

# Soldier of Fortune for Linux

Esettanulmány egy vérgőzös játék belvilágáról.



**A** Soldier of Fortune dobozára pillantva először szinte sokkolt a figyelmeztetések tömege, melyek világosan tudtomra adták: a játékban erőszakos jeleneteket, illetve animált, kiömlő vért láthatunk. Az alacsony erőszakos szintű telepítési lehetőség is rögtön a szemembe ötlött. A CD tokjának belseje szintén alaposan ki volt tapétázva ilyen figyelmeztetésekkel.

A kézikönyvet ezúttal kihagytam, telepítettem a programot, elindítottam, és máris a főmenüben találtam magam. Itt még több figyelmeztetéssel szembesültem – számuk ekkorra már vagy kilencre nőtt –, többek közt egy gördíthető szöveges ablakkal a főmenü alján, mely tájékoztatott a játék vérengzős mivoltáról, illetve arról, hogy a szülői felügyelet eszközeit melyik menüpontban lehet elérni. A figyelmeztetések végső hatása pontosan ellenkezője lett annak, ami az eredeti szándék lehetett: ellenállhatatlan készletet éreztem arra, hogy megnézzem, vajon mi a csuda miatt aggódnak ennyire ezek az emberek?

Elindítottam az első szintet. Rövid bevezető film után máris a sűrűjébe kerültem, felada-

markolva lassan a padlóra csúszott, néhány pillanatig torokhangon hörgött, majd haláltusája – és ezzel virtuális élete is – véget ért. Kissé hátracsúsztam a billentyűzettől, önkéntelenül egy „Húha!” felkiáltással értékeltem a látottakat. Rövid szünet után lassan elvigyorodtam: „Ez érdekesnek tűnik”.

## A történet

A Soldier of Fortune története valójában a Rainbow Six történetének egy elég gyenge átdolgozása. John Mullins szerepét játszod, a legnagyobb kaliberű (nem kell rosszra gondolni) zsoldosok egyikét, aki a terroristaellenes világ sötétebb felén munkálkodik. Egy olyan csapatban játszol, amit a jófiúk csak akkor hívnak, amikor valakinek olcsón kell elvégeznie a mocskos melót. A rosszfiúk csapata, elvakult terroristák egy csoportja a tömegpusztításra esküdött fel, és sikerült megszereznie néhány atombombát. A Soldier of Fortune-ban küldetések egész sorában vehetsz részt a csoportosulás, illetve vezetőjük ellen, feladatod a bombák visszaszerzése vagy megsemmisítése, mielőtt azokat a világ ellen fordíthatnák. Minden egyes küldetés bizonyos összegű pénzt ér, ezt a sikeres befejezés esetén lehet megkapni, illetve valamilyen módon a következő küldetésbe vezet át, például tovább gombolyítva a történet fonalát, és meghatározva a következő helyszínt.

Sajnos, a fenti rövid leírás hiába sejteti azt, hogy a játékban gördülékenyen követik egymást az események, megadott célkitűzések vannak, meghatározott részleteket kell megismerni és egymás mellé illeszteni, megadott mennyiségű pénzt kell megkeresni és összegyűjteni – a valóság más. Maga a történet körülbelül annyira elmélyült, mint egy teleregénynél, és csak időként találkozunk egymáshoz

kapcsolódó részletekkel a történetben. Még szerencse, hogy ilyesmire nincs is szükség. Ez egyes szám első személyben játszódó lövöldözős játék, amitől nem is annyira történetet várunk, inkább tiszta célpontot a következő rosszfiúhoz, és valamilyen általános érzést, hogy fáradozásunk valamikor valamilyen eredményre vezet.

Beismerem, mindvégig vártam a történetben valamilyen fordulatot, az egész mesét a végén még érdekesebbé tévő hirtelen, megdöbbentő irányváltást. Amikor az előre megjósolható időpontban a fordulat megérkezett, csak csalódást hozott, mivel a történetben semmilyen előrehaladás nem jelezte közeledtét. Az, hogy mindezért a gyilkolásért pénzt kapsz, csak nagyon mellékes dologként került be a játékba, és az sem számít, hogy ténylegesen mit végeztél, hiszen semmit sem látsz abból a pénzből, amit rendes esetben kézhez kellene kapnod. Elkezdted a küldetést, győzöl és megkapod a pénzt, esetleg addig játszod a küldetést, míg végül sikerül, és megkapod a pénzt, majd továbbléphetsz a következőre. Ismét csak azt tudom mondani, hogy nem baj, ha egyszer elkezded játszani, a játék eléggé leköt, hogy ne foglalkozz ilyesmivel.

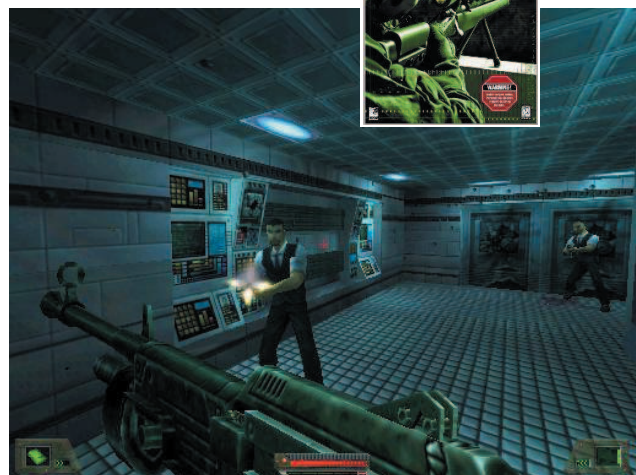
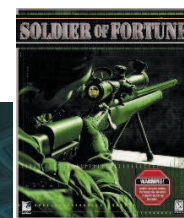
## Előnyök

- Lenyűgözően élethű grafika, összesen huszonhat anatómiailag pontos vérzóna
- Érdekes szintek
- Többjátékos mód támogatása
- Még egy iskolabuszos autóversenynél is érdekesebb



## Hátrányok

- Gyenge történet



A társaid: „Sólyom” Parsons és Sam Gladstone

## A játék

A Soldier of Fortune – ha mást nem is mondhatunk róla – rendkívül részletes a fröccsenő vér és a kifordult belek látványában. A Raven cég saját fejlesztésű leképezési rendszerét használja, mely a GHOUL (vám-pír) névre hallgat, ennek „köszönhetően” tudnak ennyi vérrrel sokkolni bennünket. A GHOUL – számos továbbfejlesztést tartalmaz a megvilágítás, a mintázatok, a hálózatkezelés és a modellezés területén. Segítségével a Soldier of Fortune programozói egyedi karaktereket hozhattak létre, amelyek huszonhat „vérterület” alapján különbözően válaszolnak a fegyverek találataira. Lőj lábom valakit, egy ideig fél lábom ugrál körbe-körbe, fájdalmasan jajgatva. Lőj torkom valakit, odakap a nyakához, gurgulázik, majd a padlóra rogy. A karakterek nem mindig halnak meg. Az egyik szobában vagy öt percig járkáltam körbe, miközben valami halk, szörcsögő hang forrását próbáltam megtalálni, végül csak az egyik földön fekvő áldozatomra bukkantam, aki halkán gurgulázott a torkán lévő lyukon keresztül. Hát ez szép. Az ellenség kezéből a fegyvert is kilőheted, ha elég jól célzol. El kell oszlatnom a szülők aggályait, a Soldier of Fortune-ban minden tényleg ronda dolgot szabályozni lehet a szülői felügyelettel. Így le lehet tiltani és jelszóval lehet védeni a sebesülések látványát (Damage Skins), a vért (Blood), az animált haláltusákat (Death Animations), a leszakított végtagokat (Dismembered Limbs) – ez a kedvencem – és az úgynevezett felnőtt mintázatokat. Ezek elsősorban a feliratokban megjelenő, inkább felnőtteknek szánt szövegeket jelentik.

Bár a véres részletek nagyon jók, azok a játékosok, akik Rainbow Six típusú élethű harcra számítanak, valószínűleg csalódní fognak, mivel a játék többi része inkább Quake stílusú. A Soldier of Fortune jelenleg a Quake II motorjának egy kissé módosított változatán fut, így néha érezhetjük azt a régi szögletességet a játékban. A Raven cég viszont nagyon jó munkát végzett, valóban érdekes szintek készültek, köztük néhány különösen élménytő és tekervényes. A szintek túlnyomó része tele van a lövöldözős játékokból jól megszokott elemekkel, például egy nagy piros gomb megnyomására nyíló ajtókkal, elsősegélyládákkal, vagy a szellőztetőrendszer megfelelő módon elhelyezett búvóhelyeivel. A játék hangulata kicsit a Duke Nukemre emlékeztet, például láthatod magad, ahogy ujjadon fegyvert pörgetve sétálsz tova, a gépi szereplők harci értelme pedig még közepes nehézségi szinten is alulmúlja egy hisztiző kétévését. Be kell azonban vallanunk, együttesen éppen

ezek a tényezők teszik olyan hihetetlenül élvezetessé a játékot.

## Többjátékos mód

Úgy vélem, a többjátékos környezet remek szórakozást nyújt. A Soldier of Fortune többjátékos módja szakít a Quake hagyományával, együttműködésre ugyanis nincs lehetőség. A kedvencek azonban nem hiányozhatnak. Találunk „Deathmatch” és „Capture the Flag” módot, illetve

megjelent néhány új lehetőség is. Ilyen például az „Arsenal”, melynél véletlenszerűen kapsz egy-egy fegyvert a számítógéptől, és ezek mindegyikével meg kell ölnöd valakit. Vagy az „Assassin”, ahol egy megadott játékost kell megölnöd, miközben meg kell védened magadat a rád vadászó játékosoktól, vagy a „Realistic”, ahol a fegyverek élethűen sebzik meg a lábadat vagy kezedet, az elsősegélycsomagok pedig megadott testrészeket gyógyítanak, például a lábadat, hogy újra tudj futni, vagy a karodat, hogy újra célzhass stb. Amint a Quake, úgy a SOF többjátékos módja is eltorzít időt és teret, az eredetileg unalmasnak és hosszúnak ígérkező estéket többjátékos pályák és megszámlálhatatlan virtuális gyilkosságok rövidke sorozatává változtatja.

## Telepítés

A Loki cég – mint megszoktuk – remek és tökéletesen észrevétlen munkát végzett, amikor átültette Linuxra a Soldier of Fortune-t. A SOF 3D gyorsítást támogató videokártyát igényel, amelynek szolgáltatásait Mesa/OpenGL segítségével használja ki. A Loki által megadott, támogatott lapkakészletek: a Voodoo Banshee, Voodoo2, Voodoo3, G200, G400, Riva TNT és TNT2, illetve a GeForce 256. A program telepítésével egy általános VA Linux Systems 6.2.3 alatt (RedHat 6.2-alapú rendszer) Matrox G400-as kártyával, valamint a saját fapados Debian rendszeremmel XFree4 CVS fával és GeForce GTS kártyával sem volt semmilyen lényeges gondom. A telepítés egy kicsit sok helyet igényel (a teljes telepítés az egyetlen választási lehetőség, és 700 megabájtot igényel), viszont karakteres és grafikus módban egyaránt működik. A gépigény: 2.1-es változatú glibc, 2.2.x változatú rendszermag, OSS-megfelelő hangkártya és



Behatolás az ellenség titkos kutatólaboratóriumába

illesztőprogram. Ha a többjátékos módot szeretnéd használni, nyilvánvalóan szükséged lesz egy hálózati kártyára, illetve engedélyezned kell az IPX vagy a TCP/IP-támogatást a rendszermagban. A játék támogatja botkormány használatát. A gépre vonatkozó követelmények a Loki szerint 64 MB memória és Pentium II processzor. Én 128 megabájtjal használtam egy 400 MHz-es Pentium II-esen, ott szépen futott.

## Összegzés

Azt kell mondanom, nagyon bírom a SOF-et. Öröm vele játszani. Jellegetes program. Nem fél attól, hogy arcon csap. Azok a dolgok, amelyeket leginkább hiányoltam belőle teszik egyben ilyen nagyszerű lövöldözős játékká. Mondtam már, hogy mekkora buli? Ha valami olyat keresel, ami a Quake és a Rainbow Six között van félúton, valószínűleg neked készült.

### Adatok

Gyártó: Loki Entertainment Software  
 E-mail: sales@lokigames.com  
 URL: http://www.lokigames.com  
 Ár: 45,95 dollár



J. Neil Doane  
 (caine@valinux.com)  
 hivatásos szolgáltatás-mérnök a VA Linux Systemsnél. A megfejtett munkavégzés, az alkalmasszerű gépkarbantartás és a videojátékok mellett szabad idejében pilóta, gitáros és kezdő hódészak.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva