

## Descent 3 Linuxra

**V**éleményezésünk tárgya ismét egy remek Loki játék. Becs-szóra, semmi elfogultság, de a Loki annyira gyorsan fejlődik, és oly sok üzlet polcain megtalálhatók játékaik, hogy időről időre elkerülhetetlen a vele való találkozás. Vár a sorára néhány nem lokis játék is, valamint nemsokára az ingyenes játékoknak is helyet szentelünk hasábjainkon.

Komolyan gondolom, hogy ez egy remek játék. A Descent 3 az első a sorozatból, amely megjelent Linuxra, de úgy tűnik, hogy mind közül ez sikerült a legjobban. Köszönettel tartozunk az Outrage és a Loki fejlesztőinek, hogy végre hozzájuthattunk a dobozhoz. Néhányan biztosan emlékeztek még a Descent első részére, azokra a földalatti útvesztőkre, a súlytalan lebegésre a járatokban, a szédületesen való-sághú 3D-s irányításra, amit a játék hatutas mozgásirányító rendszerének köszönhetünk. Az első Descentnek azonban akadtak gyenge pontjai is, ilyenek voltak az ismétlődő, nagyon hasonló pályák és a szegényes grafika. A második rész sem törekedett arra, hogy ezeket a hiányosságokat orvosolja, de bővítették a támogatott eszközök körét, javították a játék vezérlését, és hozzáadtak néhány új fegyvert az arzenálhoz. A Descent 3 végre meghozta azt, amire mindnyájan vártunk: a játék története érdekes, a pályák egyediek, a feladatok sokrétűek, mindez úgy, hogy a játék nyújtja azt a megszokott érzést, amit az ember elvárt a Descent-sorozattól.

### A történet

A történet nem túl összetett, de szórakoztató és jól írták meg (végre!). A látványos nyitófilm, majd az azt követő bejátszás öt-ötpercnyi 3D-ben felvázolt történet. A Descent 3 onnan folytatódik, ahol az előző rész

befejeződött: eszméletlenül sodródás az űrben, a világotat – a Descent 2 végén – megrázó robbanás után. Az utolsó pillanatban, amikor a hajóddal éppen tehetetlenül a Napba sodródnál, néhány új barát megment. Elárulják, hogy régi alkalmazód, a PTMC, igazán ronda dolgokat művelt. Nanovírusokat fejlesztettek ki, melyek a bányászrobotokból vérszomjas katonai eszközöket varázsoltak. Ráadásul ők tehetők felelőssé a hajód megrongálásáért, sőt ők próbáltak megölni! Jól van na, nem egy Herman Melville, de a történet elég jó ahhoz, hogy fenntartsa az érdeklődésedet. A játék fennmaradó része arról szól, hogy repkedsz az új hajóiddal – akár hármat is kaphatsz –, megpróbálsz áthúzni a PTMC számításait, megmented a vírus fejlesztésében részt vevő „key detector”-okat, nyilvánosságra hozod a PTMC disznóságait, és igyekszel minél több borsot törni a volt alkalmazód (és leendő gyilkosod) orra alá. A történet gördülékenyen bontakozik ki, hála a 3D-s bejátszásoknak és a rádióadásoknak, sőt váratlan fordulatokban is bővelkedik. A Descent 3-at a történet ismerete nélkül is lehet játszani, és a cselekmény elég jó ahhoz, hogy hosszabb időre lekösse a figyelmedet.

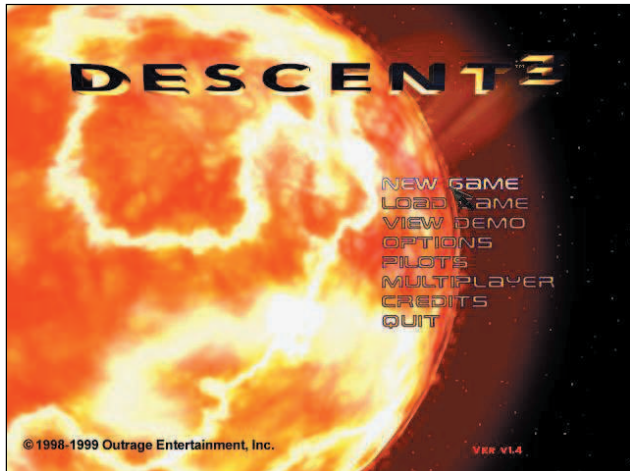
### Előnyök

- Érdekes történet
- Bámulatos grafika
- Csúcs hangok
- Figyelemre méltó többjátékos üzemmódok



### Hátrány

- Néhányan valószínűleg jobban örülnének a botkormányoknak, mivel a Descentet elég nehéz irányítani

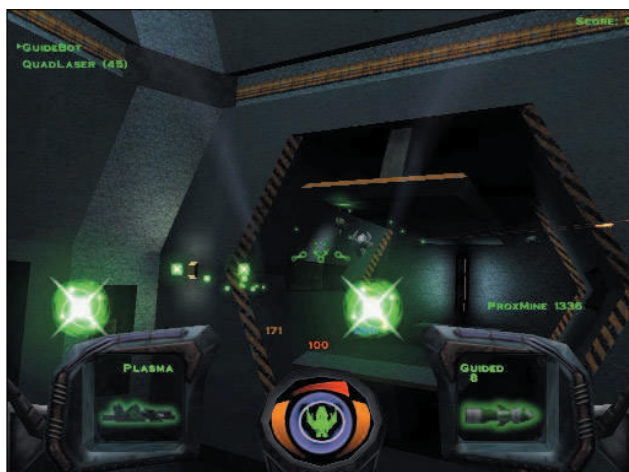


### Adatok

Descent 3 linuxos változat  
Gyártó: Loki Entertainment Software  
E-mail: sales@lokigames.com  
➔ <http://www.lokigames.com/>  
Ár: kb. 9000 Ft

### A játékmenet

A Descent már a kezdetektől remekül ötvözte az egyszemélyes lövöldözős játékok egyszerű kezelhetőségét az űrhajó mozgásszabadságával. Ennek azonban megvan az ára, és sok játékos számára sokkal nehezebb a billentyűzetet használni, mint a botkormányt. A mozgásnak három tengelye van, és három irányban haladhatunk, ezért nem nehéz elképzelni, hogy küzdelem közben nem könnyű a helyzetmeghatározás és az összehangolt mozgás, miközben szűk alagutakban ellenséges robotok támadnak ránk. A játék 15 küldetésből áll és mindegyiknek saját célja van. Annak ellenére, hogy még mindig az összes küldetésre jellemző a „találd meg a kulcsot, mely a célhoz vezető ajtó nyitja” indíték, azért a legtöbb pályán már más, érdekes másodlagos célokat is el kell érniük, valamint alkalmanként rejtvényeket is meg kell oldanunk, ezek egy része igazán kemény dió. Az ellenfél mesterséges értelmű kifejezetten jó, ez nagy fejlődés a régi Descent-változatokhoz képest. Hamar rájössz, hogy most csoportosan támadnak és terv szerint cselekszenek – ez gyakran annyit jelent, hogy veszély esetén átrendezik a csoportot. Az ellenfelek kapcsolatban állnak egymással és jelenlétéről tájékoztatják a körzetben lévő robotokat, ennek eredményeként megérkezik az erősítés, ami még több fejtörést okoz. Vannak ugyanis olyan robotok, amelyek egyenesen rád támadnak, mások lesben állnak és várják, hogy elhaladj mellettük, a legrosszabb esetben akár a hátad mögé is lopakodnak. Szerencsére a Descent 3-ban rendelkezésedre áll néhány teljesen új fegyver a hitvány fráterek sütőgetésére. Az Outrage másik diadala az új Fusion megjelenítőmotor, mely új távlatokat nyit, ugyanis lehetővé teszi a felszíni küldetéseket. Nem kell többé a bezártság érzésével küzdened valami sötét bányamélyén, szárnyalhatsz a bolygó felszínén is. A földalatti pályák is jól tervezettek, változatos a díszlet, gyakran hihetetlenül összetett a térbeosztás és az összhatás bámulatos. Minden szint óriási és bonyolult, így az egyszemélyes játék tizenöt küldetésének mindegyike komoly erő- és időráfordítást igényel. A Descent 3-ban nem vagy egyedül, hiszen ismét itt van és segít a kis haver, a „guidebot”



A plazmaágyú: amikor mindenképpen minden ellenséges PTMC-robotot meg kell semmisíteni a tereben



Vedd le a HUD-ot az olyan küzdelmek során, amikor a térlátás nagyon fontos

a Descent 2-ből. A guidebotok olyan kis robotok, amelyek elkísérnek az alagutakban, sőt a hajónkon is jó hasznát veheted a gályázó robotsegítőnek. Szükség esetén elindíthatod egy-egy feladattal, például kivezethet a végtelennek tűnő útvesztőből, hogy megtaláld a következő célot (türelmesen megvárja, hogy kövesd), tud tüzet oltani, vagy elvezet a következő robotellenséghez. Alkalmanként a guidebot kicsit megzavarodik, elfelejti a következő célt, és néha beszorul lehetetlen helyekre, de mindent összevetve nélkülözhetetlen segítőtárs.

A Descent 3 kép- és hangminősége igazán magával ragadó: a grafika csodálatos, a környezet befolyásolható és rombolható, a különleges hanghatások valóságosak és kristálytiszták (ezeknek köszönhetjük, hogy igazi alagút hatását kelti a környezet). A háttérzene sem csak annyira jó, hogy bekapcsolva hagyjuk, érdemes még felhangosítani is. A Descent OpenAL-rendszerű hangjához csak annyit tennék hozzá: kár hogy nem volt nagyobb hangfalam és megértőbb szomszédom.

### Többjátékos üzemmód

A Descent 3 többjátékos támogatása egyszerűen káprázatos. Kilenc játékbeállítás közül választhatsz, ezek között megtalálható az elterjedt Capture the Flag és Deathmatch üzemmódotól a sokkal kevésbé elterjedt (de gyakran hiányolt) Cooperative módig minden. A Monster Ball mód olyan, mintha fociznál az űrhajókkal. Játssz

hatsz TCP/IP-alapú üzemmódban közvetlen kapcsolattal vagy kereshetsz játékpartnert az Outrage Parallax Online (PXO) játékhálózatán. A descent3 binárisa futtatható kiszolgáló üzemmódban is, azoknak a megszállottaknak, akik saját Descent 3-kiszolgálót akarnak üzemeltetni.

### Linuxos különlegességek

A Descent 3 telepítése helyigényes, elfoglalhat akár egy gigát is, de a Loki telepítőjével lehetőség nyílik sokkal helytakarékosabb megoldásra: a filmbejátszások egyenesen a CD-ről is lejátszhatók. A játék nem igényel különösebben erős gépet, főleg ahhoz képest, hogy milyen élményt nyújt. A Loki 300 MHz-es processzort ajánl (sőt, akár 200 MHz-eset, mint legalsó korlát) és 64 mega memóriát. A Loki azonban elfelejt figyelmeztetni arra a buktatóra, hogy ha a filmbejátszásokat CD-ről futtatsz, kicsit gyorsabb CD-meghajtóra lesz szükséged, mint az általuk megjelölt hatszoros alsó határ. Még az én régi nyolcszoros meghajtóm is nyüzszített egy-egy mozgalmassabb jelenetnél. A programkörnyezettel szemben támasztott igények is a szokásosak: Linux 2.2.x rendszerrel és Glibc 2.1, és a hálózatos játékhoz szükséges ezenkívül a beállított TCP/IP-támogatás, valamint internetes vagy helyi hálózati kapcsolat. A Descent 3-hoz elengedhetetlen egy jó 3D gyorsítókártya. A játék számos kártyaváltozatot támogat, ezeket rendszeren ki is próbálták, többek között ilyen a népszerű 3dfx Voodoo sorozat (a szép, erre a célra megírt, Glide megjelenítőnek köszönhetően), a Matrox G200/G400 sorozat (az Utah-GLX és a Mesa meghajtók segítségével) valamint az nVidia OpenGL-képes X kiszolgálói által támogatott nVidia kártyák (a GeForce GTS tökéletesen működött). A teljes listához érdemes ellátogatni a Loki honlapjára: <http://www.lokigames.com>. A felszerelés további kiegészítője lehet a Rock'n Ride játékülés, ami beszerezhető innen: <http://www.rocknride.com/>. Nem kell magyaráznom, hogy óriási ez a szerkezet! A Loki volt olyan szíves, és elárulta azt is, hogy hogyan lehet az új Descent 3: Mercenary bővítő csomagot használni a linuxos változattal.

### Összegzés

Mit mondhatnék még? Ez a játék nagyon szórakoztató, nagyon jól írták és valószínűleg meg, remek élményt nyújt. A grafika kivételes, a hanghatások tiszták és jó minőségűek, még a zene is jó. A mozgás kicsit összetett, de nem is várhatunk mást, hiszen a hajó legfinomabb mozgását is irányítani tudjuk. Az általános vezérlőelemek egyszerűek, könnyű kezelni őket és logikus az elrendezésük. A többszereplős üzemmód csúcs, a 3D támogatás hibátlan. Igazán kiváló játék: az egyik legjobb az egyszemélyes lövöldözős műfajban.



J. Neil Doane

(caine@valinux.com) a VA Linux Systems mérnöke. Ha gép- és videojáték-hóbortja engedi, szívesen vezet repülő, emellett gitározik és újabban hódéskázik is (ez utóbbiban még igencsak gyengécske).

### Heavy Gear II/nVidia frissítés

Mike Phillips a Loki Entertainment Software-től írt nekünk, hogy elűjságozza: „a Heavy Gear II esetében a 2D-3D váltásnál tapasztalt gondokat kijavítottuk a legújabb nVidia meghajtókban (változat 0.9-6).” (Lásd Linuxvilág február-márciusi szám, 112. oldal.) A GeForce-os rendszeremen végzett próba ezt igazolni látszik, köszönjük Mike!