

## Open Arena – Quake3 után, szabadon

Az id Software fenegyerekeire gondolva valószínűleg senki sem kérdőjelezi meg az FPS kategória dobogós helyezéseit... Amondó vagyok, a Quake sorozat harmadik tagját próbáljuk meg úgy életre hívni, hogy közben szem előtt tartjuk a Linux rendszereket övező szabadságot!

■ 1999... Ugye, milyen régen írtuk le ezt a dátumot? Ha „öreg kvékerként” emlékezem vissza ezekre az időkre, önkéntelenül beugrik *John Carmack* csapatának formabontó projektje: a *Quake* vonalat ebben az évben helyezték át *Multiplayer* alapokra, és készítették hozzá egy olyan grafikai / fizikai motort, amely még a mai túlhaladott állapotában sem kelt szégyenérzetet senkiben. Bizony, hét év telt el a publikálás óta, ennek ellenére 2007-ben még rendületlenül jelennek meg újabb és újabb életképes *Arena* modifikációk. 2006-ban nyílt meg a *Quake* harmadik részének motorja, *GPL* licenc szerint. Az előző epizódok alapködjé ennél jóval korábban „szabadult”, így kicsit meglepően hangzik a hat-hét év „bezártság”. Ennek magyarázata rém egyszerű: a csapat egy esztendővel korábban még mindig mérhető anyagi hasznot tudott kipréselni a játékból. Sebaj, ami késik, nem múlik: a C programok tavalyi publikálását követően profi programozók szinte azonnal „megpatkolták” a forráskódot, majd közkinccsé tették a több rendszerre elkészített friss binárisokat. Ugye, nem okozok nagy meglepetést, ha a szakértőket említve az *Icculus.org* csapatát nevezem meg?

### A körítés

Ezen a ponton talán sokakban felmerülhet a kérdés: „Ugyan már, mit lehetett változtatni, finomítani a gyári binárison?”. Igazából arról van szó, hogy *John*-ék a *v1.32b* verziónál megálltak, és nem foglalkoztak tovább a *Quake3 Point Release* kiadásával.

Ez a változat a 32 bites *Linux* rendszerek java részén jól fut (habár mára már jellemzően hang és *DGA* problémával szembesíti a felhasználókat), azonban a 64 bites (vagy éppen az *SMP*) rendszereken nem hívható elő a hardver teljes kihasználtságát szem előtt tartva. Elkészült tehát az *Icculus* naprakész változata, mely ráadásul *Windows*, *Linux*, *Solaris*, *OS X* felületen egyaránt kompatibilis az eredeti kóddal és egymással is.

Az *id Software* adatcsomagjait azonban továbbra is licenckötötték „karóhoz”. Ez a jelenség két ponton is sántított: a mezei felhasználók még mindig cirka 6-7000 *Forint*nak megfelelő összeget kellett fizessenek a teljes játékért (ami alapvetően azért mégis



■ 1. ábra Írme az Open Arena, KDE asztalon

csak túlhaladott), másrésztől a *MOD/Fork* fejlesztők nem használhatták fel az eredeti textúrákat és modelleket munkáikban. Ez utóbbi jelenség egy új játék (vagy egy színvonalas modifikáció) megalkotását akár egy egész évvel is hátráltathatta...



■ 2. ábra Quake alapú terep-implement



■ 3. ábra A látvány sokszor idézi az eredetit



■ 4. ábra Nincs ok a panaszra, a fizika ismerős...

Sőt, ilyenkor talán még az is bonyolítja a helyzetet, hogy az adatokat sajnos nem is lehet pontosan lemásolni (jogi okok miatt). Azonban az imitáción túl lépve néhány fejlesztő egy új, Szabad *Quake3*-at álmodott az asztalra. Úgy néz ki, komolyan gondolták, hiszen a <http://openarena.ws> oldalon lázas munka folyik: készül az *Open Arena*! A cikk írásakor elérhető legfrissebb kiadás még a kezdetleges állapotot sejtető *v0.6.0* azonosítót viseli, ennek ellenére biztonsággal használható. Hat pálya, négy modell és a teljes funkcionalitás már egy kisebb házi bajnokságot is vígan elbírt.

### Hozzávalók, több személyre

Adott tehát az *Icculus* által finomított alapkód, erre építkezik az *Open Arena*. Szerencsére az egész projekt egy-két húzásból feléleszthető, hiszen a linuxos *tarball* minden szükséges elemet tartalmaz. Az előbb írt (hivatalos) oldalra látogatva töltsük le a cirka 80 *MByte* méretű archívot. Csomagoljuk ki egy mindenki által olvasható területre (például a `/usr/local/games` könyvtárba), majd vegyük szemügyre a létrejött mappát! Az *id Software* munkáira jellemző, ismerős szerkezeten túl hat *ELF* bináris található itt: ezekkel indítható *i386, x86/64, SMP*

(több processzoros) környezetben a játékok, kliens és dedikált szerver üzemelésben. A ránk vonatkozó állományt linkeljük ki egy elérési útra, majd adjunk rá futtatási jogot mindenki részére. Esetemben ez a művelet így néz ki:

```
In -s /usr/local/games/
oarena/ioquake3.i386 /usr/
local/bin/oarena
chmod a+x /usr/local/bin/oarena
```

Ezzel a linkkel, pontosabban a felhasználóként kiadott paranccsal máris indítható a játék. A program minden beállítását és mentését a játékos személyes mappájában tárolja, a `/home/$/.openarena/baseoa` rejtett úton. Hardverigény tekintetében nincs számottevő eltérés az eredeti *Quake3*-hoz képest. Az *Open Arena* 1 GHz központi egységgel, 192 *MByte* memóriával és egy második generációs *3D* gyorsítóval (működő *DRI* illetve *GLX* kapcsolattal) már nagyobb felbontásban is vígan fut. Ezeket a paramétereket a négy-öt évvel ezelőtt vásárolt *PC*-k is teljesítik, így ha valaki érdeklődik a szoftver iránt, valószínűleg nem fog problémába ütközni a használatát illetően.

### Ami elvárható

A jelenlegi verzióban az egyéni és csapatmódok mellett természetesen már működik a zászlólopás is. Még a „kommandó” lehetőség is elérhető, tehát a *BOT*-oknak parancsok oszthatóak (akár bázis védelmet, vagy éppen önálló tevékenységet kérve). Fontos kérdés lehet a minőség: ez amolyan „jó erős középszerű” – a modellek és a pályák némelyike a *Quake* első részéből költözött át, de azért akad olyan terep is, mely minden tekintetben az eredeti *Arena*-t idézi (a mellékelt képek reményeim szerint árulkodnak erről). A program összességében figyelemre méltó: ha a modellek kivitelezése még tovább javul, akkor semmi akadálya sem lesz a szélesebb (el)ismertségnek. A pályák és kasztok számának növekedése szintén a jövő zenéje: úgy gondolom, megéri „tükön ülni” várni a soron következő változásokat...

**Kovács Zsolt** ([kovi@linuxforum.hu](mailto:kovi@linuxforum.hu))  
 Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.