



# Soul Ride

## Snowboard, Linuxon

A sportjátékok fejlesztői (és kiadói) nem igazán rajonganak a Linuxért, így csak kevés klasszikus megoldás fut Szabad rendszeren. A ritka kivételek sajnos tovább erősítik az előbb írt szabályszerűséget, de legalább bepillantást engednek a stílus világába.

■ Az idei tél igen szeszélyesre sikeredett. Úgy *Magyarországon*, mint a világ bármely hasonló éghajlatú vidékén. Ebből talán nekünk jutott a szerencsésebb rossz, hiszen amíg máshol komoly hóviharak tomboltak, addig mi hónapokon át élvezhettük a tavaszi időjárást (az persze más lapra tartozik, hogy ennek a következményei hová vezetnek majd). Nos, biztosan akad, aki nagyon örült a januári melegnek, másoknak viszont csak keserűsége adott okot. Bárhogyan is volt: igazi havat már régen láthattunk, ezért megpróbálok a hiányérzetet csökkenteni, a magam módján. Egy téli sportjátékot fogok röviden bemutatni: a kiszemelt program 2003-ban jelent meg, készítői *Soul Ride* címre keresztelték. Gyakorlatilag egy extrém téli sportág, a *snowboard* számítógépes szimulációjáról van szó, mely *Win32* és *Linux* felületen egyaránt fut.

### Lélekvesztő lejtőkön

Rögtön az elején le kell szögeznem egy dolgot. Ami engem illet,

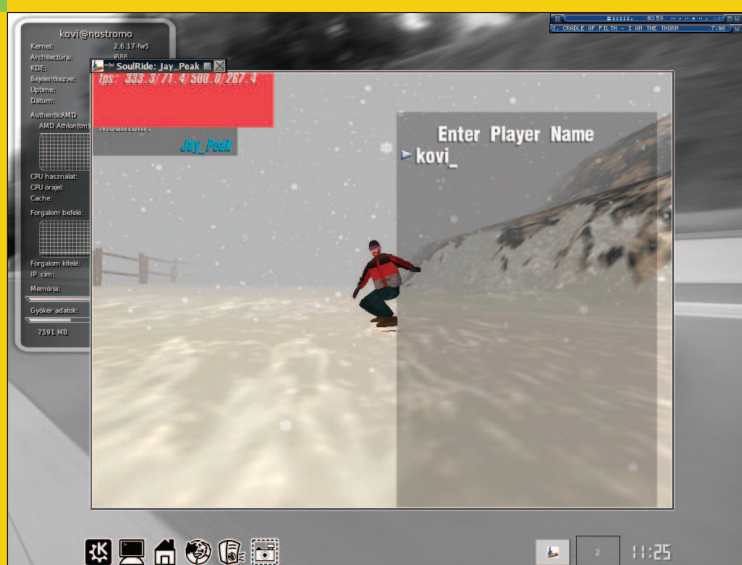
elképzelhetetlennek tartom, hogy hódeszkán állva, 35-40 fokos lejtőkön csúszkáljak. Ezt a szórakozást nem nekem találták ki: se affinitásom, se tehetségem nincs ehhez az egyébként látványos dologhoz. Ellenben a deszkázás népszerűsége nem lehet kérdés tárgya, hiszen rengetegen vállalkoznak a veszélyes mutatványra. Aki komolyabb sérülés nélkül szeretné megúszni a sporttal történő ismerkedést, annak nincs más választása: el kell utaznia valamelyik hófedte, lejtős terepre, és hozzácsapódni egy segítőkész csapathoz. A másik lehetséges utat a *Soul Ride* kínálja, hiszen székben ülve, képernyő előtt talán ez érintettek minden csontja épen fog maradni. Persze az ismerkedés ebben az esetben csak képletesen értendő, hiszen a játékprogram nem alkalmas valódi tapasztalatok szerzésére (erre a pontra azért még visszatérek), csupán a speciális, akrobatikus lesiklás hangulatát szimulálja tökéletesen.

```
Fájl: config.txt
TerrainMeshSlider = "1"
TextureDetailSlider = "10"
SurfaceNodeBuildLimit = "3"
DetailMapping = "1"
Clouds = "1"
Fog = "1"
ShowFrameRate = "1"
SFXVolume = "0"
CDAudioVolume = "0"
OpenGLModeIndex = "2"
Fullscreen = "0"
Music = "1"
Sound = "1"
DefaultMountain = "Jay_Peak"
MasterVolume = "85"
```

■ 1. ábra A program paramétereit

### Üzembe állítás

A *Soul Ride* linuxos verzióját a *Linux Game Publishing* csapata terjeszti: a 32 bites *x86* (és *PPC*) alapú *Linux* rendszerekre készült natív változat már csekély 14 *Euro* áron megrendelhető, a <http://www.linuxgamepublishing.com> oldalon keresztül (a szoftver vásárlás előtt kipróbálható, mivel a demó példány ugyanitt elérhető). Engedelmetekkel feltételezem a megrendelés tényét: ahogyan kézhez kaptuk a (linuxos) *CD*-t, fűzzük be a rendszerünkbe, majd a lemez gyökerében található *setup.sh* szkriptet futtassuk le *root* jogosultsággal. A játék alapértelmezés szerint a */usr/local/games/soulride* útra települ,



2. ábra Íme, így siklok - KDE asztalon



3. ábra A szalamb nem túl nagy kihívás...

indító kötéssel a `/usr/local/bin` mappában. Ha minden állomány a helyére került, felhasználóként kiadott soulride paranccsal léphetünk be az extrém sportok világába...  
A számunkra érdekes kiadás használatának feltételét egy 500 MHz órajelű központi egység, valamint egy 32 MByte memóriával szerelt 3D grafikus hardver jelenti (betöltött GLX, illetve DRI meghajtóval). A teljes telepítés szerény helyigénye hasonlóan mosolygató, hiszen éppen csak eléri

az 50 Mbyte-ot: összességében bátran kijelenthetem, hogy a leendő felhasználónak szinte biztosan nem lesz olyan problémája, ami a számítógépe gyengeségéből ered.  
A *Soul Ride* kódja minden felhasználói beállítást egy speciális, személyhez kötődő fájlban tárol (`/home/$/lgp/soulride/config.txt`). Mivel a leképezett belső világ képfelbontása sajnos nem változtatható meg a játék grafikus menüiből, így az említett szöveges állomány „`OpenGLModeIndex=#`”

sora kitüntetett figyelmet érdemel. Íme, a használható „#” értékek, jelentésükkel együtt: 1=640x480px, 2=800x600px, 3=1024x768px, 4=1280x1024px.

### Tippek, trükkök, tapasztalatok

A menürendszer nem érdemel hosszabb magyarázatot, még ismeretlenül sem fog komoly fejtörést okozni senkinek. Szerencsére átlátható és lényegre törő lehetőségeket biztosít, érintve a képi leképezést, hangszolgáltatást, játékmódokat és az időjárás beállítását. Ellenben, a monitoron száguldozó deszkás emberke irányítása elsősorban bonyolult lehet. Nézzük tehát, hogyan kell kezelni a programot! A lesikló modell a kurzorbillentyűkkel vezérelhető jobbra és balra (az irányváltás mellett ez lassításként is funkcionál). Alapértelmezés szerint álló helyzetben egyensúlyoz, a **CTRL** billentyűt lenyomva pedig leguggol. Ekkor például az előre- vagy hátra gombot nyomva tartva, a **CTRL**-t felengedve, a megfelelő irányú *flip*-et (a szaltó megfelelője) kezdeményezünk, aminek sikere a sebességen, és a megfelelő pillanatban történt „dobbantáson” múlik. Ugyanezt a módszert szem előtt tartva, az oldalirányú mozgásért felelős billentyűkkel is eljátszható a trükk.  
A levegőben kieszközölt minden akrobatikus mozdulat (*flip*, dupla- és tripla *flip*, *degree*, *air*, *nice*- és *big air*) azonnal pontozásra kerül, majd a pálya teljesítése után a futamidővel együtt meghatározza a számszerű eredményt.  
A program összképe nagyon kedvező, összesen csak két-három dologgal nem tudtam megbarátkozni. Elsőként említeném a pályák havas fenyőinek szerény kidolgozottságát. Szerencsére a *\*.psd* grafikák kicserélhetőek jobbakra, szebbekre: a fő elérési út `/data` könyvtárában lehet megtalálni az eredeti, kis felbontású képeket (a többi teendő már adja magát). A másik hiányosság viszont nem gyógyítható a felhasználó által. Arról van szó, hogy az esetleges balesetet szenvedett karakter a fizika szabályait meghazudtolva és nevenségesen pörög a levegőben, vagy éppen a hóban hasalva csúszik tovább. Pedig az



■ **4. ábra** ... Az első dupla flip viszont órákba is telhet.

összetett mozgáskultúra minden egyéb fázisban élvezhetőre sikeredett... Végül íme az utolsó, kellemetlen apróság: a játék nehezen „pörög fel”. Ezen a ponton barátilag javaslom, hogy az első, lassú hegyoldalak senki kedvét se vegyék el a továbbiaktól! Később olyan gyors és „sűrű” terepeket kell majd időre teljesíteni, amit ép eszű ember az ellenségének sem kívánna.

### Végül

A rovat elején azt állítottam, hogy a *Soul Ride* nem alkalmas valódi technikák elsajátítására. Nos, azért ennyire mégsem eszik forrón a kását... Sőt, (az irányíthatóságot tekintve) talán a kategória egyik legérdekesebb opcióját vásárolhatjuk meg a játékhoz! A kétkedőknek barátilag tanácsolom, hogy látogassanak el a <http://www.soulride.com> oldalra, és csodálják meg azt a deszkát, melyre ráállva beépített nyomásérzé-



■ **5. ábra** Sűrű erdő közepén, jeges vízbe fulljak 'én'?

kelőkkel vezérelhető a képernyő minden története... Ha még ezek után is kételyek lebegnének a látogató szemei előtt, bemutató videók bizonyítják a jópofa *Catapult* irányító létjogosultságát...

**Kovács Zsolt** (kovi@linuxforum.hu)

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