

Határtalan szórakozás

Hívd ki a régi barátaidat – bárhol éljenek is a világon – egy Rizikó- vagy Monopoly-partira a Világhálón keresztül!

A Linux-közösség legnagyobb vonása, François, hogy valóban közösségként működik. Ez a vonása a Linux születése előtti időkig nyúlik vissza. Ma, több mint tíz évvel azután, hogy monsieur *Torvalds* megajándékozta a világot a Linuxszal, a hagyomány folytatódik, a Világháló csak tovább erősíti a számítógép-rajongók közti kötelékeket. Ebben a kapcsolattrendszerben rejlik ennek a közösségnek az ereje, François.

Mais oui, François, igazad van. Ebből az elképzelésből fejlődött ki az üzleti kommunikáció, mégis bizonyára egyet fogsz velem érteni abban, hogy a kulcszó a kommunikáció... ami nem jelent mást, mint közelebb hozni az embereket egymáshoz – s mi lehetne alkalmasabb eszköz erre, mint a játék? Az ember játékos faj, mon ami. Úgy gondolom, a Világháló igazi célja, hogy a világ bármely pontján lévő embereknek lehetővé tegye az egymással való játékot – ja, és természetesen borászati tapasztalataikat elektronikus levélben cserélhessék ki.

Á, bonjour, mes amis! François, gyorsan a borospincébe, hozd fel kérlek az 1997-es argentin Mendozát a vendégeink számára! Foglaljatok helyet, mes amis, helyezétek magatokat kényelembe. François és én éppen arról beszélgettünk, hogyan lazíthatunk egy kicsit azokkal a barátainkkal, akik távol vannak tőlünk. Tudjátok, amikor fiatalabb voltam, legszívesebben egy asztal körül ülve, egy üveg bor társaságában hangosan beszélgetve és társasjátékot játszva töltöttük az estéket. A korszerű hálózati technológiák és a Linux segítségével ma is megtehetjük ezt, még akkor is, ha a barátaink a bolygó másik felén élnek. Á, François, merci, kérlek, tölts a vendégeinknek!

Az első ilyen játék, amit meg szeretnék vizsgálni, az egyik kedvencem. Biztosan ismeritek, amikor hajókat kell elhelyeznünk a kockáspapír tengeren. Két ellenfél néz szembe egymással vakon lövöldözve:

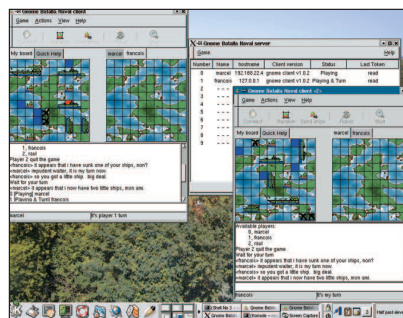
- E-7.
- Nem talált!
- E-8.
- Ó, elsüllyesztetted a rombolómat!

Ezt a játékot akár egy papírcetlin is lehetett játszani, amire mi rajzoltuk be a rácsot és a hajóinkat. Most ha régen elveszett barátod valami távoli vidéken rá tud kapcsolódni a Hálóra, újra meg tapasztalhatod a játék örömeit. Sőt, ez a megoldás kicsit még élvezetesebb is. *Ricardo Quesada* a szerzője annak a Batalla Naval nevű hálózatban is működő programnak, amely új formába önti ezt a klasszikus játékot. Megszűnt a játékosok számának korlátja, kettőnél többen is beállhatnak a csatába, így sokkal több az ok az aggodalomra, mint egyetlen ellenfél esetén. A kaland a Batalla Naval honlapjának felkeresésével kezdődik, a legfrissebb forrást a <http://batnav.sourceforge.net> címen töltheted le. A program lefordítása sokak számára ismerős lesz:

```
tar -xzf
gbatnav-1.0.2.tar.gz
cd gbatnav-1.0.2
./configure
make
make install
```

Kezdődhet a játék? Először a kiszolgáló-programot, a `gbsnserver-t` kell elindítanod. A Világhálón lehetőség nyílik egy már futó kiszolgálóhoz való csatlakozásra is. A kiszolgálót futató gépen egy előugró ablak mutatja az ügyfélgépek kapcsolatának állapotát, 0–9-ig megszámolva. Ezen a ponton lehet a `gbsnclient` alkalmazással csatlakozni a játékhoz. Az első ablak, ami megjelenik, a kiszolgálót és a kapu számát kérdezi meg. Kapcsoló nélküli indítás esetén a kiszolgáló az 1995-ös kaput használja. Ekkor választ-hatsz nevet magadnak, ami alapértelmezésben a bejelentkezési neved. Ha ez megvan, helyezd el a rácsra a hajóidat (ebben a megvalósításban legfeljebb tízet) és kattints a *Send ships* felírra. Legalább két játékosra van szükség, de robotokat is indíthatunk a játékban. Ha minden játékos elkészült, a csata a *Start game* gombbal indítható. Most már tudunk a hálózaton keresztül játszani – akár egy szobán belül, akár földrésznyi távolságra egymástól. De mi

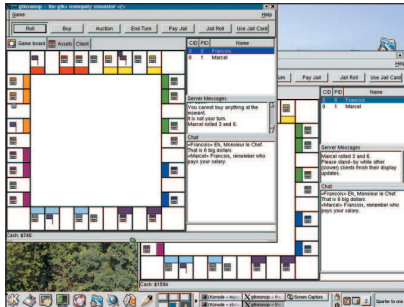
van a baráti ugratásokkal, a játékosan bosszantó beszélősokkal? A korszerű hálózatok adta lehetőségeket kihasználó csevegőfelület a régi és az új találkozásának érdekes élményét nyújtja. A játék menete alatt a résztvevők az ügyfélablak alján lévő szövegmezőbe gépelve küldhetik el az üzeneteiket. Minden üzenet előtt megjelenik a feladójának neve. Az első kép a Batalla Naval mutatta működés közben.



1. kép Egy kegyetlen játék: a Batalla Naval

A következő bemutatandó tétel a mindannyiunkban megbúvó kapitalista ingatlanbárót csábítja el. Minden idők egyik legnépszerűbb játékaról, a Monopolyról van szó. Az évek során rengeteg formája látott napvilágot, például a világ egy-egy nagyvárosát reprezentáló táblával. Atlantic City csak egyetlen helyszín a sok közül a virtuális ingatlanmogul számára.

Ennek a klasszikus játéknak több változata is forgalomban van. A Hálón már futó kiszolgálóhoz is csatlakozhatsz, de amikor én vizsgáltam, egyetlenegy sem találtam, úgyhogy az a legjobb, ha saját kiszolgálót használunk (különösen ha a saját csapatunkkal szeretnénk játszani). Ilyen alkalmazás *Rob Kaper* monopd nevű programja is. A monopd démon a <http://sourceforge.net/projects/monopd> címről tölthető le. A démon összeállításához még egy alkotóelemre, a *libcapsi_network* könyvtárra van szükség (szintén Rob Kaper alkotása), ami ugyan-csak a *SourceForge* oldalán érhető el, de más címen: <http://sourceforge.net/projects/libcapsinet>



2. kép A gtkmonop és az ügyletek



3. kép Marcel visszanyeri a fennhatóságot Franciaország felett

A libcapsi forrásának kicsomagolásával kezdjük:

```
tar -xzf libcapsinetwork
↳ -0.0.13.tar.gz
cd libcapsinetwork-0.0.13
./configure
make
make install
```

A szükséges könyvtár birtokában hasonló lépéseket követve állíthatjuk elő a monopd kiszolgálódémont:

```
tar -xzf monopd-0.2.0.tar.gz
cd monopd-0.2.0
./configure
make
```

A démon a monopd paranccsal indul. A program az 1234-es kaput használja, és működés közben kis üzenetek tájékoztatnak a tevékenységéről. Mostanra már valószínűleg futtatod a monopd demont, ami boldogan végzi a feladatát a háttérben, de az igazi játék megkezdéséhez még szükségünk van valamire. Oui, mes amis, egyetértek abban, hogy a démonok is remek szórakozást nyújthatnak, de nem kimondottan társasjátékok, igaz? Szükségünk van még az ügyfélprog-

ramra is. A mai menühöz *Eric Bourget* gtkmonop-ját fogjuk használni, melyet a <http://gtkmonop.sourceforge.net> címről tölthetsz le:

```
tar -xzf gtkmonop
↳ -0.2.0.tar.gz
cd gtkmonop-0.2.0
./configure
make
make install
```

Amikor elindul, három fület vehetsz észre. Az első, a *Game Board* feliratú a játék tábláját mutatja. Az *Assets* (Tulajdonok) címkével ellátott fülön tájékozódhatsz az ingatlanok formájában felhalmozott vagyonodról. A harmadiknál kezdődik a játék, a becenév és a kiszolgáló kiválasztását saját gépen futtatva (valószínűleg a *localhost*) teszi lehetővé. A *Connect*-re kattintva csatlakozhatsz. Amikor a második játékos is belépett, indulhat a mulatság.

Ahogy a *Batalla Naval*, úgy a *gtkmonop* is lehetővé teszi, hogy a többi játékosal beszélgetést folytass.

A 2. kép a *gtkmonop* képernyőképeinek egyikét mutatja játék közben.

A Linux világában sokszor tréfálkozunk a világaluralmat emlegetve, ami (természetesen) a Linux uralmát jelenti a kiszolgálók világában, az asztali számítógépeken, a kézi számítógépeken és így tovább. Úgy tűnik, néhányunknál ez a rögeszme még a Linux születése előtti időkhöz nyúlik vissza. Sok évvel ezelőtt rengeteg időt töltöttem barátaim társaságában egy kis játékkal a világ meghódításán fáradozva. Mondanom sem kell, a legtöbbször igen rizikós vállalkozás volt. A játéknak is ez volt a neve: *Rizikó*. Sokszor gondolok nosztalgiával ezekre a pillanatokra, de nem kell tovább ezen rágódnom, mert régi barátunk, *Ricardo Quesada*, a *Tenes Empanadas Graciela* (vagy egyszerűen a *TEG*) szerzője, úgy gondolta, neki is hiányoznak ezek az idők. Hála neki és elhivatott fejlesztő- és játszócsoportjának, a klasszikus világhódító társasjáték fennmaradt.

```
tar -xzf teg-0.8.0.tar.gz
cd teg-0.8.0
./configure
make
make install
```

A hálózati játék folytatásához a *tegservers* kiszolgálót kell futtatnod. Ne futtasd rendszergazaként (a program nem is engedi ezt). Ha már fut a kiszolgáló, a *tegsclient* ügyfél futtatá-

sával indíts új munkafolyamatot. A kiszolgáló nevét kell még megadnod, ami (alighanem) a kiszolgálót futtató gép neve lesz.

A kiszolgálóhoz való csatlakozás után szint kell választanod (piros, kék, rózsaszín, sárga, fekete vagy zöld). Egy játékban legalább kettő, de legfeljebb hat játékos vehet részt. Ha elegendő számú játékos csatlakozott, a játék a *Start* gombbal indítható. Stratégiai játékról van szó, és a feladat egyszerű: hódítsd meg a világot! Észre fogod venni, hogy a játék módosított célokkal is játszható, ezek az úgynevezett titkos küldetések. Lehetőség nyílik megfigyelőként is – figyelve a többiek tevékenységét – csatlakozni.

A *TEG* három térképpel rendelkezik: a klasszikussal, az érzelmessel és a modernnel – ez a kedvencem. Az egyikről a másikra való váltás a játék folyamán a *Preferences* (Beállítások) fülre kattintva lehetséges. A 3. kép egy köztem és hűséges pincérem között folyó játék egyik pillanatát mutatja.

Ahogy a többi bemutatott játék, a *TEG* is lehetőséget biztosít arra, hogy játék közben ellenfeleinknek rövid szöveges üzeneteket küldjünk. Majdnem olyan, mint nagyszüleink vidéki házában egy asztal körül üldögelni, nem? A szórakozás, a játékos versengés – minden együtt van, a távolság pedig legyőzhető. A következő alkalomig au revoir, mes amis! Az asztalotok várni fog. A votre santé! Bon appétit!



Marcel Gagné
(mggagne@salmar.com)
Mississaugaiban
(Ontario, Kanada) él, a
Salmar Consulting Inc.
rendszerépítéssel és

hálózati tanácsadással foglalkozó cég elnöke. Pilóta és sci-fi író egy személynben. A Világhálón elérhető honlapján sok hasznos dolgot találhatunk.
↳ <http://www.salmar.com/marcel/>

Kapcsolódó címek

Batalla Naval
↳ <http://batnav.sourceforge.net>
gtkmonop (GTK+ monopd ügyfél)
↳ <http://gtkmonop.sourceforge.net>
TEG (Tenes Empanadas Graciela)
↳ <http://teg.sourceforge.net>
A borok főhadiszállása
↳ <http://www.winehq.com>