

## Neverball – Ahol golyó még sosem járt

Ritkán ejtek szót hamisítatlan ügyességi játékokról. Most pótolom a hiányosságot: rögtön egy olyan darab következik, mely egyszerre klasszikus és külön.

**A** „8 bites korszak” derekán találkoztam először olyan ügyességi játékokkal, ahol a „főszereplő” egy labda volt, melyet adott időn belül el kellett juttatni a (bonyolult) pálya kijelölt pozíciójába. Ebben az időben – a nyolcvanas évek végén – két elképzelésen alapult e kategória: akadt olyan játékprogram, ahol a gép (jellemzően a felhasználó felé) görgette a szabálytalanul kilyugगतott talajt, a játékos pedig a golyót mozgatta jobbra-balra. A másik ötlet szerint a terepet mozgatta az érdeklődő, ennek megfelelően gurultak az azon lévő labdák. Személyesen az első megoldást jobban szerettem, viszont ez a stílus az idők folyamán sajnos teljesen elhalt. A másik elképzelés viszont él és virul, egyik jeles képviselője *GPL* licencű forráskóddal rendelkezik. A *Neverball* névre keresztelt Szabad projekt naprakész, kihívó és szórakoztató.

### Miről is van szó?

Dióhéjban arról, hogy a terepet minden irányban megdönthetjük, az arra helyezett golyó pedig a dőlésnek megfelelően kezd gurulni. A feladat a következő: a labda mozgását úgy kell koordinálni, hogy ne essen le a terepről, eközben megszabott mennyiségű zsetont kell begyűjteni a pályáról – úgy, hogy adott időn belül elérjük a kijáratot. Elsőre talán nem hangzik túl bonyolultnak a kombináció, a gyakorlati tapasztalat azonban teljesen ellentmond minden lenéző legyintésnek... A *Neverball* komoly kihívást jelent, a nyomasztó nehézségét pedig a naprakész *3D* grafikai leképezése, valamint az élethűnek mondható fizikája próbálja ellensúlyozni.



1. ábra A Neverball, KDE asztalon



2. ábra A feladat igen összetett

### A telepítés

A forráskódot az *Icculus* csapatának honlapjáról indulva lehet elérni: látogassunk el a <http://icculus.org/>

*neverball* címre! Töltsük le *neverball\_verzió.tar.gz* csomagot, majd a kicsomagolt archívban adjuk ki *root* jogkörrel a *make* parancsot.



■ 3. ábra Akad pálya, bőven!

Ha a fő függésekkel rendelkezünk (*libSDL, SDLImage, SDL\_mixer, SDL\_ttf, libGL, libPNG*), akkor rövidesen felépül az *ELF* bináris. A teljes forrás mappát másoljuk egy mindenki által elérhető területre, a létrejött indítható fájlt pedig linkeljük ki egy elérési útra *neverball* néven. Ha mindennel végeztünk, felhasználóként kiadott

`neverball`

parancsra lehet a játékba lépni. A teljesített pályák szerencsére megvannak jelölve a `/home/$/.neverball`

úton (egy speciális fájlban), így adott felhasználónak nem kell mindig előlőről kezdeni a próbákat. Teszem azt, bárki nyithat a tizedik pályán – feltéve, hogy valamikor már teljesítette az előző kilencet. Szükség is van erre, hiszen a három nehézségi fokozatra osztott szintek 75 terepet biztosítanak: „fél délelőtt” sem elég a teljes végigjátszáshoz.

### Használható trükkök

Először is a kamera mozgatása érdekel néhány szót. Az aktív nézőpont-változtatás kissé nehezen szokható meg, segítségképpen az automatika az „F3” billentyűvel kézi rögzítéssel leállítható. Ehhez viszont nagy rutinra van szükség, mivel a talajt mozgatni és a kameraállást egy időben kezelni (az egérgombokkal) nem könnyű feladat. Tehát marad az automatika megszokása...

A továbbjutáshoz szükséges pontok száma a jobb alsó sarokban van kijelezve. A pályán található zsetonok közül a sárgák egyet, a pirosak négyet, a kékek pedig tízet érnek: érdemes megbarátkozni ezekkel a számokkal, és kezdetben

csak az értékeesebbeket összegyűjteni. A szükséges mennyiség elérését egy csilingelő hang jelzi, ekkor indulhatunk a kijárat felé. Amennyiben képesek vagyunk összegyűjteni száz zsetont, úgy ajánlunk élethez juthatunk! A terepen gyakran „kapcsolók” is találhatóak: ezek az érintési pontok felelnek a mozgó pályaelemek aktiválásáért (például liftek, csúszó felületek és teleportok).

Ha valaki úgy érezné, hogy neki már nem kihívás a *Neverball*, akkor javaslok egy házi bajnokságot rendezni a projekt köré. Amennyiben nincs erre lehetőség, akkor sem nagy a baj, hiszen bármely teljesített feladatot rögzíteni lehet a „*Replay*” menüt használva – így a kételkedők is megbizonyosodhatnak a büszke játékos teljesítményéről.

Jó „gurigázást”!

**Kovács Zsolt** (kovi@linuxforum.hu)

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

# A jól informáltak klikkje!

PRIM

ONLINE

www.prim.hu