

Theocracy

Meglehetősen ritka az a jelenség, amikor egy hazai fejlesztésű játékot a készítők linuxos képességgel ruháznak fel. Most egy ilyen „fehér hollóról” olvashattok, melynek stílusa ötvözi a valós idejű stratégiai, valamint a menedzselős kategória jellemeit.

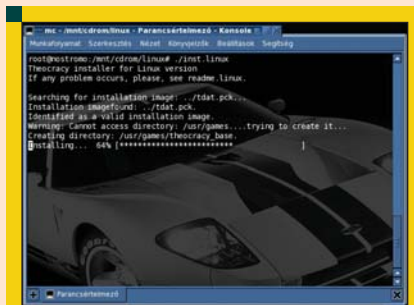
© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

Formabontás

A *Theocracy* közel hat éve jelent meg, a *Philos Lab* csapatának munkájaként. A nagy reményű kód több szempont alapján is kilógott a sorból – számunkra leginkább azért különleges, mert a kereskedelmi jelleggel terjesztett megvalósítások között elsőként rendelkezett hivatalos támogatású linuxos binárral. Természetesen a komoly potenciálokat soroló dicsőséglistát szükségtelen lenne említenem, azonban két további fő erény mellett nem mehetek el szótlánul: ebben a játékban egyszerre akár százas nagyságrendben is mozgathatta egységeit a nagyrédemű, miközben a kód a címben említett stílusok jegyeit teljesen egyedien ötvözte. A formabontó projekt így önfeledt játékkal ajándékozta meg a közönségét, a mostani játékróval pedig nem titkolt céloom kipróbálásra csábítani a kihívásokat kedvelő linuxos „hadvezéreket” is.

Keserű körítés

A *Theocracy* egyedi jellemének, rajongói táborának ellenére hányatott sorsú programként vonult be a számítástechnika történelmébe. Már a születése környékén problémák hátráltatták *Vámosi Zsoltékat*, hiszen a kiadást felvállaló *Interactive Magic* röviddel a publikálás előtt felfüggesztette addigi tevékenységi körét. Így hiába ragasztott a játékra „*Age of Empires 2 Killer*” jelzőt a legtöbb külföldi szak-sajtó, az elkészült projekt kiadó nélkül maradt. Végül az *UBI Soft* karolta fel a reményteljes próbálkozást, komoly csúszással az eredeti elképzelésekhez



1. ábra A játék telepítése



2. ábra A Theocracy Linuxon, KDE felületen fut

képezt. Ezzel azonban nem értek véget a megpróbáltatások: *Zsolt* később szoftverjogi problémák miatt sajnos szabadságvesztésre ítéltetett. A programhoz ebből adódóan nincs naprakész frissítés, hiszen maga a *Philos Lab* csapata is megszűnt létezni. Összességében a *Theocracy* mára egyfajta posztumusz-projekt szerepet tölt be, igen nehéz beszerezhetőséggel. A hozzáférést illetően szinte csak két csatorna létezik. Egyikük a <http://www.tuxgames.com> online rendelési lehetősége, a maga **42 dolláros** ajánlatával. A másik út sajnos az illegálishoz közelít: a hazai fejlesztésű játékprogram a *p2p* fájlcsere hálózatok egyik gyakori vendége.

A töltelék

A játék izometrikus nézetű világa az *Azték* mondák felé kalauzolja az érdeklődőket. A *XV. századi Közép-Amerikában* a tenger felől érkező idegen hódítók és a velünk szomszédságban élő csoportok egyaránt fenyegetést jelentenek frissen szerzett provinci-



3. ábra Egy küldetés története

ánkra, így a lehető leghamarabb birodalommá kell egyesítenünk a hozzánk kapcsolható népeket – bármi áron. Mindezt az ismerős valós idejű stratégia vonalán kell megtennünk, azonban menedzselési feladatok és (halovány) szerepjáték hatások is felfedezhetőek a játékban, a megszokott „kijelölöm a csapatom, majd beküldöm harcolni” stílus mellett. A birodalom fenntartása nem egyszerű feladat, mint ahogyan az sem, amiként a próféciák, krónikák instrukciói szerint egy-egy legendás személy



4. ábra Munkában a rabszolgák

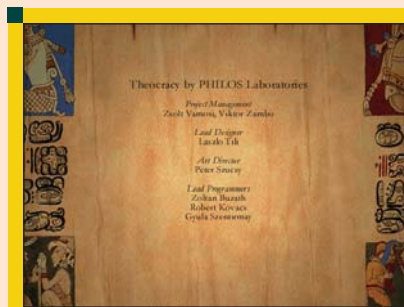


5. ábra Már induláskor is hatalmas a sereg!

küldetéseit személyesen kell megélnünk. Az *Azték* világban egyaránt nagy szerepet kap a harc, a diplomácia és a felderítés is – ezen felül a varázslatok, találmányok és a véres áldozatok is a javunkat szolgálhatják. Birodalmunk alappillérei a rabszolgák, akiket felül állnak a varázslók, harcosok (köztük akár jaguáridomárok is). A vezető (csakúgy, mint bármely kiemelt személy) hatékony védekezésre általában képtelen: a fő egységek ezért minden áron megvédendők, haláluk a küldetés azonnali végét jelenti. Az összetett játékményt, és a teljesen szabad lehetőségek adják a *Theocracy* világának sajátosságait. Az irányítást és a kezelést szerencsére könnyen el lehet sajátítani, mivel minden egyes felirat magyarul szól hozzánk, a „Kezelési útmutató” menüt pedig még videobetétek is segítik. Ezeket a videókat nem javallott átlépni: néhányszori megtekintésük megfelelő rutinnal ruházza fel a játékost.

Linuxon...

Installálás ügyén a játék első lemezét befüzve, annak *Linux* mappájába állva el kell indítanunk az ott található *inst.linux ELF binárist*. Amennyiben a *cdrom* eszközünk csatolása nem az */etc/fstab* állomány alapján történik (hanem a *supermount* mechanizmus, vagy a *KDE* csatoló szolgáltatása által), úgy a játék nem telepíthető. Adjuk tehát hozzá az */etc/fstab* bejegyzéséhez az optikai tároló csatolhatóságát, az eszköz paramétereire pedig az *exec* jelölést. A futtathatóság e jelölése nélkül szintén lehetetlen telepíteni! Miután a lemezt ezek alapján



6. ábra Tagadhatatlanul hazai gyökerek

befüztük, a telepítő fájlt *root* jogkörrel adjuk át a *shell*-nek (*su*, *sh inst.linux*), mely néhány egyszerű kérdés kíséretében lefut. A hangeszköz, a csatolási pontok, és az elérési utak meghatározása kiemeltnek számítanak, így az ide vonatkozó válaszok minden esetben a valós környezetet kell leírják. Miután a játék *theocracy* nevű indító szkriptje sem mai, így az indítás sok esetben problémákba ütközik. A környezeti beállításokat tartalmazó fájl átírása helyett tegyük a következőket: az alapértelmezett */usr/games/theocracy* útról másoljuk az összes **.so* állományt az */usr/lib* útra, az */etc/X11/xorg.conf* állományban pedig az asztal színmélységét állítsuk *16 bitesre* (DefaultDepth 16). A *Theocracy* ezek után a fő elérési úton található *theocracy_real* állomány segítségével, felhasználóként indítható. A mentések és beállítások kulturált módon, a játékos személyes mappájában (*/home/\$.theocracy*) tárolódnak. Fontos megemlítenem, hogy a második CD lemezre szükség lesz a játék idejére! Annak ellenére, hogy a kettes

számú *diszk* csupán videó betéteket és zenét tárol, nélküle nem indul a program... A linuxos kód étvágya egyébként meglehetősen szerény: egy *500MHz* órajelű *x86* processzoron, *128MByte* memória társaságában már vígan fut, miközben semmilyen *3D* grafikai egységet sem kíván. A hálózati játékmód ezen felül természetesen működő hálózati kártyát feltételez!

Külsőségek

Mivel a *Theocracy 2000*-ben lett publikálva, így a képi világa természetesen mára már túlhaladott. Ez igaz a játékmotor által generált világra és a videobetétekre egyaránt. A mozik, oktató videók részletheányai kissé zavaróak, a játék grafikai túlhaladottsága azonban ebben a kategóriában nem jelent automatikusan hátrányt. Mivel a kiadása óta eltelt hat év sem tudta feledtetni az egyik legeredetibb hazai alkotást, így legyen szó bárkiről, csak javasolni tudom e játék beszerzését. S ha már a második lemeznél említettem a kísérő zenét: a *CD* audió sávja (minősége alapján) egy indián jellegű, önálló zenei lemezként is megállná a helyét! A játék egyedülálló összképét talán azzal tudom legjobban érzékelteni, hogy amióta a *Theocracy* gyári példánya a polcomat díszíti, azóta erre az ereklyére mint féltve őrzött kincsre tekintek.

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.