

Játékos pingvinek

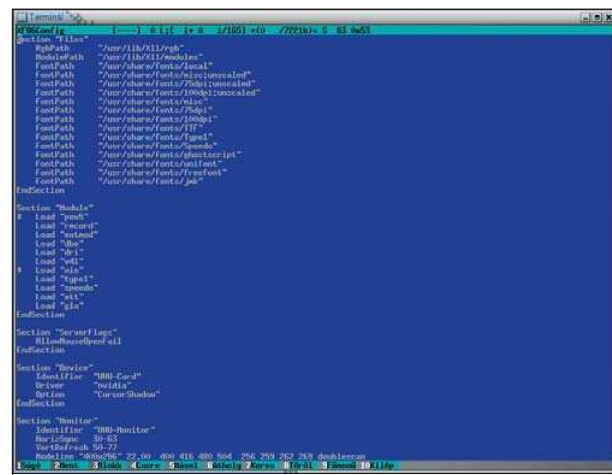
Aki játékok futtatására kívánja használni linuxos gépét, néhány jó ötletet meríthet Zoltán cikkéből.

Nincs más hátra, mint megkoronázni az eddigi munkánkat, és a szórakozást is előtérbe helyezni egy kicsit. A jó munka gyümölcseként, és befejezőként építünk játékgepet linuxos gépünkéből. Mégis, mit érdemes ilyenkor figyelembe venni?

Az alkatrészek

Aki játszani is szeretne a gépén, az szembesül azzal ténnyel, hogy korunk játékeinak sokkal nagyobb erőforrás igényei vannak, mint egy szövegszerkesztőnek, vagy egyéb általános programnak. Ez korántsem újdonság, azonban Linux esetében nem árt körültekintőnek lenni. Sajnos még mindig nem jutottunk el odáig, hogy a gyártók végre figyelembe vegyék azokat is, akik nem csak egy ablakon szeretnek nézelődni. Ez úgy tűnik egy darabig még nem fog változni, legalábbis addig, amíg az adott gyártónak olyan konkurenciája nem akad, amely esetében már nem mindegy, hogy kinél az előny. Ekkor szükséges lesz minden felhasználó megnyerése, hisz a késhegyre menő harcban mindenki számít. Ennek lehettünk tanúi az nVidia vs. Ati, vagy a játékpiacon az ID Software vs. Epic (quake, doom és Unreal sorozat) esetében. De addig is, amíg ez bekövetkezik, körültekintőnek kell lenni.

Tény, hogy erős gépre lesz szükségünk, de mindez attól is függ, hogy mégis milyen játékot szeretnénk futtatni. Ez ügyben tudom javasolni a Linuxvilág játék rovatát, ahol részletesen megemlítettem a gépigényt is egy adott játéknál. Természetesen minél nagyobb lélegzetű játékkal szeretnénk játszani, annál erősebb gép kell. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a régi, vagy picike játékok ne volnának jók. Sőt, olykor jobbak mint az újak. Aki viszont szeretné majd megvenni a cikk írásakor éppen megjelenés előtt álló Doom 3-at, (ahogy én is) annak tárgyaltan a sebességre vonatkozó minden adat, és szempont, ugyanis a kérdés leegyszerűsödik. Azt vedd, ami jelenleg a legerősebb. Viszont a helyzet olykor nem ilyen egyszerű. A Linux jelenleg még mindig nagyon rosszul áll játékezelők tekintetében. („hála” a gyártóknak). A botkormányok üzembe



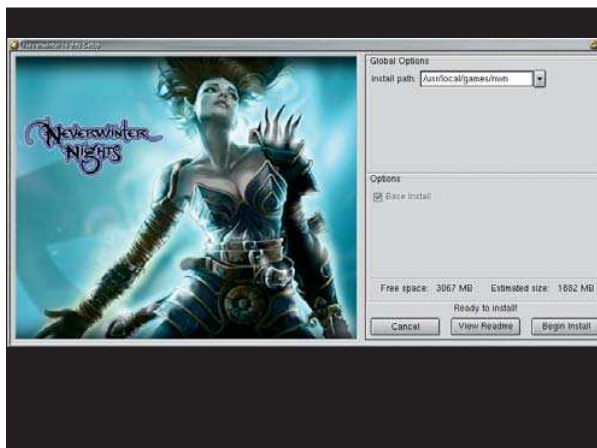
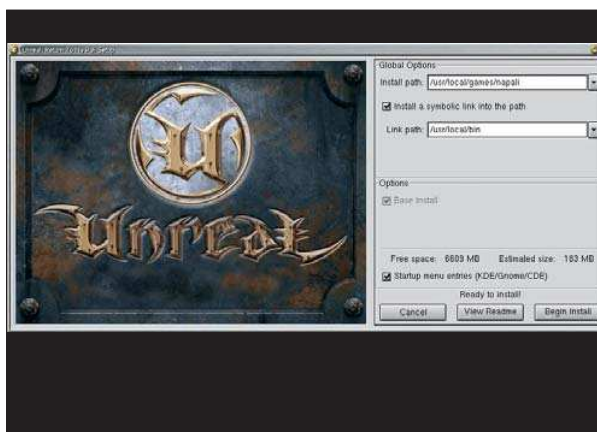
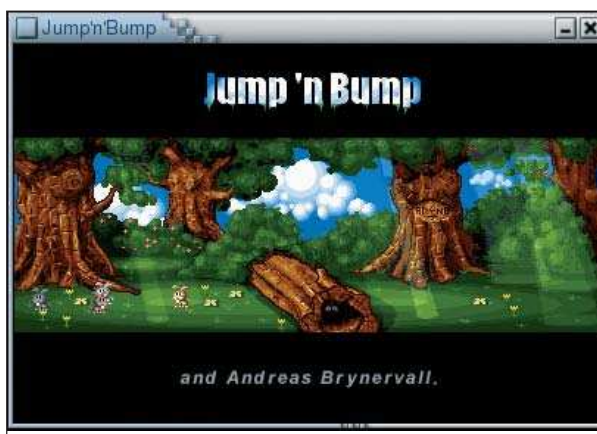
helyezése korántsem lehetetlen, de ez csak egyes típusokra vonatkozik. Gyakorlatilag kizárólag külső cégek által írt meghajtó található meg az interneten, és az sem biztos, hogy rendben van. Én például akkor tettem le a botkormány használatról, amikor kifejezetten egy, a Linux által tá-

mogatott típust megvettem. A meghajtó lefordult, de alig működött. Sajnos ez könnyen megeshet. Ráadásul alapsabban kell megnézni a típusát, ugyanis a Linux alatti használatához olykor a változatszám, meg SN, és hasonló azonosságokat kell keresni. (akárcsak a tévékártyánál és webkameránál...) A másik ilyen problémás eszköz a gamepad. Szintén nem egyszerű, de valamivel jobb az esélyeink. Természetesen sok extráról le kell mondanunk, hisz hiába működik esetleg a gép, ha a ma már alapnak tekinthető programozhatóság nem támogatott. De ugyanez érvényes a kormányra, pedálra is, amelyet autós szimulátorok esetében szoktak beszerezni a játékosok. Az eszköz vásárlásakor feltétlenül meg kell nézni, hogy az adott típus milyen szinten támogatott – ha ugyan támogatott – Linux alatt. Sajnos ha ezt elfelejtjük, rendkívül sok bosszúságot szerezhetünk magunknak. Kiemelendő, hogy ez csak a különleges eszközökre vonatkozik. A többi, játékhöz szükséges eszközre már nem.

A jelenleg kapható, a játékosok által leginkább ismert kártyák már nem jelentenek problémát. Az nVidia remek módon támogatja a termékeit, kulturált, és ma már kiforrottnak is tekinthető meghajtói vannak. Az ATI is támogatja a Linuxot, csak sajnos nem olyan magas szinten, mint az nVidia. Kicsit bütykölni kell olykor a meghajtót, hogy hajlandó legyen megjeleníteni a 3D-t, ami nem kifejezetten jó pont. Engem is csak a kiforrotlan támogatottság tartott vissza az ATI-től, és azt hiszem egy darabig még ez így is marad. A többi téren viszont semmi fontosra nem kell kitérni, hisz alapértelmezettként is rendben van. Ilyen a hangkártya támogatottság. Ma már egy SoundBlaster Live Audity, vagy Player, esetleg Live 5.1 szinte alpból megy a linux telepítése után, így semmi trükközésre nincsen szükség. Legalábbis a meghajtó szintjén nincsen, azonban a szoftveres részben erre még visszatérünk. Tökéletesen szoktak működni a görgős, optikai, drótnélküli egerek billentyűzetek is. Utóbbi esetben a multimédia-billentyűk szorulhatnak egy kis bütykölésre.

A szoftveres feltételek

A rendszerre telepített meghajtók után lehetőségünk van finomhangolni őket. Ennek mikéntjéről a meghajtó leírása tájékoztat. Dokumentáció tekintetében a két nagy videokártya-gyártó közül ismét az nVidia kerül ki győztesen. Ugyanis lehetőségünk van letölteni az nVidia honlapjáról a leírást, pdf formátumban. Átolvasva rögtön kiderül, hogy mennyi lehetőségünk van a kártya beállítása során. Pl: lehet állítgatni az AGP-hez való viszonyát, skálázni a szín- és mintázattértekeket, a kártyára vagy az operációs rendszerre bízni az egérmutató megjelenítését, esetleg árnyékolását. Rendkívül jó és részletes a leírás, letöltését minden nVidia kártyatulajnak javaslom. A másik, amire érdemes odafigyelni, a GLX. Az nVidia vezérlője a modulok létrehozásakor ezt is elkészíti és telepíti, de ha gyanús, hogy esetleg azzal van a gond, célszerű megnézni, hogy engedélyeztük-e. Igaz ugyan, hogy az UHU-Linux alapértelmezett beállítsa az engedélyezett GLX, de érdemes ránézni. Főleg, hogy ugyanitt tudjuk skálázni a kártyát. Az útvonal: `/etc/X11/XF86config`



Itt az nvidia modult használjuk az nv helyett. Közvetlen alatta lehetőségünk van saját beállítást elhelyezni, ha nyitunk egy sort, option "érték" kezdettel. Az értékeket, a leírás tartalmazza. Természetesen minden beállítás érvényesítéséhez újra kell indítani az X-kiszolgálót. A hangkártyánál kicsit más a helyzet. Amit esetleg alpból nem támogatna Linux, ahhoz lehet, hogy van külső vezérlő. Igaz nem túl sok típus ilyen. Ha viszont már támogatott darabunk van, akkor gyakorlatilag semmi akadálya a használatának, a játékok is rögtön megszólalnak. Egyetlen esetben viszont nem: számtalanszor tapasztaltam, hogy a hangok olykor bizony nem hallhatóak. Sokáig kerestem a bűnöst, míg egyszer csak megtaláltam: a KDE alapértelmezett egyik cso-

magja, a KDE-multimédia tartalmazza az „ArtSD” szerveret. Egy ez kis hangkiszolgáló, és mixer is egyben, aminek túl sok gyakorlati haszna nincsen, kivéve talán, hogy teljesen lefoglalja a kártyát, így a legtöbb játék nem is tudja használni. És az is meglepő, hogy nem minden kártya esetében fordul ez elő. Az én SB 128 PCI kártyámnál például igen. De kollegáim SB live sorozatú kártyájánál ilyen gond nincsen. A problémát több módon tudjuk megoldani. Ha ragaszkodunk a KDE használatához, akkor a „KDE vezérlőpult/hang/multimédia/hangszolgáltatás” részben ne engedélyezzük a hangokat. Ezzel sajnos még nincsen minden megoldva, mivel a KDE erőlteti a dolgot. A siker érdekében gondosan át kell társítanunk a fájlokat is, hogy mpeg, avi filmeknél, vagy mp3-nál ne a Kabodlee induljon el, ugyanis ő rögtön elindítja az artsd-t is. Ekkor külön meg kell ölni szegényt, ha a film után játszani is szeretnénk.

A helyigény

Aki gyakran játszik, ráadásul különböző játékokkal, olykor szembesülhet a helyigény kérdéskörével. Talán első látásra nem is olyan nagy gond ez, hisz a 80-100-200 GB-os merevlemezek korában élünk, de nem mindenki rendelkezik ekkora tárhellyel. A legtöbb gép alapértelmezettként még mindig 20-40 GB hellyel rendelkezik, amin terpeszkedik a rendszer, a külső programok, olykor filmek, dokumentumok. Rutinosabb felhasználók tudják, hogy egy ilyen tárméretű merevlemeznek körülbelül a fele áll majd a játékok rendelkezésére. És ha azt hisszük, hogy a 20 GB hely az nagy, hát gyorsan meglepetés érhet minket. Én például nem szeretem az ilyen kompromisszumokat, hogy mit töröljek le, ha mást is szeretnék feltenni. Így ha belegondolunk, hogy a Neverwinter Nights teljes szett 5 CD, a Conflict Freespace 2 CD, az összes Unreal együtt az szintén 5 GB körül van, és ezekhez még nem számoltam hozzá a mentéseket, akkor beláthatjuk, szükséges lehet egy másik merevlemez üzembe állítása is. Én csak erre a célra raktam a gépembe külön 20 GB-ot, amin a játékok terpeszkednek. Szerencsére a Linux rugalmassága itt is megmutatkozik.

Ugyanis a játékok telepítői kizárólag a fő lemezrész (/) hajlandók elfogadni, de a telepítés után szabad a kezünk. Sőt, nem egyszer csináltam azt, hogy a telepített játékot becsomagoltam, és ha ráfért egy CD lemezre, rögtön ki is írtam. Ezek után a megoldás már kézenfekvő. A másik merevlemezre másoljuk föl a játékot, így jó darabig lesz helyünk mindenre. Nekem így van elhelyezve közel egy tucat játék. Természetesen a fő lemezrészre történő telepítés után is átmozgathatjuk az állományokat, nem szükséges előtte CD-re írni. Persze a jövőben jól jöhet. Azt is érdemes szem előtt tartani, (főleg maximalistáknak) hogy a merevlemez fizikai adottságai miatt lassul a rendszer, ha megpakoljuk azt. Ennek egyszerű okai vannak. A merevlemez felépítése miatt, ha sok fájl található rajta, megnövekszik az elérési idő, amíg megtalálja amit keres. A nagyon tele levő merevlemezről (olyan 60%-os kihasználtság esetén) ez már látható jelenség, kiváltképp, ha nagyon töredezett. Ezért szokták javasolni egy rendszer telepítéséhez, hogy lehetőleg a lemez elejére tegyünk, (hisz ott kell a fejnek a legkevesebb utat bejárnia), és ha tudjuk kerüljük a nagyszámú kis fájlok

használatát. (megfigyelhető, hogy egy 300 MB méretű nagy fájl sokkal gyorsabban fog átmásolni egy másik lemezrészre, mint 1000 jpg fájl 300 MB értékben.) A kis fájlok emellett növelhetik a töredezettséget.

A játékok minősége

Sokan hivatkoznak arra, hogy Linux alatt nagyon kevés játék fut. Valóban sokkal kevesebb, mint amennyit kiadnak évente (vagy kiadtak eddig), de a helyzet azért nem ennyire vészes. A számokra lehet hivatkozni, de mint minden számításból ebből is kihagyják az emberi tényezőt. Ugyanis amit eddig átültettek Linuxra, azt azért tették, mert roppant népszerűek. Illetve szeretnék, ha a linuxos felhasználók körében is népszerű lenne. (például az UT200x darabjai, amelyek már „in box” linuxos telepítővel is rendelkeznek.) Magyarán a többség kedvenc játéka már fut Linuxon is. Körülbelül 30 olyan játék átirata létezik, amely valamilyen okból nagy népszerűsége tett szert, illetve többször előkerül a fiókból még manapság is, ha éppen nosztalgizálni támad kedve az embernek. És ez a szám folyamatosan nő. Tehát már régen nem igaz az a meglátás, hogy aki Linuxon szeretne játszani, az valamilyen picike ugrálós, arcade, vagy esetleg konzolos programot kellene használnia. A 3D egyre jobban működik, és a két legnagyobb játékgyártó (ID, Epic) már utat mutatott minden más gyártónak is. (A Bioware például már vette a lapot.) A fejlődés tehát most sem állt meg, és a jövőben is számíthatunk remek átiratokra, vagy külön linuxos fejlesztésekre.

Következtetés

Mint a bevezetőben említettem, a Linux még mindig nem ideális játékfelület. Azonban már messze nem igaz az, hogy olyan rosszul áll a játékok tekintetében. Ha belegondolunk, hogy közel 30 játék már rendelkezik natív Linux átirattal, és körülbelül 100 garantáltan működik a Wine(X) segítségével, az a szókapcsolat, hogy „Linuxos játékgyártó” már korántsem nevetséges, sőt kifejezetten valóságsgazú. De mint mindig, most is a részletekben lakozik a lényeg. A sebesség nem csak a processzortól és a memóriától függ, hanem oda kell figyelni minden egyes alkatrészre, ahogyan azt már a másik rendszer alatt megszokhattuk. A programok beállítása sem jelent túl nagy problémát, főleg ha belegondolunk, hogy a jutalmunk a „linux factor” lesz, amely alpból 5-10% sebesség növekedést jelent, de könnyedén felugrik 15%-ra is, ha jól finomhangoltuk a gépet. Immáron semmi akadály nincs annak, hogy jó, minőségi játékokkal pihenjünk, ha végetért a munka.

Nincs más dolgunk hát, mint játszani és játszani és várni az új Doomra, amely (előzetes hírek szerint) szintén elérhető lesz Linuxon is.



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.