

Hamisítatlan nosztalgia

Igen gyakori vendégek felénk a modern játékok. Természetesen „nem csak a húsz éveseké a világ”, így ha valaki kevesellné a divatnak megfelelő nosztalgia-érzéseket, akkor igazat adnék neki. Ezennel pótolom a hiányosságot, a friss rovat retro jelleggel készült: Mario és Pong klónokról olvashattok.

Mario...

Istenem, mennyire megvénült ez az apró, köpcös vízvezeték-szerelő! Már húsz évvel ezelőtt is hallatott magáról, miközben akkor sem volt fiatal legény. Bizony: a bajsa már a nyolcvanas évek derekán is legalább olyan széles volt, mint az egész arca – márpedig egy ilyen fizimiska kialakulásához nem igazán elég egy-két esztendő. Valószínűleg sokunkat kellemes emlékek fűznek a figurához. Elég csak a korai *Nintendo* masinák közkedvelt ügyességi játéka gondolnom, de akár a mi „Tibi Bácsink” néhai *Elektor Kalandor* műsorát is említhetem... Igen, jómagam is ott ültem a fekete-fehér roncsunk előtt, és mereven bámultam a szerencsés játékosok bakijait. Micsoda technikát láthattam akkor! Igazi csoda volt, ahogyan a „kiválasztottak” *Magyarország* másik szegletéből irányították az ugráló figurát, egy vezeték telefon gombjainak segítségével.

...és a követői

Mivel saját korának vezető ügyességi játékaról van szó, nem meglepő az idők során köré épült kultusz. Szerencsére a kellemes emlékek rengeteg emberben jelen vannak, így fejlesztő csapatok foglalkoznak a „*Mario-hangulat*” életben tartásával. Magáról a játék menetérol nem igazán érdemes írnom, hiszen aki nem tudja miről van szó, azt valószínűleg egyáltalán nem érdeklik a játéprogramok. *GPL* licenc alatt két igényes *remake* verziót érdemes megemlítenem: egyiküket *Mega Mario*-nak hívják, a másik *Secret Maryo Cronicles* névre hallgat.



1. ábra A Mega Mario linuxos verziója

Mega Mario

Ez a változat a <http://mmario.sourceforge.net> címen érhető el, forrás és bináris formában egyaránt. Elsősorban *Win32* felületre készült szoftverről van szó, csak nemrég kapta meg a linuxos verzióját (*Hans de Goede* munkájának nyomán). A játék kódja *C*-ben íródott, futásának legfőbb feltétele a naprakész *SDL* könyvtárak jelenléte. Képi világa csupán *640x480px* felbontást enged, ott is csak „jó közepes” látvánnyal, cserébe viszont gyenge hardveren is szépen fut: egyéb megvalósításokkal szemben a *Mega Mario* nem kíván *3D* grafikus hardvert. A forráskódot a szokásoktól kissé eltérően kell használni: a kicsomagolt

archívban, *root* jogokkal kiadott `make PREFIX=/usr/local, make PREFIX=/usr/local install` parancsokra épül fel a bináris (ahol az */usr/local* paraméter a szabadon választható, kívánt elérési út). Kévs programnál szoktam ajánlani az előre fordított verziók használatát, ellenben itt jó tapasztalataim voltak a „gyári” megoldásokkal is. Tehát, ha valaki nem szeretne vesződni a forrásállománnyal, válassza bátran a könnyebben járható utat: a kibontott, megfelelő *tarballban* található *megamario* állomány indítja a kész játékot. Egy apró észrevétel: nem értem mi indokolja, de az általam tesztelt verzióban valami fröcsögő, piros



■ 2. ábra Íme, a Secret Maryo Chronicles

folyadék (nevezzük vérnek) nagy szerepet játszik bármely modell elhullásakor. Javaslatom szerint a főmenüben használja mindenki a „Blood off” kapcsolót: egy ilyen programban a vér megjelenítésének nincsen helye.

Secret Maryo Chronicles

Talán ez *Mario* klón mondható legigényesebbnek a saját osztályában! A *Megamario*-nál szebb, sőt valamivel többet is tud nála. A zenei kísérete egyszerűen mesteri, pályái pedig kellően nehezek. Ellenben problémásabb a felélesztése, ráadásul a friss verzió már 3D gyorsítókártyát kíván futásához. Azért nem kell csúcshardverre gondolni: egy régi, *Riva TNT* teljesítményű, *GLX* vagy *DRI* kapcsolon keresztül használható darab pont megteszi. A szoftver elérhető a <http://www.secretmaryo.org> honlapon, forrás és bináris formában egyaránt. Az előre fordított bináris használatát nem javaslom senkinek:

nálam percnként összeomlik (feltéve, hogy egyáltalán hiba nélkül elindul). Foglalkozzunk inkább a forráskóddal: töltsük le, bontsuk ki, majd építsük fel!

Függőségként szükség lesz a friss *SDL* könyvtárak és a *CEGUI* csomag jelenlétére: ha ezekkel rendelkezünk, a forrásmappa gyökerében adjuk ki *rootként* az `sh autogen.sh` parancsot, ezután a szokásos `./configure, make, make install` utasításokat. (Ha valaki olyan rendszert használ, mely nem rendelkezik az *automake*, *autoconf* párossal, akkor a *scons* fordító használatával is megpróbálkozhat.) Válaszul rövid időn belül felépül a kívánt *smc* bináris, melynek segítségével felhasználóként indítható a móka. A játék menüjében a felbontás több lépcsőben változtatható: ha valakinél *Mario* szaggatottan mozogna, akkor éljen ezzel a lehetőséggel. A nehézségre való tekintettel itt egyébként akármikor elmenthetjük az aktuális állást,

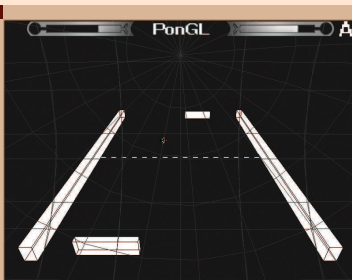
de érdemes finoman bánni a segítséggel: háromezer megszerzett pontunk bánja „körönként”, ráadásul amíg nincs ennyink, addig nem is elérhető ez a művelet.

Pong

Egyszer volt, hol nem volt... a számítógépes játékok világa. A kezdeti szárnypróbálgatások jelentős hányada az *Atari* gépeit, illetve a korai 8 bites masinákat érintette. Az ügyességi vonalat ekkor még elsősorban a *Pong* játékok képviselték. A következőről volt szó: a képernyő szélén, egy síkban mozgatható ütő segítségével kellett visszaütni a labdát a számítógép játékosának (vagy más játszótársnak), lehetőleg úgy, hogy ő ne tudjon hasonlóképpen válaszolni. Igen, tudom... az ötlet roppant primitív, de nagy karriert futott be, mivel egyúttal rém lényegre törő is. A legegyszerűbb klónkat emiatt nincs értelme megmutatnom, viszont két megoldás itt is kilóg a sorból.



3. ábra Arcana már vesztesre áll



4. ábra A perspektívába fordult asztal

TuxPuck

A *TuxPuck* elsősorban a grafikai munkái miatt látszik ki az átlagból: szépen megrajzolt, döntött előlnézeti képpel rendelkezik – miközben használatához nem kíván erős gépet, sem pedig 3D grafikai eszközt. Számítógépes ellenfelünket két egység közül választhatjuk: játszhatunk *Arcana* ellenében, esetleg kihívhatjuk *Tux*-ot is egy meccsre. Előbbit viszonylag egyszerű legyőzni, ám ha rosszul áll a szénája, nem restell varázsolni egy keveset. Ilyenkor nem érinti meg ütőjével a korongot, hanem körkörösén mozgatja, majd kiszámíthatatlanul és villámgyorsan lepaszolja valamelyik hozzánk tartozó sarokba. De sokkal inkább a hupikék pingvin a keményebb dió. Vele kapcsolatban az első élmény elég kellemetlenre szokott sikerülni: az avatlatlan kezeket gátlástalanul,

minden-semmi arányban alázza le. Egyetlen fegyver vele szemben a lapos szögben lőtt, ide-oda pattogó korong: a sűrű mandinerből érkező „támadásokat” nem képes kivédeni. Persze ő majd megpróbál tenni arról, hogy sok lehetőségünk azért ne legyen lapos szögben passzolni... Lássuk, hogyan éleszthető fel a *TuxPuck*, *Linuxon*! Előre fordított verzió nem létezik, de olyan egyszerű dolgunk akad, hogy nem is lesz szükségünk rá. Látogassunk el a <http://home.no.net/munsuun/tuxpuck/> címre, és töltsük le a forrás *tarballt*. A kicsomagolt archívban adjuk a ki a `make` parancsot. Ha az *SDL* könyvtáraink rendben vannak, helyben felépül a *tuxpuck* nevű *ELF* bináris állomány. Ez a nagyjából 500 *Kbyte* méretű fájl önmaga tartalmazza a futásához szükséges összes adatot, így bárhová bemásolhatjuk (javaslatom szerint, az `/usr/local/bin` mappát praktikus használni), majd felhasználóként indíthatjuk. Természetesen a forrás könyvtár a sikeres műveletek után törölhető.

PonGL

A *PonGL* igazi különlegesség. A képi világa elsőre puritánnak tűnik, azonban játék közben érzékeljük a „feketeleves”. Ha bárki nyeregben érezné magát passzolgatás közben, akkor az asztal látványosan elfordul $x,z(+,-$

90 fok) irányban. Mondanom sem kell, a kézre álló irányításnak ebben a pillanatban gyakorlatilag lőttek. Emiatt közepes fokozaton már elég nehéz nyerni a számítógép ellen. A program több felbontásban használható, kérésünkre teljes képernyőn és ablakban egyaránt működhet, illetve még a nehézségi fokozata is állítható. Munkára fogható szülő üzemmódban (fallabda játék), gépi ellenfelet választva, illetve hús-vér játékos ellenében is.

Látogassunk el

a <http://pongl.opengl-fr.com> oldalra, és töltsük le a forrás archívot! Csomagoljuk ki, majd a mappa gyökerében `root` jogkörrel adjuk ki a `make` parancsot. Ha a rendszerünk *SDL* könyvtárai, *Mesa* és *Glut* csomagjai naprakészek, akkor rövid időn belül felépül az indítható állomány. A létrejött *PonGL* fájl (a mellette lévő *data* könyvtárral együtt) tegyük egy mindenki által olvasható területre (például a `/usr/local/games/pongl` pont megfelelő), majd a binárist linkeljük ki valamelyik alapértelmezett elérési útra (esetemben a láncolás így néz ki: `ln -s /usr/local/games/pongl/PonGL /usr/local/bin/pongl`). A szimbolikus linket használva máris indítható meccs...

Konklúzió, öregesen

A négy, röviden bemutatott programot bűn lenne kihagyni. Ha valakinek vannak kicsi gyermekei, ezekkel a játékokkal akár hónapokra megoldhatja az egész család kikapcsolódását... Sőt! Szégyen, nem szégyen, én is hosszú órákig szórakoztam mindegyikkel, miközben lassan a harmincat taposom. A *Secret Maryo Cronicles* egészen odáig kalauzolt, ahol már a programkód fulladt ki (a tizenötödik pálya körül a fejlesztők még adósak némi munkával)... Nem is tudom másképpen leírni az önfeledt retro élményt adó a játékokat: „kis mókusok kenyérrre is kenhetik, nagy mókusok süteménybe is tölthetik!”.

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

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