دوشنبه 26 آبان 1382

لینوکس و بازی‌های کامپیوتری 1

تا چندی پیش لینوکس به عنوان محیطی که تنها بازی‌نویسان غیرحرفه‌ای در آن فعالیت داشتند، محیطی بکر و جذاب برای کار در زمینه بازی‌های کامپیوتری به نظر می‌رسید. اما در حال حاضر تعداد زیادی از بازی‌های سورس آزاد – که البته اکثر آنها نسخه‌های hack شده بازی‌های تجاری پرطرفدار هستند – تحت لینوکس وجود دارند. بیشتر این بازی‌ها که به عنوان مثال می‌توان از Quake III، Arena، Civilization: Call to Power، Railroad Tycoon II، Myth II نام برد، در سال‌های اخیر به یك پنگوئن در لوگوی خود مزین شده‌اند.

اما حقیقتاً برای بسیاری از کاربران عادی کامپیوتر، در انتخاب یك سیستم‌عامل هیچ چیز بدتر از وجود نداشتن بازی‌های بزرگ و جذاب تحت آن نیست. در حالی که نصب یك بازی تحت محیط ویندوز به راحتی یك double click روی ماوس است، تا چندی پیش نصب بازی‌ها تحت لینوکس بسیار مشکل بود، بخصوص نصب یك بازی سه‌بعدی تحت لینوکس را می‌شد با جراحی باز روی قلب یك سیستم کامپیوتر برابر دانست.

اما شرایط به سرعت تغییر کرده است . در مارس 2000 شرکت (www.lokigames.com) Loki، بزرگ ترین تولیدکننده بازی‌های کامپیوتری تحت لینوکس، با همکاری شرکت Creative Technologies که یکی از معروف‌ترین تولیدکنندگان سخت‌افزارهای چندرسانه‌ای است، اعلام کردند که به زودی با همکاری یکدیگر یك کتابخانه به نام OpenAL (Open-source Audio Library) عرضه خواهند کرد که به تولیدکنندگان بازی‌های کامپیوتری امکان ایجاد بسیار آسان‌تر درایورهای صدا و پشتیبانی از صدای سه بعدی تحت لینوکس را خواهد داد.

در حال حاضر لینوکس به خوبی گرافیك و صدای سه‌بعدی را پشتیبانی می‌کند، در نتیجه علاقه به ارائه بازی‌ها تحت لینوکس روز به روز بیشتر می‌شود و این سیستم‌عامل سورس باز می‌رود که به یك بازیگر فعال در زمینه سرگرمی‌های کامپیوتری تبدیل شود.

همانطور که مایکروسافت با ارتقای DirectX 5به DirectX 6 رضایت خاطر تولیدکنندگان نرم‌افزار و بخصوص بازی‌های کامپیوتری را به دست آورد، ارتقای Xfree86 3 به نگارش 4، عرضه OpenAL و برخی دیگر از محصولاتی که تحت لینوکس ارائه شدند، باعث شدند که هزینه تولید بازی‌های کامپیوتری تحت لینوکس بسیار کمتر شود و در نتیجه بسیاری از شرکت‌ها بازی‌های خود را تحت لینوکس عرضه کردند.

البته بازی‌های کامپیوتری همیشه تحت لینوکس وجود داشته‌اند. تقریبا از همان زمانی که لینوکس پا به عرصه وجود گذاشت، یك برنامه‌نویس جرات خود را با نوشتن یك برنامه تحت X-window امتحان کرد. Asteroids (بر مبنای بازی Smiletris ،Arcade) (مشابه بازی Tetris)، و بازی جذاب Mahjongg (نسخه‌ای از بازی Shanghai) که جزو اولین بازی‌های تحت لینوکس بودند، همچنان همراه با آخرین نگارش‌های لینوکس نصب می‌شوند.

یکی از پرآوازه‌ترین بازی‌های تحت لینوکس، بازی FreeCiv (www.freeciv.org) است که نتیجه یك کار تیمی برای ساختن یك بازی مشابه بازی Civilization است. نوشتن این بازی در سال 1995 آغاز شده است و به مرور به یك بازی چندمحیطی (Multi-platform) تبدیل شده است که بیش از یکصد برنامه‌نویس در ایجاد جنبه‌های مختلف این بازی با یکدیگر همکاری می‌کنند. علاوه‌براین، ویژگی ذاتی لینوکس یعنی پشتیبانی کارهای شبکه‌ای باعث شده است که ایجاد یك بازی چند کاربره یك اولویت اصلی برای ایجادکنندگان این بازی به شمار رود. در واقع FreeCiv ماه‌ها قبل از اینکه شرکت Hasbro Interactive قابلیت بازی چند نفره روی شبکه را در محصول خود قرار دهد، این امکان را فراهم کرده بود.

در سال 1996 برخی دیگر از بازی‌های مهم دیگر نسخه تحت لینوکس خود را ارائه کردند. بازی Doom که اولین نسخه آن در سال 1993 به اتمام رسیده بود، از امکان دور زدن X-window slow lane و نوشتن اطلاعات مستقیما روی صفحه نمایش استفاده کرد تا محصول خود را تحت لینوکس امتحان کند. این امکان توسط دانشجویان دانشگاه MIT فراهم شده بود. slow lane یك لایه نرم‌افزاری سیستم‌عامل است که عمل نوشتن اطلاعات روی صفحه نمایش را انجام می‌دهد. دور زدن این بخش از سیستم‌عامل و کار مستقیم با صفحه نمایش، افزایش قابل توجهی در سرعت برنامه‌های گرافیکی بوجود می‌آورد. به دنبال این تجربه برخی دیگر از شرکت‌ها نیز از این امکان استفاده کردند و بازی‌های خود را به محیط لینوکس منتقل کردند. اما انتقال یك بازی به محیط لینوکس باعث شد که اکثر تولیدکنندگان بازی‌های کامپیوتری متقاعد شوند که لینوکس را می‌توان یك سیستم‌عامل مناسب برای بازی‌های کامپیوتری دانست. این بازی Quake بود که توسط شرکت id software عرضه شده بود. تولید این بازی در سال 1996 به اتمام رسید و در سال 1997 نسخه سورس‌آزاد آن توسط John Carmack (یکی از برنامه‌نویسان id software) تحت لیسانس GNU منتشر شد و سپس Dave Kirsh (یکی دیگر از برنامه‌نویسان این شرکت) آن را به لینوکس منتقل کرد.

در حال حاضر شرکت‌ها از Quake III برای نشان دادن قدرت سخت‌افزارها و نسخه لینوکس خود استفاده می‌کنند. بعد از آن John Carmack به عنوان یك فرد ثابت‌قدم در زمینه بازی‌های لینوکس همواره در این زمینه فعال بوده است.

اما محصول دیگری که تحول قابل توجهی در زمینه بازی‌های لینوکس به وجود آورده است، برنامه WINE (Windows Emulator) است که با استفاده از آن می‌توان بسیاری از بازی‌های تهیه شده برای محیط ویندوز را تحت لینوکس اجرا کرد. به این ترتیب بدون نیاز به هیچ‌گونه تغییری در بازی‌ها و تنها با استفاده از WINE می‌توان بسیاری از بازی‌ها را تحت لینوکس اجرا کرد. فهرستی از بازی‌هایی که امکان اجرا در محیط لینوکس با استفاده از WINEبرای آنها فراهم است در آدرس www.linuxgames.com/wine قرار داده شده است. اما متأسفانه در حال حاضر بسیاری از این بازی‌ها تنها روی کارت‌های گرافیك معدودی اجرا می‌شوند. و امید می رود تا با توسعه روزافزون سیستم عامل لینوکس قابلیتهای جدید از جمله پشتیبانی بهینه از کلیه سخت افزارهای رایج از طرف شرکتهای عمده تولید کننده سخت افزار به آن افزوده شود .

نوشته شده توسط کاوشگر در ساعت 5:04pm

نظرات [3]