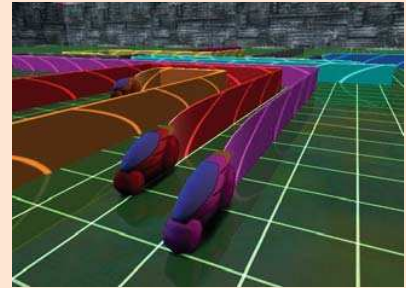
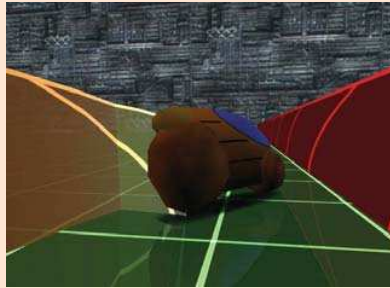
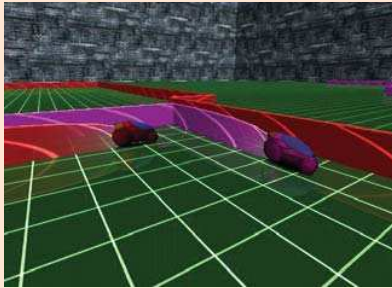


## Armagetron

Nyilván sokan ismerik a Kígyó című játékot a régebbi Nokia telefonokból. Nos a játék alapötlete ennél sokkal régebről, pontosan 1982-ből származik. Ekkor láthatta ugyanis a nagyközönség a Tron című sci-fi-t. A filmben volt egy játék, a fénymotor. Ezt valósította meg a Nokia – síkban.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

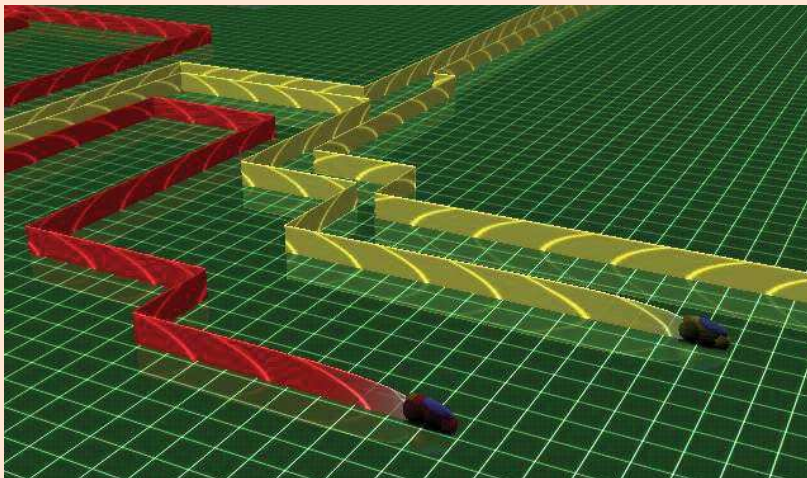


**N**os a szabad szoftveres világban sok *Tron* hívó van. Ennek köszönhető, hogy elkészült az *Armagetron* (a *Tron* klón), és ennek köszönhető az is, hogy sokan – köztük én is – szívesen játszó eme remek játékkal akár gép ellen, akár a haverokkal hálózaton. A játék elég régóta többplatformos, tehát van windowsos változat is. A hardverigénye is elhanyagolható, hiszen a mai *PC*-ken gond nélkül fut, persze nem árt egy erős

*OpenGL*-es videokártya, mert ez azért mégiscsak egy 3D-s program. A játék célja, hogy minél tovább állva maradjunk, vagyis ne menjünk neki se saját, se mások csíkjának. Tudniillik a fénymotorok menet közben csíkot húznak, ezért is mondtam, hogy a *Nokia Kígyója* kicsit hasonlít az *Armagetronra*... azonban a *Nokia Kígyójával* ellentétben, itt akárhány játékos száguldozhat, akár gép és ember vegyesen is. Nem kell más, mint pontos reflexek, és kidolgozott stratégia.

Az irányítás nagyon egyszerű. A programban mindenki saját maga állíthatja be kedvenc kiosztását. Alapvetően elég, ha balra és jobbra kanyarodunk, meg néha fékezzünk. Persze gyorsíthatunk is, de ehhez már nagyobb gyakorlat szükséges, ugyanis ha nagyon közel megyünk egy már meglévő csíkhöz, úgy abból energiát nyerünk, aminek segítségével gyorsulunk...

Jó szórakozást!



**Medve Zoltán**  
(e-medve@e-medve.hu)

2001-ben kezdett „Linuxolni”, de már korábban is ismerkedett a szabad szoftverek világával. Ha éppen nem a gép előtt ül, akkor fotózzgat, olvasgat vagy bicajozik.

### KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

Armagetron honlap  
➔ <http://armagetron.sourceforge.net/>

