

A \$HOME virtuális utcái



Avagy miként látogassunk meg a Linux segítségével virtuális konzolokat, városokat és egyéb csatatereteket...

■ Mit keresel a *Freshmeat*-en *Francois*? Hogyan? Egy programot, ami digitalizál téged, hogy be tudj lépni a számítógépedbe? Igen, én is pontosan tudom, hogyan néz ki az ilyesmi a filmekben, de ki kell hogy ábrándítsalak: a virtuális valóság megvalósítása még elég messze van a készőtől. Az igazat megvallva azt hittem erre sikerült kellőképpen rávilágítanom pár hónapja, amikor a világitási ciklusokról volt szó. Na, szóval kedve *Francois*, én nem gondolom, hogy az emberek a közeljövőben számítógépekben fognak élni. Nem, kedvesem, nem nevetlek ki. Csak úgy elcsodálkoztam ezen ez egészen. Na, szóval tényleg sajnálom, hogy ki kell ábrándítsalak, de nem hiszem, hogy vannak városok meg emberek a *Linux* rendszeren. De ezt azt hiszem később is megbeszélhetjük. Most viszont csipkedjük magunkat mert a vendégeink percekben belül itt lesznek, nekünk pedig el kell készülnünk addig. Mint mondasz kérlek? Hogy máris itt vannak? Hát akkor futás *Francois*, írnyítsd vendégeinket az asztalukhoz.

Isten hozott mindenkit *Marcel* éttermében, ahol a finom borok a kivételes *Linux* alkalmazásokkal találkoznak, szeretett vendégeink legnagyobb meglepedésére. Te pedig *Francois* ha befejezted a vendégek ültetését, akkor irány a borospince és hozd fel nekünk azt a 2002-es *Chates du Roussillon Villeges*-t.

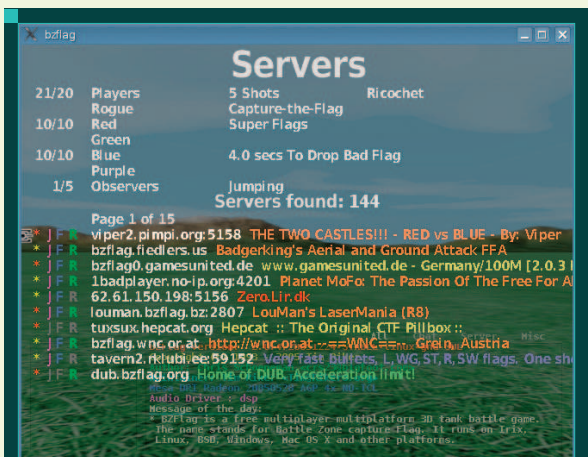
Francois-val épp a számítógépek belsejében megvalósítható virtuális világok lehetőségéről beszélgettünk, amely – szerintem – egyelőre csak a fantázia szüleménye. Az persze igaz, hogy fantasztikus haladás történt azóta, amióta először láttam számítógépet. Ezek egyike pedig éppen az Önök számítógépén levő *Linux* operációs rendszer. És mivel a *Linux* egy nyílt rendszer, segítségével szabadon felfedezhetünk olyan dolgokat, amelyek máshol egyszerűen nem is léteznek. Jómagam úgy gondolom, hogy a számítástechnika úgy egészében véve még mindig gyerekcipőben jár. Persze az is lehet, hogy egyszerűen csak túl sok tudományos-fantasztikus filmet láttam, és ettől irreálisan magasak az elvárásaim. Emlékezzünk csak vissza például a *Tron* című filmre. A nyitójelenetben *Flynn*, a főhős beküld a rendszerbe egy *CLU* nevű programot, amivel hiányzó fájlokat szeretne megtalálni. *CLU*, a program ugyanúgy néz ki, mint *Flynn* maga,

egy *3D* tankkal halad, miközben manapság egy attribútumbit csak igent vagy nemet képes tárolni információ gyanánt. *Flynn* körül meg ehhez képest még mindenféle felhőkarcolóra emlékeztető toronyházak meg efféle szerkezetek is voltak navigáció közben. Nos, ez az a virtuális világ, amit fiatal koromban szerettem volna megtapasztalni.

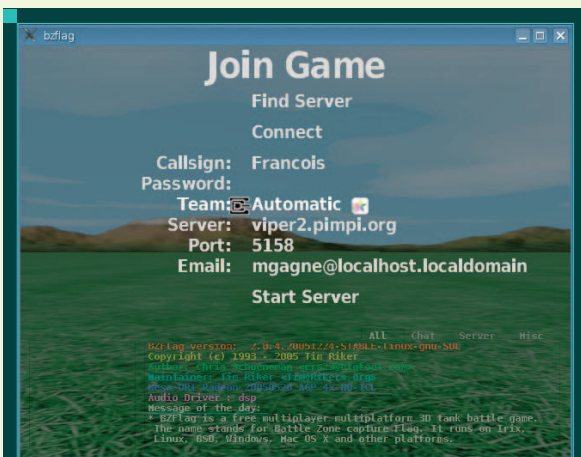
Ah, úgy látom *Francois* visszajött a pincéből a borral! Kérlek tölts a vendégeinknek. Apropos had javasoljam mindenkinek, hogy próbálgass meg ennek az igen kiváló vörösbornak a rejtett ízeire ráérezni. Bár rendszerünkben nincsenek rejtett világok, azért számos olyan dolog van benne, ami az avatatlan felhasználó szeme elől rejtve marad. A virtuális konzolok például számos olyan információt jelenítenek meg, amit nem láthatunk, ha egyszer a grafikus felület elindult. Persze ott van a *Ctrl-Alt-F1* kombináció, amivel kiléphetünk a grafikus munkamenetből, de van erre jobb módszer is. Ha látni akarjuk egy virtuális konzolon megjelenő rejtett tartalmat, adjuk ki a következő parancsot egy héjban:

```
cat /dev/vcs1
```

Látható, hogy bár mi magunk eddig talán nem is tudtunk róla, a rendszerünk



■ **2. ábra** Bármilyen időpontban próbálunk is csatlakozni, több tucat aktív BZFlag kiszolgálót látunk majd, amelyekben összességében emberek százai játszanak éppen.



■ **3. ábra** A Join képernyőn beállíthatjuk a becenevünket (callsign), illetve hogy melyik csapathoz szeretnénk tartozni.

használós 3D tankcsata-játék, amit az internet keresztül játszhatunk másokkal, avagy mások ellen. (A **BZFlag** kódját jelenleg **Tim Riker** tartja karban, az eredeti szerző azonban **Chris Schoeneman**). A **BZFlag** név különben egy rövidítés, aminek a visszafejtése **Battle Zone capture Flag** (kb. szerezd meg a zászlót a harcmezőn). A névválasztás persze nem véletlen, a játék lényege tényleg egy zászló megszerzése. Ha valakinek kedve szottyant kipróbálni, nem kell messzire menni érte. Tekintettel arra, hogy a játék népszerűsége egyre nő, a legtöbb terjesztés telepítőanyaga eleve tartalmazza. Ez a módszer persze csak a kezdőknek való. Aki a legfrissebb változatra vágyik, az látogasson el a **BZFlag** webhelyére (lásd az on-line forrásokat). Itt találhatóunk bináris csomagokat, forráskódot, sőt, még más operációs rendszerekre lefordított kódot is, hogy mindenkit bevonhassunk a játékba, digitális felekezetre való tekintet nélkül.

Hacsak másként nem rendelkezünk a **BZFlag** teljes képernyős üzemmódban indul. Aki ez zavar, az a `-window` kapcsolóval felülbírálhatja ezt az alapértelmezett viselkedést. A játék a **Join Game** (csatlakozás a játékhoz) képernyővel indul. Mielőtt kiválasztanánk egy megfelelő játékkiszolgálót (az első pont a listában), változtassuk meg a **Callsign** (becenév) mező tartalmát. A többi beállítást ráérünk azután megadni, hogy kapcsolódunk a szerverhez. Most, hogy van egy jól hangzó

nevünk, vigyük a kurzort a **Find Server** fülre, és üssük le az **Entert**. A játékosársak megtalálása nem fog gondot okozni, ebben a műfajban ismeretlen a pangás. Kapunk egy listát, amelyen az éppen elérhető játékkiszolgálókat látjuk (2. ábra). Nézzük végig a neveket, és válasszunk ki egy olyant, ami leginkább tetszik. A szempontok sokfélék lehetnek. Érdekes paraméter az aktív játékosok száma, a kiszolgáló foglaltsága és az, hogy hány csapat játszik éppen az adott csataterén. A szerver megválasztásakor mindenképpen figyeljünk arra, hogy milyen típusú játék játszható azon a helyen. Egyeseken ugyanis a csapat alapú játékot részesítik előnyben, míg máshol inkább a szabad stílus divik. Előfordulhat az is, hogy csak adott számú lövésünk van, szóval nem árt az óvatosság.

Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelő játékszervert, üssük le az **Entert**. Ekkor visszakerülünk a **Join** képernyőre, de már ki lesz jelölve egy kiszolgáló (3. ábra). Ekkor akár el is kezdhünk játszani, de előbb talán mégis érdemes néhány apróbb beállítást megejteni, és csak aztán bepöccenteni a tank motorját. Először is menjünk el a **Team** (csapat) címkére, és nyomjuk meg a billentyűzetet jobbra vagy a balra mutató nyilat. Alapértelmezésként mindenképpen bekerülünk egy csapatba, de a program választását itt felülbírálhatjuk. Ahelyett, hogy csatlakoznánk egy csapathoz, választhatjuk a megfigyelői (**Observer**) pozíciót is.

Ez nem rossz ötlet azoknak, aki még soha nem játszották a játékot, mivel így lehetőségünk nyílik arra, hogy békés szemlélődőként figyeljük, miként bánnak (el) a többiek egymással, vagy éppen önmagukkal.

A **Join** képernyőn akár kézzel is megadhatjuk egy kiszolgáló nevét, vagyis a gyakorlottaknak nem muszáj a listában keresgélni. Akkor is hasznos az a funkció, ha privát csatateret üzemeltetünk egy helyi hálózaton. Ha már az üzemeltetésnél tartunk, gondolom mindenki felfigyel már a lista alján szereplő **Start Server** (kiszolgáló indítása) pontra. Most pedig hajrá, csatlakozzunk a játékhoz. Menjünk vissza a képernyő tetején található **Connect** pontra, és üssük le az **Entert**. Remélem mindenki felkészült léleklében, mert a csata pillanatokon belül kezdődik, és néhány játékosársunk bizony igencsak gyakorlott. A saját tankunkat az egérre tudjuk irányítani, a tüzeléshez pedig kattintsunk a bal egérgombbal. Ügyeljünk rá, hogy a tank igen mozgékony jószág, sőt egyes játékokban még ugrani is tud (ez utóbbira a **Tab** gomb megnyomásával lehet rávenni). Apopó ha bármikor látni szeretnénk az összes lehetséges billentyűparancs jelentését, nyomjuk meg az `sc` billentyűt és válasszuk a **Help** pontot. Játék közben a **BZFlag** egy meglehetősen részletes összefoglaló képernyőt is megjelenít, amelyen mindenféle statisztikákat láthatunk. Leolvashatjuk róla például, hogy melyik játékos milyen statisztikákkal



■ **4. ábra** A csata gyors és heves. Tankok robbannak mindenütt, ahova csak nézünk. Szóval csak óvatosan, nehogy a miénk legyen a következő.



■ **5. ábra** A Lincity egy számítógépes városmodell, ami segít az embernek megérteni, mitől is olyan nehéz létrehozni Utópiát.

rendelkezik, hány embert ölt meg, hány személyi pontot gyűjtött, hány pontja van a csapatának, és így tovább (4. ábra). Aztán az sem árt, ha egyik szemünket mindig a bal alsó sarokban látható térképen tartjuk, mivel itt lehet először fölfedezni, ha ellenség közelít. Namármost ha valaki képes egyszerre vezetni, lőni és gépelni, akkor nyomja meg az **N** gombot, amivel szöveges üzenetet küldhet a csoport többi tagjának. Az **M** billentyű jelentése hasonló, de ezzel csak a csapatokkal kommunikálhatunk. Ha pedig azt látjuk, hogy közelít a munkahelyi főnökünk, akkor villámgyorsan nyomjuk meg az **F12**-öt, amivel azonnal kiléphetünk a játékból. Persze most csak vicceltem. Ha bárki kérdezi, nem én mondtam, hogy a munkahelyen is lehet játszani.

Nos, kedveseim, az idő már megint gyorsan elszállt, de nem akarom, hogy azzal az érzéssel lépjen ki innen bárki, hogy a rendszereinkben teremtett virtuális világok mindegyike csak a pusztításra épülő pokol. Aki építeni szeret, az létrehozhat egy egész virtuális civilizációt, városokkal, farmokkal, gyárakkal, piacokkal és minden olyasmivel, ami egy modern vagy premodern civilizációnak része lehet. Ehhez nem kell mást tennünk, csak letölteni a **Lincity** nevű játékot, és elkezdni az építkezést. (Ezt a programot is érdemes először az általunk használt terjesztés telepítőlemezein keresni.) Ennek a megkapó, és meglehetősen időigényes játéknak az alapötlete az,

hogy fel kell építenünk egy várost, majd működtetnünk is kell azt, úgy, hogy etetjük és ruházzuk a lakóit. Munkahelyeket kell teremtenünk, hogy építkezni tudjunk, vagyis végső soron egy egész virtuális gazdaságot irányítunk. Az is jó ötlet, ha megújuló energiaforrásokba ruházzunk be, különben nem jön össze a nagy **Utópia** (5. ábra). Ahogy aztán a dolgok egyre jobban és jobban állnak, természetesen el is menthetjük a játék aktuális állapotát, és később folytathatjuk az ideális világ építgetését. Nos, rendben, elismerem, hogy a dolog azért nem olyan egyszerű, mint ahogy kimondja az ember. Az óra ketyeg, a hónapok pedig gyorsan leperregnek. Ha nem figyelünk, a világunk szép lassan megölheti magát a maga termelte mérgekkel. Aki a semmiből kezd el építeni a tökéletes világot, az gyakorta akár pusztítani is kezdetne, legalábbis a végeredményt szemlélve. Na de miért is ne kezdenénk a dolgot valamilyen ideális állapotból? A játék indítása után kattintsunk a bal felső sarokban látható **Menu** gombra. A kinyíló főablakban láthatunk néhány érdekes funkciót. Többek között itt lehet elmenteni a játék állapotát, illetve betölteni egy régi állást. Két alaphelyzetet maga a frissen telepített játék is tartalmaz. Az egyik a **Good Times** (szép idők) a másikat meg gondolom mindenki kitalálná: ez a **Bad Times** (rossz idők). Én az elsőt javaslom annak, aki most kezd. Aztán ha már úgy érezzük, hogy annyira beletanultunk

az építkezésbe, hogy bármit képesek vagyunk megjavítani, akkor kipróbálhatjuk a másikat is. Szerintem nem kis feladat kihúzni a kátyúból egy 25 milliós dollárra eladósodott várost...

Nos, kedves vendégeim, az óra szerint lassan zárunk kell. Viszont tekintettel a nehéztüzérség egyre fokozódó akcióira, meg a munkaállomások hangszóróiból áradó robbanások gyakoriságára azt hiszem, ezúttal kicsit még nyitva tarthatunk... **Francois** még egyszer készségesen újratölti a poharakat, mielőtt búcsút mondunk egymásnak, és a csatatérnek. Figyelem, a játék virtuális ugyan, a bor viszont valódi, és nem szeretném mindannyiszor kilötytenti, valahányszor valaki elsüti az ágyút. Emeljük tehát poharainkat, és igyunk inkább egymás egészségére! Bon appetit!

Linux Journal 2006., 145. szám



Marcel Gagné

(maggagne@salmar.com)
Mississaguában, Ontario
államban él.

Ő a szerzője a Kiskapu
kiadásában tavaly

szeptemberben megjelent Linux-
rendszerfelügyelet (ISBN 96-9301-40)
című könyvnek.

KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

➔ www.linuxjournal.com/article/8882