



Conflict Freespace: The Great War

A Volition.inc az egyik cég a játégyártók közül, amelyik lépéseket tett a Linux felé, és lehetővé tette, hogy alkotásai a linuxosoknak is élményt nyújtsanak.



Acég történetének legnagyobb sikere a Descent Freespace, egy kétrészes sorozat, amelynek még a küldetéslemezei is az eladási listák élvonalában szerepeltek. És most úgy döntöttek, hogy a linuxos fejlesztők számára is elérhetővé teszik a forrást, hogy a játékot átültetve mi is hatalmas sebességgel repülhessünk egy csatahajó felett, és az ellenséges vadászokkal élethalálharcot vívva győzelemre segítsük az emberiséget. A történet szerint – amelyet egy nagyon ütős intró vezet be – az emberek és a vasudani faj tizennégy éve háborúban áll egymással. Ekkor kerülünk be kezdő pilótaként a földi erők kötelékébe. A három (egyébként mellőzhető) kiképzőpálya után a Galatea csatahajóra jutunk, itt fogunk szolgálni. Hamarosan azonban feltűnik egy harmadik faj is, a shivanok, akik hatalmas erővel törnek be a szektorokba és mérnek csapást az emberi és a vasudani erőkre. A háború folyamatosan bontakozik ki. Több küldetés könnyűnek tűnik, de folyamatosan nehezebbé válnak: az elején még csak aszteroidamezőben vadászunk le a vasudani kötelékeket vagy egy kis felderítő hajót védünk, esetleg rakományt kell elfoglalnunk, vagy egyszerűen csak egy űrcsatában kell foglyul ejtenünk egy áruló tisztünket. A végére azonban a háború kiszélesedik a három faj között, így számtalanszor fogunk kereskedelmi útvonalat védeni, rombolókat, cirkálókat kísélni, hatalmas ütközetekben harcolni, és még számtalan izgalmas feladat vár ránk. A küldetések helyenként igencsak megemelik az adrenalin-szin-



tet, és bizony, ez a játék azon ritka programok közé tartozik, amelyeknél valóban benne érezzük magunkat a történetben, tehát nem csak váltakozó bitfolyam az alaplap vezetőkei között.

Telepítés

A Linux alá történő telepítéshez szükségünk lesz a játék lemezeire (2 CD) és a telepítőállományra. Az utóbbit a <http://www.icculus.org/~ravage/freespace> weboldaltól lehet letölteni (az 56 CD. Magazin/Jatek könyvtárban is megtalálható). (Jó tudni, hogy a <http://www.icculus.org/~ravage> oldalról több más nagysikerű játék telepítője is letölthető. További érdekességek a <http://www.icculus.org/~talyor/freespace> weboldalon találhatóak. A játégyártó hivatalos oldala pedig a <http://www.volition-inc.com/fs/> címen érhető el.

Ha letöltöttük a telepítőt, csak el kell indítanunk, úgy, hogy a játék első korongja benne legyen CD-meghajtóban. A telepítője teljesen kulturált: grafikus és hihetetlenül egyszerű felrakni vele a játékot. Egyetlen hibát találtam benne,

a filmek és egyes hangadatok között. A telepítés során ugyan felajánlja a fájlok felrakását, de ez a Linux-terjesztéstől függően eléggé kiszámíthatatlan (szerintem olykor még a csillagállás is befolyásolja), és vagy nem teszi fel a filmeket, vagy bekéri a második korongot is. A telepítés során tehát ezt a lehetőséget érdemes bekapcsolni, és kézi ellenőrzést végezni.

Aki egyszer már végigjátszotta a játékot, az tudja, hogy igazán az első CD filmjei a jók és az outro, a többi hanyagolható. Tehát bátran másoljuk fel a filmeket tartalmazó könyvtárat a játék gyökérkönyvtárába. Olykor az is előfordult, hogy egyes hangfájlcsomagokat is kihagy. Mindenképpen azt javasolom, hogy folytassuk le a telepítést, aztán a CD-ről kézzel másoljunk fel minden nagy adatállományt. Természetesen azt, ami már fent van, nem érdemes felülírni. Ha ezzel is végeztünk, kezdődhet a játék!

Itt a 3D, hol a 3D?

A játék használ 3D-s megjelenítést, de nem kötelezően. A windowsos

változattal ellentétben itt nem kell beállítani a *Setup* menüben, hogy van-e 3D-s kártyánk, önműködően érzékeli azt, és annak megfelelően indul el. Ezt nekem rendesen megcsinálta egy Woodoo3 és egy GeForce2 esetében is. A rendszerigény viszont érdekes: a hivatalos adatok szerint 3D-kártya nélkül Pentium 166 MHz kell neki, 32 MB memória



kíséretében. 3D-kártya megléte esetén viszont elég egy Pentium 100 MHz. Nos, ezt cáfolnám, tapasztalatom szerint célszerű, ha van egy Pentium 233 MHz-esünk, de a 32 MB memória valóban elég

neki. (Természetesen a több: jobb.) A játék támogatja a botkormányhasználatot, de mint tudjuk, ezzel Linux alatt gondok adódhatnak; egész pontosan elég nehéz beállítani őket, a drágább, programozható darabokat pedig egyenesen reménytelen. De semmi komoly gond nincs, a játék jól játszható egerrel, amihez akár a billentyűzetet is segítségül



hívhatjuk. Egyébként érdemes elidőzni az *Options* menüben, mert a játék és a billentyűzet beállítása is bámulatosan testreszabható.

Fokozható? Igen!

Talán nem vagyok egyedül: ha eljutok a játék közepéig, teljesen a hatása alá kerülök. A játékot végigjátszása után sem érdemes letörölni. Igaz ugyan, hogy összesen egyetlen kampányt tartalmaz, amely 35 küldetésből áll, és kizárólag az emberek oldalán szállhatunk harcba, viszont számtalan bővítmény létezik hozzá.

A játék ugyanis tartalmazza a FRED pályaszerkesztőt, amely csak a „másik” rendszerben működik jól, viszont a Wine segítségével Linux alatt is életre kelthető, és kisebb küldetéseket végre lehet vele hajtani. Továbbá a fent említett weboldalról letölthető a küldetéslemez, a Silent Treath telepítője, de rengeteg a „Fun site” is az interneten. Innen tucatszám hozzá tudunk pályához, küldetéshez, sőt akár teljes kampányhoz is jutni. Csak az ilyen oldalak adataival megtölthető egy

CD. További jó hír, hogy a folytatás, tehát a Freespace2 telepítője is készen áll, vagyis játszható Linuxon. Ebben az esetben azonban érdemes a rendszerigényt újrafogalmaznom, ugyanis itt már a Pentium 300 MHz és a 64–128 MB memória is elkél.

Természetesen jobb eredmény érhető el, ha a játékot futtató gép tudja az MMX-et. 3DNow- és MMX2-támogatást azonban ne várjuk el tőle, ugyanis a játék megjelenésekor ilyen rendszerek még nem léteztek, és ezen a javítások sem változtattak. A javasolt gépigényt viszont olyan szempontok alapján jelöltem meg, ahol a játék több mint kielégítően, szinte teljesen hibátlanul és a legkisebb élvezhető 800×600-as felbontásban fut. Hozzáteszem: nyugodt lélekkel használhatjuk az 1024×768-as felbontást is, a sebességben nem fogunk komoly változást tapasztalni. Érdekes kitérni arra is, hogy az eredeti játék alapértelmezettként egy „setup” menüvel indult. Itt ezzel nem fogunk találkozni: a program mindent, amire a játékhoz szüksége van, önműködően próbál megtalálni, ezek kézi beállítására nekünk nincs is lehetőségünk. A saját tapasztalatom azonban az, hogy ez az eljárás legfeljebb szokatlan lesz azoknak, akik eddig más rendszeren játszottak, viszont ebben az esetben semmi hátránya sincsen, hogy ez az indítómenü nem létezik. Ismét felhívnom viszont a figyelmet, hogy a teljes játék bámulatos mértékben beállítható, ami igaz csak előnyös lehet. Ugyanis számos küldetésben olyan helyzetekbe fogunk kerülni, amikor szinte zongorázni kell a billentyűzeten, és még csak ekkor számít az, hogy mennyire „kézenfekvő” egy-egy parancs vagy manőver, esetleg valamilyen műszer megtekintése.

További jó játékot és kellemes időtöltést kívánok ezzel a kiváló programmal!



Dancsok „strogg” Zoltán

(strogg@mail.tvnet.hu)

Jelenleg technikai szerkesztőként dolgozik a BME-OMIKK-nál, ahol oktat is. Emellett egyetemi képzésben vesz részt, programozó matematikus szakon. Négy éve foglalkozik Linuxszal. Szabadidejében operációs rendszereket gyűjt és weblapot vezet.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva