

Enemy Territory

Ajánlom ezt a cikket azoknak akik egy hosszú munkanap után nem „gondolkodós” játékokkal, hanem inkább egy pergő cselekményű akció játékkal szeretnének kikapcsolódni, vagy csak egyszerűen szeretik az FPS-eket.

■ Az *Enemy Territory* a *Castle of Wolfenstein* című FPS játék ingyene- sen letölthető verziója. A játéknak – azon kívül, hogy Linuxon is bámulato- san fut – az egyik legnagyobb elő- nye, hogy regisztrációs- és egyéb díj- jak nélkül szabadon letölthető és játsz- ható. Amikor a *Castle of Wolfenstein* megjelent, megnéztem a demó válto- zatot és nekem nagyon nem nyerte el a tetszésemet. A megfelelő tűzerő birtokában egészen nyugodtan besé- tálhattunk bármelyik szobába és végezhattunk az ellennel úgy, hogy mindeközben bambán toporog és néha visszalő. Sajnos ez a stratégia a játék végéig működött, ahol a játék

annyi változatosságot produkált, hogy nagyobb fegyver arzenálra volt szük- ségünk a főgonosz levadászásához.

Az *Enemy Territory* fejlesztői is való- színűleg ráéreztek erre a problémára és a játékból kidobták az egyjátékos üzemmódot cserébe beletettek egy igen erős többjátékos lehetőséget. Egyszerre akár 100 ember is vadászhat egyszerre az ellenségre (akik szintén játékosok) a pályán.

Beszerezés és telepítés

Látogassunk el

a <http://wolf.hcgamer.hu/> oldalra és szerezzük be a szükséges programo- kat. Először a „Wolf: *Enemy Territory*

2.55 Linux”-ra lesz szükségünk ami nagyjából 259 Mbyte terjedelmű. Ha ezt letöltöttük akkor keressük meg a 2.56-os és 2.60-as patch-et a játékhoz. Ez nagyon fontos, mert a legtöbb szerver nem fog beengedni minket ha nincs feltelepítve legalább a 2.56-os folt!

Ha sikeresen birtokunkba vettük a fent említett három állományt akkor telepítsük őket a gépünkre. Ehhez nem kell mást tennünk mint kitömörí- teni a játékot tartalmazó 260 Mbyte-os fájlt egy számunkra szimpatikus könyvtárba, mellé másolni a két fol- tot majd konzolról kiadni az alábbi utasításokat:

Alapjáték telepítéséhez:

```
sh et-linux-2.55-x86.run
```

2.55-ös patch telepítéséhez:

```
sh et-linux-2.56.x86-update.run
```

2.60-as patch telepítéséhez:

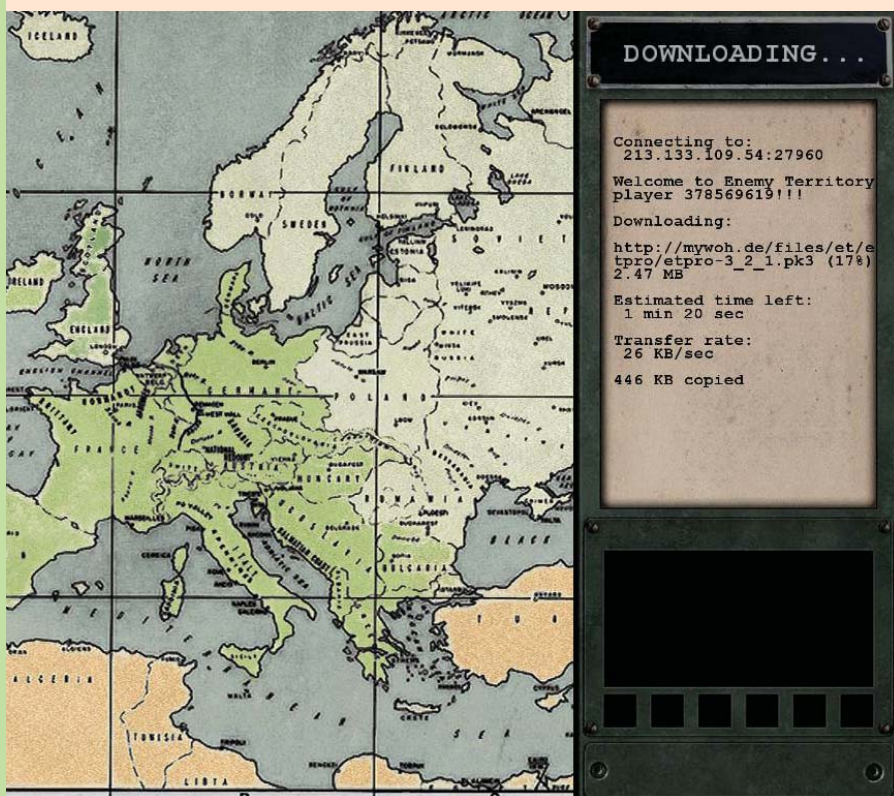
```
sh et-linux-2.60.x86-update.run
```

A játék telepítője grafikus felületű, és azon kívül, hogy elfogadjuk-e az *idSoftware* szerződésének feltételeit valamint, hogy hova szeretnénk tele- píteni a programot, nem fog mást kérdezni. Ez a telepítési módszer igaz a két foltra is.

Gépigény

A 2-3 ezer MHz -s gépek korában igen szerény gépigénnyel is elboldogul a program.

- Pentium III 600 Mhz vagy ennek megfelelő egyéb x86 architektúra





© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

- 128 Mbyte RAM
- 32 Mbyte-os OpenGL-t támogató videokártya
- 56.6k modem

Ezek manapság nem hiszem, hogy teljesíthetetlen feltételek volnának. Fontos, hogy a videokártyánkhöz a megfelelő meghajtó program mindenképpen legyen telepítve, különben a program el sem fog indulni. Az *ATI* és *nVidia* kártyák telepítéséről kiváló cikk jelent meg egy előző számban!

Indulás a harcmezőre!

Ha az alapbeállításokat hagyjuk a telepítőben akkor a `/usr/share/games/enemy-territory` mappában bukkanhatunk rá a futtatható bináris állományra. Indítsuk el! Pár másodperces töltögetés után megjelenik az *idSoftware* logója, majd a program kér, hogy egy profilt hozzunk létre magunknak. A profil nevének a becenevünket adjuk meg és valahogy jelezzük, hogy melyik országból játszunk (például `[HUN]Andras007`). Természetesen ez nem kötelező, de ha vissza-vissza térünk egy szerverre ott előbb-utóbb úgyis meg fogják kérdezni, illetve néhány magyar szerverre csak magyarok léphetnek be. A profilban állítsuk be a képernyő felbontást (*resolution*) és a szín mélységet (*depth*), a sávszélességünket

(*bandwidth*) és engedélyezzük a *PunkBuster* használatát (*enable PunkBuster*)! A *PB* egy olyan rendszer ami folyamatosan szűri a csalásokat a játékos részéről. Fair play. Mindenki használja, senki sem csal. Ha valaki mégis és ez kiderül akkor a legtöbb szerverről kitiltják. Van néhány dolog amiért kizárhatnak a szerverről, ezeket a „játékszabályokat” illik betartani:

- Kérdezzük meg játék előtt, hogy csatlakozhatunk-e. Egyes klán szervereken nem szeretik ha „külsősök” vannak.
- Ha kezdők vagyunk akkor legalább egy fél mondatot szóljunk arról, hogy most játszunk először. Ez néha megmenthet egy kirúgástól.
- Ne káromkodjunk chat-en.
- Ne lövöldözzük le a társainkat. Ha véletlen volt akkor azonnal kérjünk bocsánatot!
- Amire minden szerveren nagyon gyűlölnék az, ha az ellenfél „feltámadási pontján” (ahol elhalálozás esetén újakezdünk) tábort verünk és az éppen újakezdő játékosokat galád módon lelövöldözzük. Ez nem tisztességes, mert az ellenfélnek esélye sem lesz megmozdulni.

Most már tisztában vagyunk a szabályokkal, van profilunk is. Irány a harc-

tér! Kattintsunk a *Play Online* gombra és várjunk türelemmel amíg a rendelkezésre álló szerverek listája betöltődik. A szerver kiválasztásánál vegyük figyelembe a szerver és a gépünk közti kommunikáció sebességét, (a ping minél kisebb annál jobb) hogy hány játékos tartózkodik a pályán és, hogy nincs-e lezárva a pálya. Ha le van zárva akkor egy kis lakat ikont láthatunk abban a sorban. Ebben az esetben csak jelszóval tudunk belépni. Válasszunk ki egy szimpatikus szervert és nyomjuk meg a *Join Server* gombot.

Ha mindent jól csináltunk akkor egy 1942 körüli *Európa* térképet kell látnunk, jobb oldalon pedig egy sávot ahol számunkra mindenféle fontos információkra lelhetünk. A játékhoz való csatlakozás sebessége sok mindentől függ. Sokszor megesis, hogy egy szerverre való belépéskor kiderül, hogy a játék egyik alap pályájának a módosított verzióját használják az adott szerveren. Ekkor jobb oldalon egy kis üzenet tájékoztat bennünket arról, hogy az új pálya letöltése folyamatban van, illetve arról, hogy még mennyi idő a letöltés végéig. Sokszor új hangokat, textúrákat is tölt le a program. Ebben az esetben több fájl is letöltődhet. A legrosszabb esetben is maximum 10 percet kell várniuk valami gigantikus méretű pályára és a hozzá tartozó kiegészítőkre. Nem tudom, hogy melyik szerveren találkoztam a *StarWarsMOD*-dal, de nagyon tetszett. A 6 részes kampány alatt különböző – a *Csillagok Háborújából* jól ismert – helyszíneken folyt a háború, ráadásul lépegetők is voltak...

Ha sikeresen letöltődött a kiegészítő akkor egy új képernyő tárul a szemünk elé. Egy térképet kell látnunk a képernyő nagy részén, rajta mindenféle zászlókkal és ikonokkal. Ez az éppen aktuális csatater térképe amelyen megnézhetjük, hogy melyik félnek hol vannak bázisai, elfoglalt épületei, vagy ha *Objective* típusú játékot játszunk (az adott pályán nem csak az ellenfél lepufofgatása a cél, hanem egy adott objektum megvédelése, vagy a másik szemszögből: elfoglalása) akkor a célpontok is láthatóak a térképen. A képernyő jobb oldalán két zászló ikont láthatunk, ezek közül kell kiválasztanunk, hogy melyik félhez kívánunk csatlakozni,



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

az alatta lévő ikonokkal pedig azt választhatjuk ki, hogy a csapatban milyen pozíciót akarunk betölteni (katona, orvos, mérnök, kém, mesterlövész). Mindegyik típusú karakternek más képességei és felszerelése van. Aki a rohangálós, lövöldözős játékot szereti az válassza a katonát. Aki inkább csendben meglapulva, percekig keresztül a sárban hasalva szeretné levadászni az ellent, az válassza a mesterlövészt. A mérnök épületek és járművek felrobbantásában, illetve egy terület elaknásításában játszik nagy szerepet. Az orvos és a kém kezdő játékosoknak nem ajánlott, mert ők teljesen más játéktípust kívánnak. Az orvos a csapatot kísérgeti és gyógyító csomagokat hajjigálva segíti társait. Ha valaki meghal és a közelben van akkor adrenalin injekcióval visszahozhatja társát. A kém egy levadászott ellenséges katona ruhájába bújva, csapdába csalhatja az ellenfeleit, a másik csapat játékosának adva ki magát. Ha kiválasztottuk a katonánkat, beléphetünk az igazi játékba. Kezdő játéko-

sok próbáljanak meg a játék elején együtt mozogni a csapattársaikkal. Ha az egész csapat egyszerre veti hasra magát akkor annak valószínűleg oka van. Például egy szőnyegbombázás.

True Combat

A *True Combat* egy kiegészítő amelyet az *Enemy Territory*-hoz készítettek. A játék teljesen más hangulatot ad a játéknak, mert az 1940-es évekből át-helyezi a játékot napjainkba. A *TC*-ben nem világháborús katonákat, hanem terroristákkal harcoló kommandósokat személyesíthetünk meg. A beszerzés és a telepítés teljesen megegyezik az *Enemy Territory*-val. Látogassunk el a <http://www.truecombat.co.uk> oldalra és töltsük le a legfrissebb telepítőt. Verziószámot nem írok, mert a játék nagyon gyorsan fejlődik és napról-napra adják ki az újabb verziószámú kiegészítőket. A *True Combat* telepítéséhez szükségünk lesz egy 2.60 verziószámú *Enemy Territory*-ra is! A *True Combat* sokkal realisabb mint a világháborús testvére.

Itt egy lövéstől meghalhatunk, vagy egy rossz találattól pillanatok alatt elvérezhetünk, ráadásul itt nem lesz a segítségünkre orvos, mert a gyors utcai harcoknál nem kísérgeti a kommandósokat felcser. A fegyverek kezelése is nagyon sokat fog változni. Nincs célkereszt, a fegyverekkel meg kell tanulnunk célozni, és harcosunk keze is remegni fog a hosszas célra tartás közben. Mindenkinek sok sikert kívánok az utcai harcokhoz és a fronton egyaránt!



Tóth Péter

(thotacc@drotnet.hu)
A BMF hallgatója vagyok, mellette egy kis- és középvállalatok informatikai rendszereinek Linuxos átállításával és szoftverfejlesztéssel foglalkozó cég informatikai vezetőjeként tevékenykedem. Kevés szabadidőmet barátnómmal és barátaimmal töltöm egy-két sör társaságában.