

Doom 2 modern köntösben

Ismét csak az id Software... Ezekbe a srácokba a kikapcsolódást kereső Linux felhasználó lépten-nyomon belebotlik. Még akkor is, ha két éve nem publikáltak semmit. Sőt, ekkor csak igazán! A külsős csapatok tucatjai ilyenkor teljes erőbedobással dolgoznak, korszakalkotó játékprogramok motorjára építve saját munkáikat.

Aztán ezek a modifikációk több-kevesebb sikerrel szintén bevonulnak a köztudatba. Van idejük bőven, hiszen *John Carmack* gárdájára nem jellemző a kapkodás: általában éveket kell várni egy újabb ultramodern, *id*-s lövöldözős játékra. Persze az életképes *MOD* projektek nem csak arra hívatottak, hogy kitöltseék ezt az űrt, hanem hogy elővarázsoljanak valami olyasmit, amivel tömegeket lehet a képernyő elé csábítani. Nem könnyű feladat, de van recept bőven: némely fejlesztő az érdekes újdonságokra hajt, némelyeknek szinte minden részlet lényegtelen (csak a végeredmény kellőképp divatos legyen). De akadnak olyanok is, akik a *remake* próbákat értelmezik újra, és egy régi szoftver világának modellezését bízzák a naprakész alapkódra. Utóbbi csapatoknak hála, mára modern környezetben tapasztalhatjuk meg a *Doom* első

részének frenetikus hangulatát, de akár a szakállas *Descent* sorozat *Pyro* űrhajóját is irányíthatjuk a *Doom3* szívére alapozva. Mivel azonban a második *Doom* is a halhatatlanok közé tartozik, így nem kerülhet el sorsát: a friss játék-motor manapság már az *1994*-ben debütált elődjének újjászületéséhez is asszisztál...

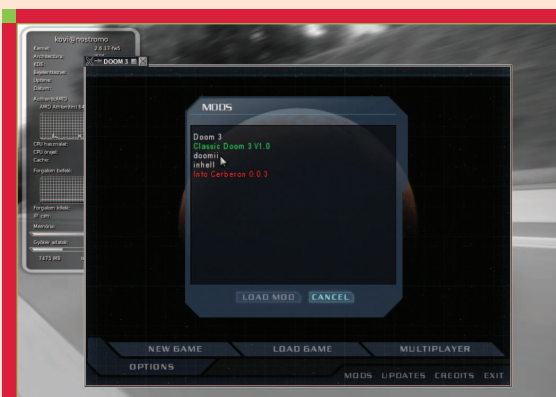
Kiváló MOD

A *Linuxvilág magazin* 2006/02 számában már ejtettem néhány szót a *Classic Doom* modifikációról. Akkor és ott röviden felvázoltam, milyen kiváló szoftver: nagyszerűségét (részben) a tizen-négy éve született ős-epizód hangulati rehabilitálásának köszönheti. Ilyen megközelítésből kiindulva, a *Doom 2* fiatalító munkája is értékes – még akkor is, ha (népszerűségét tekintve) a valaha létezett leggyengébb *id Software* terméket hívatott modellezni. Magáról

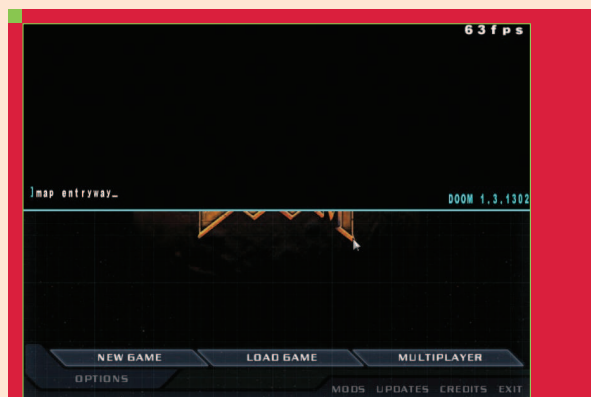
a játék menetéről nincs értelme írnom, hiszen egy igazi klasszikust formáz, kiforrott megoldásokkal: ami él és mozog leöleendő, ezen felül a nyakatekert terepen kulcskártyákat keresve kell élve eljutni a kijáratig. A *MOD* teljes egészében használható *Linux* alatt is, kivitelezését és minőségét pedig nem érheti rossz szó. Amondó vagyok, becsüljük meg a befektetett energiát, és fejezzük ki sajátosan a hálánkat: „feszítsük rá” a *Doom 2* világát a modern alapkódra!

Íme, a hogyan...

Mivel modifikációról van szó, a használatba vételhez rendelkezniünk kell az anyaprogrammal. Ez nem jelent mást, mint a *Doom3* telepített, naprakész linuxos verzióját – valamint a felhasználóhoz (és az optikai médiához) kötődő, érvényes kulcs-állományt (`/home/$/.doom3/base/doomkey`). Ha ezek a feltételek adottak, el kell



1. ábra A linuxos Doom 3 „MODS” menüje



2. ábra Most ez a legfőbb konzolparancs



■ 3. ábra Ugye, ismerős a felállítás?



■ 4. ábra Mint ahogy ez a helyzet sem idegen



■ 5. ábra Úgy rémlik, 94-ben könnyebb dolgom volt...



■ 6. ábra A tűzkoponyák a régiiek

látogatnunk a fejlesztő csapat honlapjára. A ➔ http://s6.invisionfree.com/Disposable_Heroes címről indulva töltjük le a mindössze 10 Mbyte méretű *.zip archívot. Tartalmát csomagoljuk a személyes /home/\$/.doom3 útra úgy, hogy a kibontott állományok egy erre a célra készült (például /doom2) almappába kerüljenek, majd az adatokat hordozó *.pk4 fájlt nevével alakítsuk csupa kisbetűsre. Ilyen előzmények után a játék már készen is áll a használatra, a Doom 3 „MODS” menüjéből tölthető be. Indítás után azonban egy fontos hiányosságra rögtön szemet szúr: Linux alatt sajnos nem látszik a projektre szabott főmenü. Megoldásként hívjuk elő a vezérlőkonzolt, és gépeljük rá a map ent ryway parancsot – így léphetünk be az ismerős világba. A program hardverigénye egyezik a fő szoftverével, tehát csak bivalyerős központi egységgel, naprakész grafikus kártyával és renge-

teg memóriával érdemes kipróbálni. Ellenkező esetben egy szaggatottan mozgó, nehézkes és csúnya játék benyomását fogja kelteni. Tapasztalatom szerint egymagos Athlon64 3500+ x86/64 processzorral, 2 Gbyte DDR2 központi tárral, nVidia 7300GT grafikus gyorsítóval már nagy felbontásban is szépen fut (még szerencse, hogy éppen most cseréltem le a masinámat). Valószínűleg sokaknak szemet szúr a letöltendő állomány szerény mérete. Ennek több oka is van. Először is, ebből a MOD-ból hiányzik mindenféle zenei kíséret. Másodszor, szinte az összes felhasznált modell, fegyver és pályaelem az eredeti Doom3 adataiból kerül meghívásra.

Ami elvárható

Az elvárható dolgokat úgy tudom legtöbbször érzékelgetni, ha a modifikációt pár szóval összemérem a többszörös méretű, 400 Mbyte helyigényű

Classic Doom-mal. A kisebb kód szerényebb megoldásokat foglal magában, mint a Flaming Sheep projektje: nincs olyan aprólékosan kidolgozott környezete, és egy idő múlva a zenei aláfestésének hiánya is elég feltűnő. Az sem mellékes, hogy maga a meg(re)formálandó Doom 2 mindig is szerényebb játékményt kínált, mint az egy évvel korábbi őse. Ennek ellenére ez a MOD minden id Software rajongónak kötelező darab. Ha valakinek dereng az 1994-es esztendőből valamilyen Doom-os élmény, akkor roppant jól fog szórakozni. Zárásképpen még egy információ: ha az említett honlapon nem működne a letöltés linkje, akkor érdemes a ➔ <http://www.doomwadstation.com> oldalt meglátogatni (esetleg a hazai ➔ <http://doom3.hardwired.hu> portált), mivel a szükséges archív ott is elérhető.

Kovács Zsolt