Open Arena – Quake3 után, szabadon

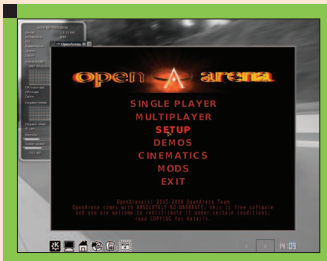
Az id Software fenegyerekeire gondolva valószínűleg senki sem kérdőjelezi meg az FPS kategória dobogós helyezéseit... Amondó vagyok, a Quake sorozat harmadik tagját próbáljuk meg úgy életre hívni, hogy közben szem előtt tartjuk a Linux rendszereket övező szabadságot!

1999... Ugye, milyen régen írtuk le ezt a dátumot? Ha „öreg kvékerként" emlékezem vissza ezekre az időkre, önkéntelenül beugrik *John Carmack* csapatának formabontó projektje: a *Quake* vonalat ebben az évben helyezték át *Multiplayer* alapokra, és készítettek hozzá egy olyan grafikai / fizikai motort, amely még a mai túlhaladott állapotában sem kelt szégyenérzetet senkiben. Bizony, hét év telt el a publikálás óta, ennek ellenére 2007-ben még rendületlenül jelennek meg újabb és újabb életképes *Arena* modifikációk. 2006-ban nyílt meg a *Quake* harmadik részének motorja, *GPL* licenc szerint. Az előző epizódok alapkódja ennél jóval korábban „szabadult", így kicsit meglepően hangzik a hat-hét év „bezártság". Ennek magyarázata rém egyszerű: a csapat egy esztendővel korábban még mindig mérhető anyagi hasznot tudott kipréselni a játékból. Sebaj, ami késik, nem múlik: a *C* programsorok tavalyi publikálását követően profi programozók szinte azonnal „megpatkolták" a forráskódot, majd közkinccsé tették a több rendszerre elkészített friss binárisokat. Ugye, nem okozok nagy meglepetést, ha a szakértőket említve az *Icculus.org* csapatát nevezem meg?

A körítés

Ezen a ponton talán sokakban felmerülhet a kérdés: „Ugyan már, mit lehetett változtatni, finomítani a gyári binárison?". Igazából arról van szó, hogy *John*-ék a *v1.32b* verziónál megálltak, és nem foglalkoztak tovább a *Quake3 Point Release* kiadásával. Ez a változat a 32 bites *Linux* rendszerek java részén jól fut (habár mára már jellemzően hang és *DGA* problémával szembesíti a felhasználókat), azonban a 64 bites (vagy éppen az *SMP*) rendszereken nem hívható elő a hardver teljes kihasználtságát szem előtt tartva. Elkészült tehát az *Icculus* naprakész változata, mely ráadásul *Windows*, *Linux*, *Solaris*, *OS X* felületen egyaránt kompatibilis az eredeti kóddal és egymással is.

Az *id Software* adatcsomagjait azonban továbbra is licencek kötötték „karóhoz". Ez a jelenség két ponton is sántított: a mezei felhasználók még mindig cirka 6-*7000 Forintnak* megfelelő összeget kellett fizessenek a teljes játékért (ami alapvetően azért mégis csak túlhaladott), másrészről a *MOD*/*Fork* fejlesztők nem használhatták fel az eredeti textúrákat és modelleket munkáikban. Ez utóbbi jelenség egy új játék (vagy egy színvonalas modifikáció) megalkotását akár egy egész évvel is hátráltathatta...



1. ábra Íme az Open Arena, KDE asztalon

2. ábra Quake alapú terep-implement

3. ábra A látvány sokszor idézi az eredetit

4. ábra Nincs ok a panaszra, a fizika ismerős...

Sőt, ilyenkor talán még az is bonyolítja a helyzetet, hogy az adatokat sajnos nem is lehet pontosan lemásolni (jogi okok miatt). Azonban az imitáción túllépve néhány fejlesztő egy új, Szabad *Quake3*-at álmodott az asztalra. Úgy néz ki, komolyan gondolták, hiszen a ➲ http://openarena.ws oldalon lázas munka folyik: készül az *Open Arena*! A cikk írásakor elérhető legfrissebb kiadás még a kezdetleges állapotot sejtető *v0.6.0* azonosítót viseli, ennek ellenére biztonsággal használható. Hat pálya, négy modell és a teljes funkcionalitás már egy kisebb házi bajnokságot is vígan elbír.

Hozzávalók, több személyre

Adott tehát az *Icculus* által finomított alapkód, erre építkezik az *Open Arena*. Szerencsére az egész projekt egy-két húzásból feléleszthető, hiszen a linuxos *tarball* minden szükséges elemet tartalmaz. Az előbb írt (hivatalos) oldalra látogatva töltsük le a cirka 80 *MByte* méretű archívot. Csomagoljuk ki egy mindenki által olvasható területre (például a */usr/local/games* könyvtárba), majd vegyük szemügyre a létrejött mappát! Az *id Software* munkáira jellemző, ismerős szerkezeten túl hat *ELF* bináris található itt: ezekkel indítható *i386*, *x86/64*, *SMP* (több processzoros) környezetben a játék, kliens és dedikált szerver üzemmódban. A ránk vonatkozó állományt linkeljük ki egy elérési útra, majd adjunk rá futtatási jogot mindenki részére. Esetemben ez a művelet így néz ki:

```
ln -s /usr/local/games/
➥oarena/ioquake3.i386 /usr/
➥local/bin/oarena
chmod a+x /usr/local/bin/oarena
```

Ezzel a linkkel, pontosabban a felhasználóként kiadott paranccsal máris indítható a játék. A program minden beállítását és mentését a játékos személyes mappájában tárolja, a */home/$/.openarena/baseoa* rejtett úton. Hardverigény tekintetében nincs számottevő eltérés az eredeti *Quake3*-hoz képest. Az *Open Arena* 1 *GHz* központi egységgel, 192 *MByte* memóriával és egy második generációs *3D* gyorsítóval (működő *DRI* illetve *GLX* kapoccsal) már nagyobb felbontásban is vígan fut. Ezeket a paramétereket a négy-öt évvel ezelőtt vásárolt *PC*-k is teljesítik, így ha valaki érdeklődik a szoftver iránt, valószínűleg nem fog problémába ütközni a használatát illetően.

Ami elvárható

A jelenlegi verzióban az egyéni és csapatmódok mellett természetesen már működik a zászlólopás is. Még a „kommand" lehetőség is elérhető, tehát a *BOT*-oknak parancsok oszthatóak (akár bázis védelmet, vagy éppen önálló tevékenységet kérve). Fontos kérdés lehet a minőség: ez amolyan „jó erős középszerű" – a modellek és a pályák némelyike a *Quake* első részéből költözött át, de azért akad olyan terep is, mely minden tekintetben az eredeti *Arena*-t idézi (a mellékelt képek reményeim szerint árulkodnak erről). A program összességében figyelemre méltó: ha a modellek kivitelezése még tovább javul, akkor semmi akadálya sem lesz a szélesebb (el)ismertségnek. A pályák és kasztok számának növekedése szintén a jövő zenéje: úgy gondolom, megéri „tűkön ülve" várni a soron következő változásokat...

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)
Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.