

Egy igazi örökzöld: Fallout

Talán mindenki emlékszik a nagy klasszikusra, a Falloutra. Anno, mikor megjelent, stílust teremtett, és grafikája – ha nem is volt a kor csúcsa –, nem hagyott kívánnivalót maga után. Játékmenete, stílusa pedig garantálta, hogy egykönnyen ne lehessen végigjátszani, így semmiképpen sem eshetett korunk (sajnos) általános „eldobod úgyis, csak vedd meg tőlünk” kategóriájába.

A játék a régi motorosok számára jól ismert, talán csak az újabb játékosgenerációnak jelent újdonságot. Maga a program alapműnek számít minden játékos, és azon belül is a szerepjátékosok számára. Mondhatnám, kötelező darab.

Nem csoda hát, ha felcsillant a szemem, amikor megláttam, hogy életre kelthető Linux alatt is. Így hát semmi sem tarthatott vissza attól, hogy le-töltsem a telepítőt, és nosztalgiazzam kicsit.

Azokról az időkről, amikor még a játékot a játék adta el, és nem a marketing, amikor még nem voltak másolásvédelmek, és nem fenyegettek meg nyíltan tizenéves gyerekeket a gyártók.

A hőskor kiemelkedő darabjával van hát dolgunk.

A játékmenet

A játékmenet és a történet jól ismert, de fussuk át kicsit, hátha valaki nem ismeri még a programot. A történet az emberi civilizáció pusztulása után játszódik, ahol kis elszigetelt csoportok élnek elzárva a föld alatti erődítményekben. Ebben a világban élet-halál harc folyik mindenért, ami elősegítheti az életben maradást, vagy a közösségek fenntartását. Ilyen a lőszer, a fegyver, a gyógyszerek és az üzemanyag.

Hősrünk kénytelen elindulni a hosszú útra, ki, a sugárfertőzött, pokoli világba, ahol banditák, mutánsok, és



mindenféle szörnyeteg les rá. Természetesen mindezt gyengén felfegyverezve, rendkívül alacsony szinten teszi. Az egyik cél a küldetés teljesítése, a másik viszont határozottan az életben maradás.

Ez ugyanis szintén nem egyszerű feladat, igaz, nem is bosszantóan nehéz a játék.

A játékmenet viszont korántsem egyhangú, és nem is válik azzá, ellentétben az Unreal-lel. A harcrendszer ugyan kicsit egyszerűre, de érdekesre sikeredett.

A játékban megtalálható szerepjáték-elemek azonban manapság már korántsem korszerűek. Amikor ugyanis a játék készült, még nem létezett a D&D3 rendszere, többek között ez

a program is nagymértékben hozzájárult ahhoz, hogy manapság ilyesmik létezhesse. Inkább a hangulat az, ami vissza-visszavonzza a játékost a jövő eme senkiföldjére, hogy újra, és újra küzdhesse a túlélésért.

Ez a hangulat viszont tökéletes.

A készítőik rendkívül jól eltalálták a határt, hogy mennyire legyen az atmoszféra komor és félelmetes, de ne csüggesztő.

Főleg, hogy az alaphangot egy kiváló intro adja meg, amelyet, úgy gondolom, nem ártana egy-két politikusnak is megnéznie, hátha elgondolkodna az emberiség jövőjét illetően.

A feketehumor is lépten-nyomon visszaköszön, így garantált, hogy sosem unatkozunk.



Hangok, grafika, gépigény

A program kiadásakor még nem volt nagyon elterjedt a 3D megjelenítés, főleg ebben a műfajban. A 3D először az FPS-ben kezdett hódítani és lett a Quake után *de facto* szabványmegjelenítés. Sok időnek kellett azonban eltelnie ahhoz, hogy ez elterjedjen, és megvesse a lábát a stratégiai és az RPG játékokban. Ezért a Fallout nem is használ 3D-t, így egy régebbi, 3D kártya nélküli gépen is remekül futtatható.

Korának és az akkori technológiának köszönhetően a gépigény sem magas. Az én Duron 800 Mhz-es gépemen a WineX ellenére egy pillanatnyit sem zökkent, tökéletesen futott. A processzor az, ami fontos. Mindez talán köszönhető annak is, hogy program szempontjából is alapos munkát végeztek a készítőik, így minimális az ilyen hibák száma.

Mindezt azért említem meg, mert érthetetlen számomra, hogy komoly világcégek hogy nem képesek úgy

megcsinálni egy programot, hogy helyenként ne adjon, vagy az intro ne szaggasson be.

Az ok biztosan nem a gépigényben keresendő, hisz olykor több éves játékoknál látható, egy mai, korszerű vason.

A grafika tehát nem 3D, ennek ellenére tetszetős. Teljesen átlátható a játéktér, nincsenek zavaró elemek, és egy óra játék után a kezelhetőség is teljesen a helyére billen (igaz, hogy addig viszont minden baja van a játékosnak).

A hangulatot fokozó hangok viszont annál érdekesebbek. Teljesen „lefedik” a játékot. A zene kellemes, és olykor határozottan adrenalinemelő, a hangok mai füllel már kicsit porosnak hatnak, de ettől függetlenül teljesen rendben vannak.

Kiemelendő itt, hogy ez a játék kerüli az élesebb hangokat, így sosem ijeszti meg a játékost, és hosszú játék után sem lesz kellemetlen hallgatni.

(Bizony előfordul, hogy egy-két játék-

ban olyan hangot adnak a snipernek, ami mindössze egy elviselhetetlen éles csattanásból áll. Tíz lövés után megpróbáltam meglenni nélküle.)

A telepítés

Ez a játék is, mint (sajnos) annyi másik, csak emulátorral hajlandó futni. Így a Fallout is csak WineX-el indul, ennek megléte tehát kötelező.

A WineX elérhető a <http://www.transgaming.com> oldalon.

Ha ez megvan, akkor semmi akadálya, hogy telepítsük a programot. Ehhez kell a telepítő,

(<http://lflg.sourceforge.net/>), és a gyári CD lemez. Figyelem, ez a telepítő is egy összedrótolt WineX-es bináris, amelyet a loki által fejlesztett *game installer* motor rak fel a gépre.

Így az automount probléma továbbra is fennállhat (azért kell kikapcsolni, mert egyébként nem látja a CD-t).

Természetesen rendszergazdaként hajtjuk végre a telepítést. Ha ez is megvan, akkor gyakorlatilag semmi akadálya sincsen a játéknak. Mint a DeusEx esetében tapasztalhattuk, a fejlesztők kiváló munkát végeztek. Egy telepített teljes értékű WineX megléte esetén, gyakorlatilag azonnal futásra kész a telepített játék, mindenféle beállítás nélkül. Aki a WineX-szel már próbálkozott, az tudja, hogy ez nagy szó.)

Ezért a telepítést merem kezdőknek is ajánlani, hisz a játék problémamentesen felkerül a lemezre, és fut. Most már mindnyájan élvezhetjük a Fallout komor, kemény, de csodálatos világát, és bekalandozhatjuk Linuxon is ezt a világot.

További kellemes játékot kívánok ezzel az örök klasszikussal. A következő hónapban egy igazi csemegét veszünk szemügyre, a Jedi knightIII: Jedi Outcast-ot.



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