

Deus Ex: A játék!

Igen, a cím magáért beszél. Ez A Játék. Maga a program elvileg semmiben sem különbözik egy sor másik, hasonló darabtól, amelyek globális összeesküvéstörténetet, remek grafikát, és zenét vonultatnak fel. A Deus Ex azonban ezt olyan magas szinten, és olyan kidolgozottan teszi, amely a kiadásakor egyedülállóvá tette. FPS és RPG keveréke, játékmenetével pedig a stílus legjobb darabja lett.

A történet 2052-ben játszódik. A világ káoszba süllyedt. Rengeteg a szegény ember, a hajléktalan, a lét bizonytalan. Óriáscégek uralkodnak, amelyek árnyékszervezeteik révén amolyan sötét irányítóként állnak a kormányok mögött, és felett. Ebben a világban a bűnözés teljesen összefonódott a legális üzlettel, a törvényt egyénileg értelmezik. És teljes mértékben globális a terrorizmus, ahol terroristák jól szervezett csoportjai dolgoznak össze a világ minden pontján. (illuminati hongkongban, a silhouette párizsban, de terrorcsoport működik new-yorkban is) Ekkor lépünk be a UNATCO (*United Nations Anti Terrorist Coalition*) kötelékébe, a bátyánk után, JC Denton néven. Kiképzésünk után azonnal a terroristák után küldenek minket, ahol több küldetést kell sikerrel megoldani. Természetesen ez nem egyszerű feladat. A pályák tele vannak csukott ajtókkal, biztonsági kamerákkal, érzéklőkkel, automata gépfegyverekkel, őrkkel. Az RPG jelleg miatt skill kell szinte mindenhez. Amelyek természetesen fejleszthetőek. Minden feladat, küldetés, vagy egy új titkos hely felderítése tapasztalati pontot ér, mely beváltható képességre, vagy meglévő képesség fejlesztésére. Mindentudó karakter természetesen nem létezik. Vehetünk/kaphatunk/találhatunk kiegészítőket a fegyvereinkhez, amellyel gyakorlatilag egyéni, a nekünk leginkább megfelelő fegyverezést tudjuk kialakítani. Egy jól összerakott fegyvertár rendkívül hatékony.



Azonban azt nem árt észben tartani, hogy a játék erős Thief beütéssel bír, tehát a hentelés, akármilyen fegyvertárral is tegyük, a biztos halált jelenti. Előnyben kell részesíteni a lopakodást és a gondolkodást. Főleg a gondolkodásra lesz nagy szükség, hisz a párbeszéd során a beszélgető partnereink olykor mint a vízfolyás úgy hazudnak, megpróbálnak törbe csalni, hamis információkat adnak. A számítógépek feltörése, és a mailek elolvasása viszont nagy segítség a tisztább kép kialakításához. Még bonyolultabbá teszi a játékot, hogy egy-egy cselekedetünk kihat a játék teljes menetére. Amint kezd kirajzolódni a történet, és Denton ügynök elkezdi dolgok mélyére látni, elmosódik a határ a jó, és a rossz fiúk között. Kétségesse válik, hogy kit is

szolgálunk, kik azok akiket terroristáknak bélyegzünk, és mi a célunk. Ehhez azonban szigorúan titkos létesítményekbe kell belőgni, sok kódot feltörni, és jó pár kulcsfigurával beszélgetni, no meg persze elvállalni a küldetéseiket. A játék legfőbb előnye, hogy a játékos aktív részese a cselekménynek. Minden, (tényleg minden) rajta múlik, és szinte tapintható a felelősség, hogy mit is eredményezhet egy rossz döntés. A Deus Ex szinte új etalont teremtett azzal, hogy beutazhatjuk a világot. NewYork és környéke, Hong-kong, Párizs, arizonai sivatag, 51-es körzet a főbb helyszínek, és a környező vidékük. Alattuk/bennük titkos kutató létesítmények, katonai raktárak, stb... És mi sem lehetne meggyőzőbb érv a hangulat mellett, hogy a játék végén



dönteni kell. Háromféle módon dönthetünk, teljesen szabadon: Világuralom és új rend a földön, vagy szövetségre lépünk azzal aki megszervezte a világuralmat, esetleg ellenszegülünk, és ennek elpusztításával felszabadítjuk az emberiséget. Meglepő a játékmenetben (és az elején teljesen szokatlan), hogy gyakorlatilag mindenkivel beszélgethetünk. Mindent megtehetünk. Kirabolhatunk egy boltot, újságot olvashatunk, ha látunk egy lámpát felkapcsolhatjuk, ihatunk a vízből ha vízcsapot látunk, leghúzhatjuk a WC-t, automatából vehetünk üdítőt, és csokit, ehetünk, szó szerint sörözhetünk egy cigarettával, akár még kábítószert is fogyasztathatunk. A pályákon egyetlen olyan tárgy sincsen, amivel ne tudnánk mit kezdeni. Valóban hihetetlen, hogy ilyen szabadság létezik egy játékban. És mindez Linuxon is mehet.

A telepítése!

A játéknak natív linuxos portja nincsen sajnos. Anno a Lokigames kezdte el, de pont a DeusEx volt béta állapotú, amikor a cég csődöt jelentett. Így a natív kapu sosem működik a winex-es telepítője, ami semmi más, mint egy deusex winex-es konfiguráció, összedrótózva a Loki féle telepítő szettel. Ennél fogva (talán mondanom sem kell már, hisz mindenki tudja ezt) a telepítéshez kapcsoljuk ki az automount-ot. (az `/etc/sysconfig/automount` fájl törlése, aztán újraindítás. Az elindításához

csak újra létre kell hozni ezt a fájlt, és ismét újraindítani a gépet). A más rendszer alá készült DeusEx telepítő CD-re lesz még szükségünk, és természetesen a winex-re.

(☞ <http://www.transgaming.com>)

A DeusEx telepítőt a ☞ <http://lifl.sourceforge.net/> oldalról tudjuk lehozni. Telepítése a teljesen megszokott loki-módon történik. Külön öröm, hogy ha telepítve van a winex 3.x, és ezt a telepítőt lefuttatjuk, gond nélkül telepedik a játék, sőt mindenféle bütykölés nélkül fut is.

Gépigény

A játék gépigénye kicsit magasabb az emuláció miatt. De tényleg nem vészes, sőt meglepően jól fut. Egy 800-as duron processzoron, egy GeForce 2 Titanium kártyával 1024x768-as felbontásban remekül megy a program. Akinek mégis gondja akadna vele, az természetesen csökkentheti a felbontást, vagy a textúra részletességet. Jó játékot mindenkinek 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