

A szinte tökéletes játék: az Unreal

Anno 1996-ban a játékosok körében felröppent a hír, hogy olyan játék készül, ami új fejezetet nyit a számítógépes játékok történetében. Egészen pontosan olyan grafikája lesz, amelyet még soha senki nem látott.

Azután 1997-ben elkezdtek szállingózni a képernyőképek és a fejlesztői leírások, végül egyszer csak minden ilyesmi megszűnt. Mindenki úgy könyvelte el, hogy ez is csak egy olyan kezdeményezés volt, ami valahol az íróasztalfiókban végzi, hiszen a technika akkori szintjén a feladat megvalósíthatatlannak tűnt.

1998 volt az az év, amikor bombaként robbant a hír: megjelent az Unreal. A szaksajtó azonnal többoldalas leírásokat, elemzéseket szentelt neki, és egybehangzóan hihetetlennek és lenyűgözőnek vélte. Ekkor látott napvilágot az a játékmotor, amelynek igazán komoly vetélytársa csak évekkel később született meg, és amelynek képességeit a Quake3-ban – szinte elhűlve – figyeltük.

Maga a játék

A játék lelke a világ első Unreal-motorja, amely a maga idejében forradalmi volt. Világosan látszik, hogy ennek a fejlesztők nagyon is tudatában voltak, és olyan játékot készítettek, amely „TechDemo” jelleget kölcsönöz neki. Egyaránt találkozunk HighTech-környezettel és ősrégi, komor kastélylyal, labirintussal, katedrálissal, valamint földönkívüli látvánnyal. Mindez lenyűgöző fénykezelési eljárásokkal van megtűzdelve, ami miatt bizony elvakíthat bennünket a nap, vagy éppen félhomályba borul a táj, mert a nap elé egy felhő úszik. Ebben a TechDemo-hangulatban a történet szinte elsikkad (ami szerint egy rabszállító űrhajó zuhan le a bolygóra, és az egyetlen feladat: elszabadulni



innen) – még bevezető animáció sincsen, mindössze egy ősi kastély körül lebeg egy kamera. A játék meglehetősen hosszúra sikeredett, ami előnyére vált, bár a vége felé egy kicsit egyhangú kezd lenni a játékmenet – mindezt feledtetni azonban a hangulat. A játékban teljesen kidolgozott élővilágot látunk: madarak szállnak az égen, halak úsznak a vizekben, a szárazföldön pedig kisebb-nagyobb élőlények legelésznek. Ellenfeleink még ennél is változatosabbak: több méretben és felszereltségben találkozhatunk Ska-Arj harcosokkal, akik nem restek átküldeni bennünket

az örök vadászmezőkre, ha tehetik. Ugyanakkor – a hasonló kategóriájú játékoktól eltérően – nem mindenki ellenség. A négykezű, békés Nalik kifejezetten barátságosak, és ha megmentjük valamelyiküket, általában mutatnak nekünk egy titkos zugot, ahol igen combos tárgyakat lehet felvenni. Érdekes tehát a védelmünkbe venni őket.

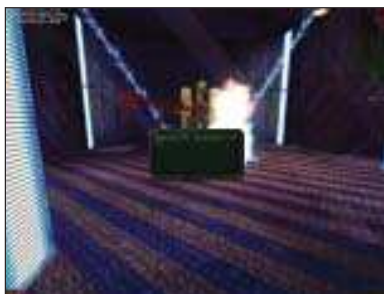
Grafika, hangok, hangulat

Ezek azok a dolgok, amelyekre egyszerűen nem lehet panasz. A látvány jelenleg már nem képviseli a technikai csúcst, de az elsőrangú LevelDesign olyan hangulatot teremt, amelyben ezt észre sem vesszük. (Igazából ez már nem az eredeti motor, de erre a későbbiek folyamán kitérek.) A képek magukért beszélnek... A zene fantasztikus módon részét alkotja a játéknak – én a mai napig nem hallottam ennél jobb zenei aláfestést. Természetesen – akkoriban úttörő módon – dinamikusan alkalmazkodik az eseményekhez, tehát békés mászkálás vagy harc közben más-más zenét hallunk.



Néhány technikai apróság

Fontos dolog megemlíteni, hogy ez sehogyan sem lesz az „eredeti” Unreal. Ugyanis furcsa – de mégis okos – módon egy előtelepített Unreal Tournamentre van szükség a futtatásához (ez meg is látszik a grafikán). Ezzel ebben a régebbi játékban is némi technológiai fejlődéshez jutunk. Figyelemünkre méltó viszont egy, a telepítőcsomaghoz való bővítmeny. Ez pedig nem más, mint az ACID-meghajtó, amely nagy sebességet tesz lehetővé a régebbi videokártyákon. Ezzel 1024×768-as felbontást is el tudunk érni egy régebbi Voodoo2 vagy TNT kártyán, ugyanakkor kihangsúlyoznám, hogy az újabb kártyákon csak ront a helyzeten. Sokat tanakodtam, miért az történik, hogy úgy hul-



lámzik tőle a kép, mintha víztükrön keresztül néznék. Lehet, hogy a beállításaimmal nincs rendben valami, vagy elképzelhető, hogy ez a meghajtó nem nVidia alapú kártyákhoz készült (és ezért nem szereti a Geforce2 kár-



tyámat), vagy egyszerűen csak „túl gyors” lesz, azaz túlpörög. Én az utóbbira tippelek. A meghajtó nagyon jó és kegyetlenül gyors. Sajnos a Readme egy kicsit szegényes ez ügyben és nem is túl közlékeny; mindössze annyit tartalmaz, hogy mit és hol kell átírunk (erre még a telepítés után visszatérünk).

A játék telepítése

Mint már említettem, nagyon fontos, hogy még az Unreal telepítése előtt legyen egy működőképes Unreal Tournament-példányunk (nem a 2003!). Ha ez megvan, akkor mindössze az unreal1i csomagra lesz szükségünk, amit a

☞ <http://www.icculus.org> oldalról lehet tölteni. Látni fogjuk, hogy itt található még a küldetéslemez „Return to the Na Pali” és „Unreal-Gold” telepítője is.

A telepítés pontosan ugyanúgy zajlik, mint azt az Unreal Tournament esetében már megszokhattuk, tehát a supermount rendszert ki kell kapcsolni és az Unreal CD-t kézzel kell befűzni. Sajnos a szokásos Loki-telepítőről van szó, tehát erre itt is oda kell figyelni, ugyanis csak ebben az esetben látja a telepítő a forrás-CD-t. Ha a szokásos telepítési lépéseken túl vagyunk, érdemes megjegyezni a következőket: a telepítő a `/usr/local/games` könyvtárban egy *unreal* nevű könyvtárat hoz létre,



mint azt az eddigiekben megszokhattuk. A CD-ről telepíti a zenéket, a textúrákat és egyebeket. A játék motorjára és annak beállításaira azonban csak hivatkozásokat hoz létre a *Tournament* könyvtárból. Sőt a rejtett könyvtárként megjelenő *.loki/unreal* könyvtárban (ezt a `/home` alatt keressük) a *tournament.ini* fájljával találkozunk, amit bátran szerkeszthetünk. Ennek eredményeképpen az *unreal* indításakor az UT menürendszerével találkozunk, ugyanis a helyzet az, hogy valójában az UT indul és az Unreal modként (modification) fut benne. Ennek hatására az Unreal grafikája valamivel szebb lesz, ugyanakkor az lesz a dolog hátránya, hogy a gépigény a Tournament gépigényével egyezik meg. Az Unreal fantasztikus játék, kipróbálása mindenki számára kötelező, aki számítógépes játékokkal mulatja az idejét. Ez a játék is etalon lett a későbbiekben, mint ahogyan a Quake volt annak idején vagy a Half-Life lett az elkövetkező időkben. Aki még sosem próbálta, bátran vágjon bele, mert nem mindennapi élménnyel gazdagodhat; aki pedig már ismeri, ezúttal Linuxon is nosztalgiaíázhat. Azokban a régi szép időkben még a játék adta el a játékot, és nem a marketing. Habár Deathmatchben gyengécske (arra ott van a Tournament), az Unreal fő ereje az egyjátékos mód. További jó szórakozást kívánok hozzá!



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.