

## Biztonsági játszmák

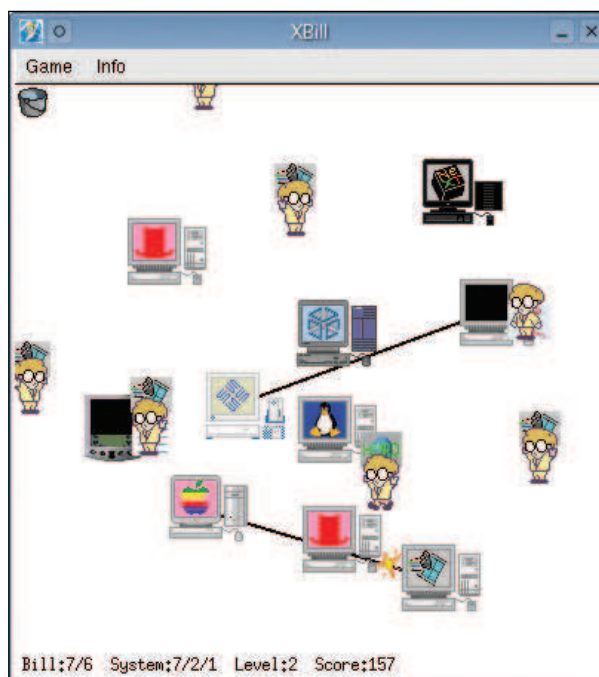
Miután megküzdöttünk a hagyományos operációs rendszerek miatt a hálózatunkat előzőnlő férgekkel és vírusokkal, kellemesen lazíthatunk egy kis játékkal.

**K**iváló, kedves *François*, úgy látom, nálad máris működésbe léptek azok a vírusok. Sose bízd el magad, barátom. Néhány pillanat, és a csorda máris kiüríti a receptes könyvtáradat. Tüzelj, *François*, tüzelj! Tudom, úgy tűnik, sosem fogynak el, de ki mondta, hogy a jó rendszerbiztonság azt jelenti, hogy hátrádlhatsz, és nyugodtan nézelődhetsz? Ez háború, *François*, ezek a dögök egyetlen perc nyugalmat nem fognak hagyni neked! Figyelj...! Jobbra, rajta! Áhh, túl késő. Szép próbálkozás, de most én jövök.

Hogy mit gondolok? A vendégeink bármelyik pillanatban megérkezhetnek. Készítsd elő az asztalokat, és ellenőrizd, hogy a számítógépek is készen állnak-e. Munkára, *François*! Már itt is vannak. Üdvözl benneteket, *mes amis*, a *Chez Marcel*, a finom étek, a jó borok és a *Linux* háza. Foglaljatok helyet, helyezétek magatok kényelembe. Van néhány érdekes programunk, szeretnénk megmutatni és kipróbálni őket... *François*, indíts a pincébe! A déli szárnyban találsz egy láda 1992-es olasz *Toscana Vin Santot*. Hozd fel a vendégeknek, azonnal!

Talán már sejtitek, *mes amis*, ebben a hónapban a biztonságra összpontosítunk. Mindannyian tudjuk, hogy a *Linux* tervezésénél és természeténél fogva messze biztonságosabb, mint a megszokott asztali operációs rendszerek. Nyilván tudjátok, hogy elsősorban melyikre gondolok. A különbség szembeszökő, ha láttátok már, ne adj' isten használtátok is. Figyelembe véve annak a másik operációs rendszernek a biztonsági problémáit (valamint a mögötte álló terjeszkedjünk, fojtsuk meg és foglaljuk el szemléletet), nem meglepő, hogy a té ma számos játékban is megjelenik. Mai menünk ilyen fogásokból áll – nevezhetjük őket a rendszerbiztonság könnyedebb oldalának.

Mai kínálatunk első játékát a *Chez Marcelben* már felszolgáltuk egyszer, mégis érdemes újra megemlíteni. *Brian Wellington* és *Matias Duarte XBill* nevű programjáról van szó. Azt hiszem, kiváló kezdő fogás lesz mára. Az *XBill* sokak számítógépére már eleve telepítve van. Indításához csupán az `xbi 11` parancsot kell kiadni. Ha nincs telepítve, nézzük át terjesztésünk CD-lemezét, esetleg töltsük le. Alapötlete roppant egyszerű. Feladatunk a világ számítógépes hálózatainak megmentése a gonosz, *Bill* nevű vírusrótól, aki – okos módon operációs rendszernek álcázva iromá-



1. ábra XBill: Vajon meg tudjuk állítani Bilt?

nyát – megpróbál vírust tölteni az amúgy egészséges számítógépekre. Az egész játéktéren a gonosz klónjai tűnnek fel, és ellopják az operációs rendszereket. (Lásd az 1. ábrát.) Csak úgy akadályozhatjuk meg őket ebben, hogy rájuk kattintunk az egérrel. Gyors kézre lesz szükségünk! Egyszer régen létezett egy roppant népszerű, *Defender* nevű játék, amelynek idővel jó néhány utánpótló – vagy tisztelője, szemlélet kérdése – jelent meg. Az egyik ilyen *Bill Kendrick Defendguin* programja, amelyben a hősi *Tux* gonosz földönkívüliek ellen harcol, akik egy békés, pingvinekkel benépesült bolygót lakóit le akarják igáznai, és szörnyű pingvinoidokká akarják változtatni. Ezek a földönkívüliek, akik amúgy nagyon hasonlítanak az *XBill Billjére*, a közösség tagjait repülő gyilkológépekké alakítják. Ha egy pingvin egyszer átalakult pingvinoiddá, akkor számára többé nincs remény, le kell lőni. Még jobb, ha a betolakodókat pusztítjuk el, értük pont is több jár (2. ábra).



2. ábra Marcel újabb hajót veszít el Defendguinezés közben

A *Defendguin* oldalon számos terjesztéshez találunk előfordított binárisokat, valamint a forráskódot is letölthetjük.

A *Defendguin* lefordításához szükség van az *SDL* fejlesztői könyvtárakra. Ha a forrás mellett döntünk, akkor sem kell semmi bonyolult számításunk, csak ki kell bontanunk a csomagot, majd ki kell adnunk a `make` és a `sudo make install` parancsot.

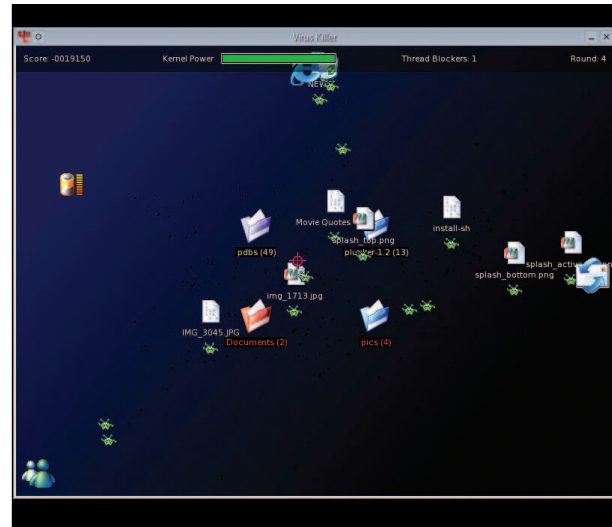
A játék indításához a `defendguin` parancsot kell kiadni – előtte fárasztó, pörgős menetre készülünk fel. Ha teljes képernyős módban akarunk küzdeni, használjuk a `-f` kapcsolót.

A legtöbb korszerű, azt a bizonyos másik operációs rendszert használó irodában soha véget nem érő harcot vívni a vírusok ellen. Az összes könyvtár és fájl biztonságban tartása a veszélyes betolakodóktól bizony kevésbé tűnik játéknak azoknak, akik ezt a harcot minden egyes nap kénytelenek felvenni. Ha egy pillanatra megállunk, azonnal rájövünk, hogy mindez nagyszerű alapötlet egy játékhoz – így gondolta ezt *Stephen Sweeney*, a *Virus Killer* készítője is. A háttértörténet annyi, hogy vírusok támadnak azokon a biztonsági réseken keresztül, amelyek ennek a másik operációs rendszernek a natív alkalmazásaiban találhatóak. Fájljaink veszélyben forognak, és mi vagyunk az egyetlenek, akik útját állhatják a rombolásnak.

A *Virus Killert* a program weboldaláról, bináris és forrás RPM-ek formájában tölthetjük le (lásd a forrásokat).

A *Virus Killer* szintén *SDL* alapú, lefordításához szükségünk lesz az *SDL\_image*, az *SDL\_mixer* és az *SDL\_ttf* fejlesztői könyvtárakra. Ellenőrizzük, hogy gépünkön a *zziplib* és a hozzá tartozó fejlesztői könyvtárak is megtalálhatók-e. Ha minden könyvtár a helyére került, a telepítés már gyerekjáték:

```
tar -xzf viruskiller-0.9-1.tar.gz
cd viruskiller-0.9-1
make
sudo make install
```



3. ábra Virus Killer alatt minden vírust el kell pusztítanunk, mielőtt megsemmisítenék a fájljainkat

Ha játszani szeretnénk, a `vi ruskiller` parancsot kell kiadnunk. A program kezdőkönyvtárunk tartalma alapján létrehoz egy fájl- és könyvtárlistát, a játék során ezek lesznek a vírusok célpontjai. Feladatunk az, hogy kilőjük az apró szörnyeket, mielőtt bármi kárt tehetnének. Fontos, és a weboldalon lévő GYK is kiemeli, hogy a program semmilyen nem tesz semmilyen kárt, hiszen csak egy játék. Ha nem bírjuk annak látványát, hogy kicsi zöld szörnyecskek elvonszolják magukkal a sok órai munkánkat képviselő dokumentumokat, akkor a következő parancsral indítsuk a programot:

```
viruskiller +safemode
```

Ilyenkor a fájl- és könyvtárlista a rendszer `/tmp` könyvtárának tartalma alapján jön létre, és nem fogunk éjjel felriadni attól, hogy a zöld dögök fontos dokumentumokat hurcolnak el.

Mai kínálatunk utolsó fogása a *Freedroid RPG*.

A *Johannes Prix* és *Reinhard Prix* gondozásában készülő *Freedroid RPG* tetszetős, 3D-s szerepjáték kiváló grafikával, nagyszerű zenével és hanghatásokkal, jól felépített képzeletbeli világgal. A háttértörténet: valamikor a nem túl közeli jövőben egy hatalmas, *Megasoft* nevű vállalat gyakorlatilag átvette az uralmat a galaxis felett. A vállalat ezt azzal érte el, hogy erejét kihasználva a bolygó minden számítógépes eszközére trójai vírusokat telepített, még a kormányzati és a rendőrségi gépekre is. Az emberiség ezzel rabszolgává vált. Egy szörnyű programozási hiba folytán aztán a gépek felázadtak és átvették az uralmat, így a dolgok még rosszabbra fordultak.

Az emberiség egyetlen reménye *Tux* egyfajta robot változata. Csúcstechnológiájú páncélzattal, ősi mágiaival és lézerkarddal felszerelkezett hősünk készen áll a gépekkel vívott harcra és a galaxis felszabadítására. Utunk során a legkülönfélébb gonosztevőkkel és szörnyeteggel kell megküzdenünk, tárgyakat, pénzt és



4. ábra Minden készen áll, hogy megkezdjük Freedroid RPG kalandjainkat

fegyvereket kell gyűjtenünk, valamint sokféle érdekes karakterrel találkozhatunk. Én például összefutottam egy *Michelangelo* nevű szakáccsal, akinek tönkrement a kedvenc sütője, és ezért dilítium kristályokra van szüksége.

Vajon *Tux* tud neki segíteni? Csak úgy tudhatjuk meg, hogy beszerezzük a *Freedroid RPG*-t, és végigjátsszuk a történetet (lásd a forrásokat). Letöltéskor viszonylag nagy, 60 MB-os *.tar* állományra számíthatunk. Végül is, erősen grafikus a játék, ami indokolja a méretet. A weboldalról forrásokat is letölthetünk, ám kár ezekkel vesződni, a legtöbb terjesztéshez bináris csomagot is találunk; én például *Mandrake* alatt próbáltam ki a játékot. Ha mégis inkább a forrást töltjük le, a kibontás és a fordítás a szokásostól picit eltérően, öt lépésben történik:

```
tar -xjvf freedroidrpg-0.9.12.tar.bz2
cd freedroidrpg-0.9.12
./configure
make
su -c "make install"
```

Ahogy az előző esetekben is, az *SDL* fejlesztői könyvtárakra most is szükségünk lesz. Ha a programot *OpenGL* támogatással szeretnénk lefordítani, akkor az ehhez szükséges csomagokról is gondoskodjunk. Ha a fordítás és a telepítés véget ért, elkezdhetjük a kalandozást.

A *Freedroid RPG* kétféle módon indítható, függően attól, hogy *OpenGL* gyorsítóval rendelkező rendszerünk van, vagy a jó öreg 2D gyorsításhoz ragaszkodunk. Ha *OpenGL* módot szeretnénk, a `freedroidRPG` parancsot kell kiadnunk (ügyeljünk a kis- és nagybetűk megkülönböztetésére), míg az *OpenGL* nélküli indításhoz a `freedroidRPG -n` parancsot kell begépeelnünk.

A játék indításakor választhatunk, hogy egy- vagy többszereplős játékot szeretnénk, illetve dönthetünk, hogy meglévő hőst töltünk be vagy újat hozunk létre. Ha először indítjuk a játékot, nyilván új hőst kell létrehozunk.

Írjuk be az általunk kiválasztott nevet, mint például *François*. Nyomjuk le az *Entert*, és a kaland elkezdődik. Az első alkalommal olvassuk el a képernyőn gördülő bevezetőt, amely megismertet bennünket a játék háttértörténetével, a billentyűkombinációkkal és az egyéb tudnivalókkal. Ez egész csak néhány másodperc; amikor végeztünk, a kezdéshez kattintsunk.

A 3D világban az egér segítségével mozoghatunk. Kattintsunk hősünk elé, ő pedig követni fogja parancsainkat. Az egyes tárgyakat rájuk kattintva vehetjük fel, tudásunkat és eszközeinket – például a lézerkardot – pedig a jobb oldali gombbal kattintva vehetjük használatba. A képernyő jobb alsó sarkában három kör látható. Az egyikkel karakterünk statisztikáit jeleníthetjük meg, a másikkal a felvett tárgyak leltárát érhetjük el, a harmadikkal pedig varázslatokat és eszközöket választhatunk ki (ezek bal oldalon, alul jelennek meg). A játék során bármikor lenyomhatjuk az *Esc* gombot, ekkor megjelenik a menü, amelyből a program például a grafikára, a hangokra vagy a teljesítményre vonatkozó beállításait tudjuk módosítani. Alapesetben a játék teljes képernyős módban fut, ám a megfelelő beállítással ezen is változtathatunk.

Játék közben fogadjátok meg egy tanácsomat, *mes amis*. A *Freedroid* – ahogy a többi mai játék is – rendkívül könnyen függővé tesz. Hirtelen rádöbbenhetünk, hogy az idő féktelenül rohan, miközben játszunk. Éppen ezért hívom fel a figyelmetek a mentési lehetőségre. Ha játék közben úgy gondoljuk, hogy aludni vagy enni sem ártana, nyomjuk le az *Esc* gombot, majd a menüből válasszuk a *Save Game* (Játék mentése) parancsot. Most már biztonságosan kiléphetünk, a legközelebbi alkalommal a játék indításakor válasszuk a *Load Existing Hero* (Meglévő hőst betöltése) parancsot.

*Mon Dieu*, hogy szalad az idő! Éppen csak elkezdtek, és máris záróra van. Látom, túlságosan elfáradtatok a biztonsági küzdelmek hevében, inkább mennétek végre haza. Semmi gond. Készséges felszolgálóm, *François* még kinyit nektek egy utolsó üveg bort. Maradék időtökben talán újabb alkalmat kaptok arra, hogy megvédjétek a világot a vírusoktól, a férgektől, a velejéig romlott nagyvállalatoktól és az egyéb ocsmány fenyegetésektől.

A következő alkalomig igyunk egymás egészségére, *mes amis*! A *votre santé*!

*Bon appétit*!

*Linux Journal* 2004. október, 126. szám



**Marcel Gagné** (mggagne@salmar.com) Ontarióban, Mississaugában él. Legújabb, immár harmadik könyve a *Moving to the Linux Business Desktop* (ISBN 0-131-42192-1, Addison-Wesley). A rendszerintegrálással és hálózati tanácsadással foglalkozó Salmar Consulting, Inc. igazgatója. Hobbipilóta, tudományos-fantasztikus írások szerzője, jelenleg egy kisebb origami T-Rexen dolgozik.