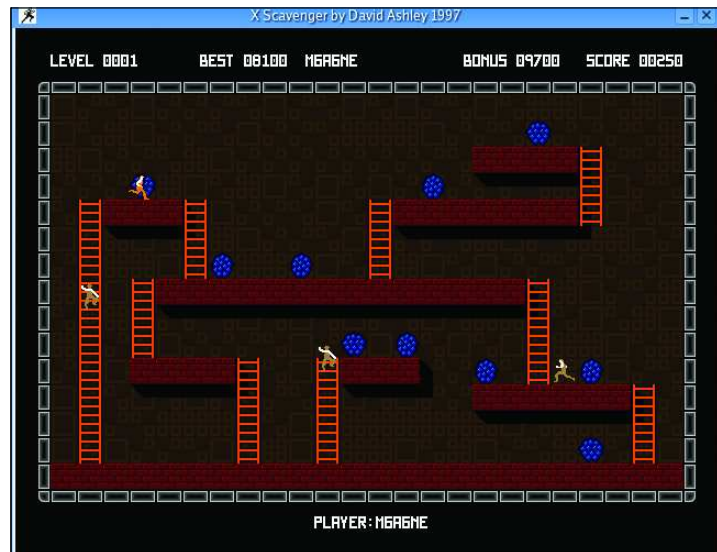
Marcel ez alkalommal egy klasszikus műfaj játékaiból szemezget. Gyerünk! Ugrás!

**Ó**vatosan, *François*, túl gyorsan mész! Le fogsz esni... késő. Jaj, *mon ami*, újabb életed veszett oda a mélykék tengerben. Sőt, mind a négyet elveszítetted, úgyhogy most én jövök. Tudom, hogy játsunk, de egyben a mai menüt is kóstolgatjuk, *mon ami*, márpedig a tesztelés a *Chez Marcel* mindenre kiterjedő minőségellenőrzésének része. Most látom, hogy hamarosan megérkeznek a vendégek, és még nem választottunk bort.

Hogy már meg is jöttök? Ne haragudjatok, *mes amis*, egy picit szórakozottak vagyunk. Üdvözöl benneteket a *Chez Marcel*, ahol mindig finom borok kísérik a nagyszerű linuxos fogásokat. Gyerünk, *François*, indulj a pincébe! A mai menü könnyedségére tekintettel valamilyen könnyű, önmagát itató borocskára lesz szükségünk. Hozd fel azt a 2001-es *Modello Italian* vöröset. Készséges felszolgálóm és jómagam a gyakran platformjátékoknak emlegetett videójátékok közül ismerkedtünk meg néhányal. Az ilyen játékok alapötlete rendkívül egyszerű, legtöbbször két dimenzióban gördülő háttérre és kisebb-nagyobb küzdelmekre épül. A szintek közötti továbblépéshez tárgyakat kell megkeresni és összegyűjteni, miközben futva, ugorva kell elkerülni különféle akadályokat és ellenségeket. A különféle helyek között a platformok között átmászva vagy átugorva mozoghatunk. A játéktípus hosszú éveken át szinte egyeduralgoló volt, de mind a mai napig népszerű, és folyamatosan készülnek újabb és újabb képviselői. Mindez a linuxos világban is igaz.

Évekkel ezelőtt, mikor még valamivel fiatalabb voltam, egy *Lode Runner* nevű játék volt nálam a sláger. *Dave Ashley* nagyszerű *Scavengerje* hasonló hozzá, és remek szórakozást kínál. (1. ábra) Alapötlete egyszerű. Létrákon mászva, köteleken lengve, a platformok között szaladva kincseket kell gyűjtenünk, miközben elkerüljük a rosszfiúkat. Attól függően, hogy éppen mi van a lábunk alatt, képesek vagyunk akár lyukakat is ásni, amivel megmenekülhetünk vagy csapdába csalhatjuk ellenségeinket.

Szerezzük be a *Scavenger* egy példányát a *Scavenger* webhelyről (lásd az internetes forrásokat), ahol megtaláljuk a legújabb forrást. Úgy láttam, hogy sok terjesztés saját oldalán előre fordított bináris fájlokat is lehet találni belőle, így talán jobb, ha saját terjesztésünk csomagjai között kezd-



1. ábra A Scavenger méltó utódja a Lode Runnernek

jük a keresést. Persze forrásból sem nehéz a *Scavenger* lefordítani. Az eljárás a szokásos kibontás-fordítás eljárás egy picit módosított változata:

```
tar -xvzf xscavenger-1.4.4.tgz
cd xscavenger-1.4.4/src
xmkmf
make
su -c "make install"
```

A szükséges parancs a *scavenger*, ezt kiadva már kezdődik is a játék. Először bemutató módban indul, így áttekinthetjük a mozgásokat, műveleteket, valamint ráérezhetünk a program működésére. Az F1 gombbal saját legmagasabb szintünkre léphetünk. Az első alkalomnál ez az 1. szintet jelenti. Az irányítás a numerikus billentyűzet gombjaival történik, a kurzorgombokkal fel, le, jobbra és balra mozoghatunk. A balra és jobbra fűrés további két műveletet jelent. Ha az alapértelmezett billentyűkiosztás nem felel meg az igényeinknek, mert például hordozható gépet használunk, de már megkezdjük a játékot, akkor nyomjuk le az Esc, majd a szóköz billentyűt. Ezzel a beállító menübe jutunk. Innen az F10 gomb lenyomásával módosíthatjuk a billentyűkiosztást.



2. ábra Feladatod, katona, a hadifogságba esett bajtársaid megmentése! Van kérdés?



3. ábra Vajon ki tudja menteni Tux imádott Pennyjét az elvetemült Nolak karmai közül?

Nálam a mozgások maradtak a kurzorgombokon, de a balra és a jobbra fűrészt az A és a D gombbal végzem. Miközben a billentyűkiosztás módosításával foglalatokodunk, néhány további figyelemre méltó beállítást is észrevehetünk. Például a bemutatót többféle szinttel is indíthatjuk. A bemutató mód futása közben az F7 és az F8 gombbal léphetünk szintet lefelé vagy felfelé. A legkedvesebb szolgáltatás számomra azonban a szintszerkesztő. Nyomjuk le az F3 gombot, és máris nekiláthatunk saját *Scavenger* pályáink elkészítésének – kiváló módja szabadidőnk elfecsérlésének. Egy szép, barátságos játéknál jobban semmi sem kelt nagyobb étvágyat. Hatalmas kísértést éreztem, hogy az utolsó mondatához egy smiley-t fűzzek, főként azért, mert a következő játék, amit be szeretnék mutatni, gonosz smiley-król szól. A játék címe *Blob Wars: Metal Blob Solid*, készítője a *Parallel Realities*, és az egyik legkülönösebb az általam valaha is megismert játékok közül.

A *Blob Warsban* a feladatunk hadifoglyok megmentése – picit más formában. Minden karakter egy-egy smiley, más néven *blob (paca)*, nekünk pedig a *Bob* nevű blobkatonát kell irányítanunk, aki különféle barátságtalan, bár sokszor nagyon szép helyeken keresztültörve keresi börtönbe jutott bajtársait. Smileykatonánkkal futva különféle fegyvereket kell használnunk – a lézert ne feledjük el felvenni –, és platformról platformra jutva kell egyre közelebb küzdenünk magunkat a győzelem felé. (2. ábra)

Előfordított RPM-eket és deb fájlokat egyaránt elérhetünk a webhelyéről, ahogy a forrást is, ha valamiért magunk akarjuk végezni a fordítást. Néhány SDL fejlesztői könyvtárra is szükségünk lesz, de ettől eltekintve az egész művellet csupán négy lépésből áll:

```
tar -xzvf blobwars-1.02-1.tar.gz
cd blobwars-1.02
make
su -c "make install"
```

A program indításához a `blobwars` parancsot kell kiadni. Miután a játék elindult, egy menü jelenik meg, amelyből új játszmat indíthatunk, illetve folytathatunk egy már meg-

kezdett. Az *Options (Beállítások)* menü segítségével ablakosból teljes képernyős módba válthatunk. A zene és a hanghatások hangerejét külön állíthatjuk, módosíthatjuk a fényerőt, továbbá megadhatjuk, hogy akarunk-e vért látni a játék folyamán. Bizony, amikor az ellenséges blobokra tüzelünk, azok felsikítanak, majd véres tűzcsóvává válnak. Hát igen, egy kicsit túllőttek a célon, de azért jó a játék. De tényleg...

Ezután megjelenik egy térkép, amelyen számos helyszín szerepel, ezeken tartják fogva a katonákat. Minden hely egy-egy küldetés. A mentési akció során számos hasznos tárgyat – például repülőcsomagot, lézerfegyvert, gránátokat vagy kulcsokat – tudunk magunkhoz venni. A tárgyakat sokszor a megsemmisített ellenségektől kell elvinnünk. Ha rátalálunk egy fogolyra, elég elsétálnunk föltte, máris elteleportál a küldetésből. Régóta nagy *Star Trek* rajongó vagyok, úgyhogy nekem nagyon tetszettek a szállítók és a hanghatások.

Vajon miféle menüt lehetne összeállítani linuxos platformjátékokból *Tux*, kedvenc kabalánk nélkül? A *SuperTux* egy klasszikus, ugorj és fuss stílusú platformjáték – mint sokan sejtik már, a *Super Mario Bros* nyomdokain halad. Fejlesztését *Tobias (Tobgle) Glaesser* vezeti, de eredetileg *Bill Kendrick* készítette; a *SuperTux* jelenlegi alfa kiadása garantáltan több óra kikapcsolódást nyújt bárkinek. Senkit ne tévesszen meg a program alfa állapota, tényleg érdemes kipróbálni.

A történet a következő: *Tux* és *Penny* (*Tux* kedvese) egy szép napon éppen kirándulnak, amikor *Tuxot* leütik, *Pennyt* pedig elrabolja a rettenetes *Nolak*. *Tuxnak* a legkülönfélébb veszélyekkel kell szembenéznie, hogy megmente a gonosz *Nolak* nem kevésbé gonosz erődítményében bebörtönzött szerelmesét. Feladatunk az, hogy segítsük *Tuxot* a kutatásban. (3. ábra)

A *SuperTux* webhelyről (lásd a forrásokat) sokféle terjesztéshez és géptípushoz tölthetünk le bináris csomagokat, így némi szerencsével elkerülhetjük a forrásból fordítást. Ha mégis inkább emellett döntünk, akkor a *SuperTux* lefordítása a hagyományos öt lépésből áll:

```
tar -xjvf supertux-0.1.2.tar.bz2
cd supertux-0.1.2
./configure
make
su -c "make install"
```

A játék a kurzorgombokkal is gond nélkül irányítható, de botkormányt és játékpaddot is használhatunk. A program elindításához a `supertux` parancsot kell kiadni. Indításkor többféle lehetőség közül is választhatunk, mint az azonnali játszmaindítás, bónuszszint betöltése vagy saját szint szerkesztése. Különbéféle beállításokat is módosíthatunk, ide értve az *OpenGL* támogatását, a hanggal és a zenével kapcsolatos beállításokat stb.

A játék pörgős és élvezetes. Az ellenségeket elég átugorunk, több gondunk nem lesz rájuk. A tárgyak különböző szinteken vannak, így az akadályokat a platformok között ugorva, mászva küzdhetjük le. Út közben aranyérmeket kell gyűjtenünk. A jég-tömböket fejvel szétzúzva energiavirágokat vagy jéglabdákat találhatunk, ezek *Tuxot SuperTux*-szá változtatják, jóval komolyabb erővel és energiával. Ha befejezünk egy szintet, a következő, bonyolultabb szintre jutunk. Cikkem születésekor én a negyedik szinten jártam. Jaj, ne! Megint eltalált ez a csúszó jég-tömb! Azt hiszem, újra kellene töltened a poharakat, *François*. Az utolsó játékra tekintve az jutott eszembe, hogy jól esne egy *Baked Alaska*. Látom, a záróra is közeleg, de ne féljetelek, *mes amis*. Az ajtók nyitva maradnak, és a bor sem fogy el. Nem sietünk sehova. A *Baked Alaska* még nem fogyott el, és *Pennyt*

is ki kell még menekíteni, mielőtt *François* és én bezárhatnánk éjszakára az éttermet. Azt mondom tehát, igyunk egymás egészségére, *mes amis! A votre santé! Bon appétit!*

*Linux Journal* 2005. május, 133. szám



**Marcel Gagné** díjnyertes író, az ontarioi Mississaugában él. Legújabb, immár harmadik könyve a *Moving to the Linux Business Desktop* (ISBN 0-131-42192-1, Addison-Wesley). Hobbipilóta, Top-40-es lemezlovas volt, tudományos-fantasztikus írások szerzője, jelenleg egy kisebb origami T-Rexen dolgozik. A `mggagne@salmar.com` címen érhető el. Weboldalán számos további érdekességet találni, többek közt kiváló boros hivatkozásokat is: [www.marcelgagne.com](http://www.marcelgagne.com).

#### KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

Blob Wars: ➔ [www.parallelrealities.co.uk/blobWars.php](http://www.parallelrealities.co.uk/blobWars.php)

Scavenger: ➔ [www.xdr.com/dash/scavenger.html](http://www.xdr.com/dash/scavenger.html)

SuperTux: ➔ [super-tux.sourceforge.net](http://super-tux.sourceforge.net)

➔ [www.marcelgagne.com/wine.html](http://www.marcelgagne.com/wine.html)

