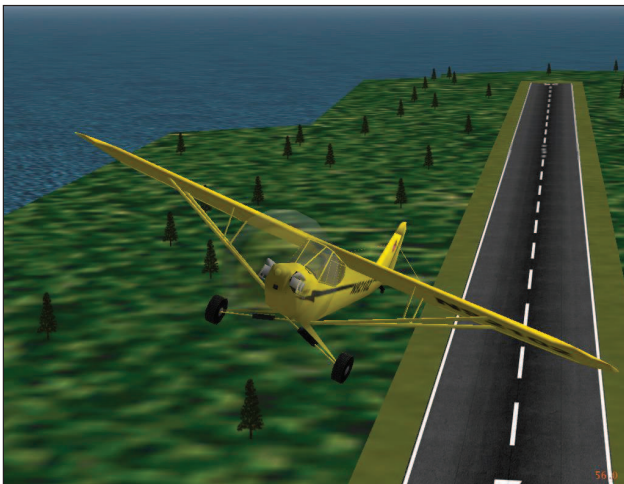


Játékmustra

A fejlesztők mostanában sem tétlenkedtek, és újabb játékokkal örvendeztették meg a Linux-felhasználókat. Ezek közül szemezgettünk.

A FlightGear egy körülbelül négy éve indult projekt, amelynek a célja nem kevesebb, mint egy nyílt forrású polgári repülőgép-szimulátor létrehozása, ami különböző felületeken képes futni. Noha az első üzembiztos változat még mindig nem jelent meg (jelenleg a 0.9.2-es változatnál tart), nem kell már sok hozzá, hogy felvehesse a versenyt kereskedelmi forgalomban kapható társaival.

Ebben a játékban minden megtalálható, amit egy ilyen szimulátornak tudnia kell. Több választható géptípussal száguldozhatunk – a Cesnától kezdve a Boeing 747-esen keresztül egészen az űrrepülőig. Többjátékos módra is lehetőség nyílik, ám ez a része még nem túl kiforrott. A grafikára egy rossz szavunk sem lehet, olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy az ég színe a napszakoknak megfelelően valósághű legyen. A repülésnél az egyik legfontosabb meghatározó tényező az időjárás, amit a felhasználó a korábbi változatban szerepelthez képest sokkal pontosabban is beállíthat. Véletlenszerű időjárást is választhatunk, ekkor meglepetés lesz, hogy milyen viszonyok között kell repkednünk.



A FlightGear azonban még koránt sincs készen. Továbbra is zajlik a hibajavítás (bugokból sajnos még mindig szép számmal akad), illetve az apróságok csiszolása. Ha egyszer teljesen elkészül (ez remélhetőleg a közeljövőben várható), akkor talán az egyik legrészletdúsabb repülőszimulátort tisztelhetjük e játékban. Sőt ez már nem is csupán játék, hiszen akár pilóták kiképzésére és más „komoly” feladatokra is használható. A nyílt forrás pedig csak használni a FlightGear efféle felhasználásának, hiszen bárki szabadon kiegészítheti, bővítheti a program tudását.

➔ <http://flightgear.org>

LBreakout2

A „break-out” talán a legősibb számítógépes játékok egyike, biztos mindenki játszott már ilyennel. A feladat az, hogy az

összes téglát úgy bombázzuk szét egy pingponglabdával, hogy a labda ne essen le, hanem visszapattanjon a képernyő alján általunk irányított lapról.

A break-out játékok népszerűsége nem csökkent, máig is kedvelt időöltés unalmas géptermi órákon, illetve a főnök távollétében a munkahelyeken. Sokféle képviselője van ennek a stílusnak, mind közül azonban talán az LBreakout2 a legprofibb.

Nemcsak az ötven végigjátszható pálya, a könnyen kezelhető pályaszerkesztő, illetve az Internetről letölthető témák (amelyek egyéni külsőt s hanghatásokat kölcsönöznek) miatt érdemelte ki ezt a címet, hanem azért is, mert rengeteg olyan ötlettel pumálták tele, ami színesíti, ugyanakkor nehezíti a játékmenetet. Ilyenek például a fentről hulló rendkívül sokféle csomagocskák – ezeket felszedve hol pozitív, hol negatív hatások érnek minket: például pluszpontot kaphatunk, megnőhet az ütő hossza, egy további életet nyerünk, esetleg még egy labdát (ez jó, mert ha az egyik le is esik, még mindig ott van a másik). A legjobb dolog, ami történhet velünk, hogy alul egy fal képződik, amiről a labda visszapattan (a mélybe esés helyett). Így a játékosnak semmi dolga nem akad, csak meg kell várnia, amíg a folyamatos pattogásban lévő labda az összes téglát szét nem veri.

Természetesen kevésbé előnyös hatások is érhetnek minket, ezek közül a legötletesebb az elsötétedés, amikor a téglákat nem látjuk, csak a labdát és az ütőt. Ennek egy kicsit nehezebb változata, amikor az ütő is eltűnik, így csak sejtéseink lehetnek a pontos helyéről.

Téglából is rengetegféle van. Létezik olyan, amit eltalálva az egyszerűen szétesik, de akad olyan is, amelyik hatalmas robbanás kíséretében semmisül meg, a környező téglákat is magával rántva. Olyan téglák is akadnak, amit nem elég egyszer eltalálni, hanem kétszer vagy akár háromszor le kell bombáznunk. Az LBreakout2 utolsó szót érdemlő szolgáltatása a többjátékos mód, ami lehetőséget ad arra, hogy a megszállottak Interneten keresztül is összemérhessék az erejüket.

➔ <http://lgames.sourceforge.net/index.php?project=LBreakout2>

Emilia Pinball

Ha flipperezni támad kedvünk, ám lusták vagyunk lemenni az első kocsmába, akkor az Emilia Pinball a mi játékunk! Igaz, a valódi élményt ez sem pótolja, sőt valószínűleg nem ez a játék a legszórakoztatóbb ebben a műfajban, de legalább fut Linux alatt. Fél éjszakát ezzel is el lehet szórakozni, főként ilyen forrásokban kitérő kikapcsolódás.

➔ <http://pinball.sourceforge.net/>

TuxType2

Nagyszerű segédprogram, segítségével csemeténk játszva összebarátkozhat a billentyűzettel. A TuxType2 többféle játékmódot tartalmaz, amelyekkel gyakorolhatjuk, hogy melyik gomb hol helyezkedik el a billentyűzeten. Az egyik közülük a „pingvinetetés”: a képernyőn fentről lefelé halak úszkálnak, mindegyikükön egy-egy betű szerepel. Ha lenyomjuk a betűhöz tartozó billentyűt, pingvinünk odasétál a hal alá, és amikor



az leér, menthetetlenül megeszi. A cél, hogy ilyen módon az összes halat megetessük Tuxszal. Létezik egy másik játékmód is, ebben a halak már szavakkal „érkeznek”, amiket annyi idő alatt kell begépelnünk, amíg le nem érnek a képernyő aljára. Mivel a nehézségi fokozat állítható, még azoknak is kihívást jelenthet, akiknek a keze alatt füstölni szokott a billentyűzet.

➔ <http://tuxtype.sf.net/>

Xrick

Még a Lara Croft előtti időkben, a nyolcvanas és a kilencvenes évek elején volt egy név, amire minden „mászkalós” játékok iránti rajongó felkapta a fejét. Ez a név pedig a Rick Dangerous

volt. Rick közeli rokonságban állt Indiana Jonesszal, csak míg az utóbbi a mozivásznakon menekült lezúduló kövek és gyilkosabbnál gyilkosabb csapdák elől, addig Rick a számítógépes játékokban tette ugyanezt.

Az Xrick is azoknak az időknek a hangulatát idézi mind a grafika, mind a hanghatások terén. Ez úgy értendő, hogy a grafika körülbelül az alap-Nintendo csúcsteljesítményével vetekszik, a hanghatások pedig némi buta pittyegésben kimerülnek. Mindenesetre azok számára, akik nosztalgálni szeretnének vagy már unják a 3D-s csodákat, kihagyhatatlan darab.

➔ <http://www.bigorno.net/xrick/>

Majesty

Végere elkészült a Majesty Linux alatt futó változata is.

A játék sajnos nem ingyenes, viszont a játszható bemutatópéldány szabadon letölthető a

➔ <http://demos.linuxgamepublishing.com/majesty/> oldalról.

A Majesty nem pusztán egy valós idejű stratégiai játék. A fejlesztők fantasybirodalom-szimulátornak nevezik. Készítői valójában a stratégiai elemeket ötvözték a szerep- és kalandjátékokban megtalálható elemekkel.

Feladatunk az Ardiana nevű királyság irányítása. Ez nem merül ki az építgetésekben, például rendeleteket is kell hoznunk, amelyek erősen befolyásolják birodalmunk lakóinak a viselkedését. A lakosságot nemcsak rendeletekkel, hanem épületek felhúzásával is befolyásolhatjuk. Ha például sok kocsmát vagy játéktermet építünk, javul a közhangulat, és így kevésbé lesznek érzékenyek az adóemelésre.

De ez még mind semmi! Segítségünkre vannak az úgynevezett hősök is, akiknek feladatokat adhatunk. Minden hős más-más személyiséggel bír, és gyakran önállóan is cselekszik. Ha hősünk személyisége olyan, akkor könnyen elkalandozhat, és semmibe veheti a kítűzött feladatot.

A hősök viselkedését azonban rendeletekkel vagy épületek felhúzásával szabályozhatjuk. Ha például iskolákat, könyvtárakat telepítünk, akkor a hősök megfontoltabbak lesznek, így küldetéseiket jobban végre tudják hajtani.

A Majesty tehát egy összetett, ugyanakkor szórakoztató és érdekes játék. Minderre rátesz a gyönyörű szép grafika és a hanghatások, amelyek sajátos hangulatot adnak a játéknak.

Garzó András (garzoand@interware.hu)

Körülbelül három éve foglalkozik Linux- és más Unix-rendszerekkel. Legjobban az operációs rendszerek lelkivilága érdekli, de nyitott egyéniség. Kedvenc étele a palacsinta, és van egy Richard nevű macskája. Minden észrevételt, megjegyzést, levelet szívesen fogad.

