

AZ ÖT LEGNÉPSZERŰBB LINUX JÁTÉK

Írta: **Jeremy LaCroix**

Frozen Bubble

Weboldal: <http://www.frozen-bubble.org/>

Semmi más nem tudja jobban felvidítani a napjaidat, mint néhány pingvin. A Frozen Bubble egy 'kirakójáték', SNK arcade stílusú "Puzzle Bobble"-jához hasonlít, mindmáig az egyik legnépszerűbb Linuxos játék maradt. Ez igazából nem is csoda, hiszen eléggé függővé tehet minket. A játék célja, hogy az összes, 'plafonról' lelógó színes gömböt eltüntessük. Ezt úgy tehetjük meg, hogy gömböket kilöve próbáljuk az azonos színűeket egy helyre gyűjteni. Ha a gömbök elérik a játéktér alját, vége a játéknak. Egyszerűnek hangzik, de sokszor nagy kihívást jelenthet. A Frozen Bubble 2 szintén letölthető Ubuntu 7.04-re, mely néhány újdonságot rejt magában (fejlettebb hálójátékot és láncreakciókat).



Battle for Wesnoth

Weboldal: <http://wesnoth.org/>

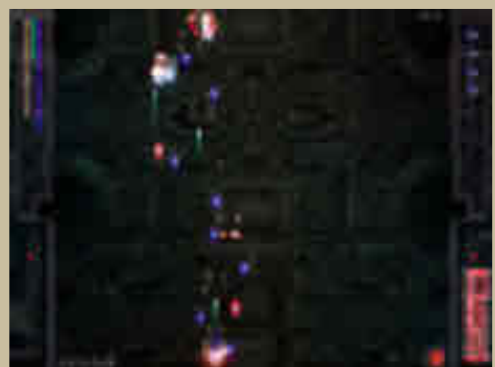
A Battle for Wesnoth egy valós idejű stratégiai játék, amit más játékosok, illetve a számítógép ellen is lehet játszani. Vannak rajongók által készített küldetések is, amelyeket le lehet húzni az Ubuntu tárolóiból, még tovább bővítve a játékot. A legtöbb küldetésben a cél az ellenfél vezérének legyőzése. Vedd át az irányítást a falvak felett pénzszerzésért és toborozz katonákat, akik majd segítenek neked! Ha már rendelkezelsz egy félelmetes méretű hadsereggel, csak irányítsd a katonákat jó stratégia módjára a győzelemért!



Chromium

Weboldal: <http://www.reptilelabour.com/software/chromium/>

Klassz grafika, király zene, folyamatos akció. Mi kell még? A Chromium egyszerű irányítással rendelkezik, mivel mindent az egérrel vezérelsz. A Chromium a legkönnyebb nehézségi fokozatú pályáján is nagyon küzdelmes játék. Azt mondják a Chromiumra, hogy nem a győzelem a cél, hanem a stressz levezetése egy nehéz nap után. Itt egy elvesztett játszma is nagy örömet okoz!



AZ ÖT LEGNÉPSZERŰBB LINUX JÁTÉK

Írta: **Jeremy LaCroix**

Planet Penguin Racer

Weboldal: <http://www.planetpenguinracer.com/>

A Planet Penguin Racer egy teljes 3D-s versenyzős játék, élmény vele játszani és nagyon jól néz ki. A játék a Tux Racer-re épül, azonban ebben a verzióban sokkal több dolgot lehet beállítani, pl. új versenyeket és egyéb tulajdonságokat. Fontos megjegyezni, hogy hardveres grafikus gyorsító használata ajánlott a játék teljes értékű élvezetéhez.



Neverball

Weboldal: <http://icculus.org/neverball/>

Ami ebben a játékban érdekes, hogy a billentyűzettel / az egérrel a játéktérrel irányítod (amelyen a labda található), nem pedig magát a labdát. Amikor a terep lejt, a labda lefelé gurul – neked pedig minél több érmét kell begyűjtened anélkül, hogy leesnél a terepről vagy kifutnál az időből. A grafika teljesen 3D-s, ezért a program futtatásához hardveres grafikus gyorsítás szükséges.



Ha küldesz egy listát arról, hogy miről szeretnél ebben a rovatban olvasni (bármilyen lehet: játékok, programok vagy amit gondolsz), akkor a listádat (képernyőképet mellékelve, ha lehet) küldd az alábbi címre: misc@fullcirclemagazine.org.



Az 5 legjobb száguldozós játék

Írta Andrew Min

Álljon itt egy havi Top5 lista a kevésbé ismert játékokról, programokról, melyeket az internet mélyéről böngésztünk elő. Ha van ötleted egy esetleges listával kapcsolatban, küldj egy email-t a misc@fullcirclemagazine.org címre.

TORCS

<http://torcs.sourceforge.net/>

Ha egy kitűnő versenyautós játékra vágysz, akkor nem kell neked más, mint a TORCS, a nyílt forrású versenyautó szimulátor. A játék 1997-ben indult egy 2D-s matchbox derbi szimulátor-ként, ma pedig egy kitűnő 3D-s autóverseny világbajnoksággal, rengeteg zeneszámmal, nagy közösséggel és minden nem beépített zeneszámot, valamint autót le lehet tölteni. Kétféle Online bajnokság van: a TORCS Vezetői Bajnokság és a TORCS Verseny.

A TORCS telepítéséhez csak használd a kedvenc csomagkezelődöt (apt, aptitude, Synaptic, Adept, stb.) és telepítsd a 'torcs' csomagot az universe tárolóból.



VDrift

<http://vdrift.net/>

Valóságghű versenyre fened a fogad? Akkor próbáld ki a VDriftet! Joe Venzon alkotta az első kiadást 2005-ben, melyet a Gran Turismo inspirált. Venzon egy egyszerű autóverseny játékot alkotott Vamos Automotive Simulator alapon. Két évvel, három programozóval és rengeteg kóddal később a játék hihetetlenül valóságghű fizikával, 28 autóval, 19 zeneszámmal, gépi ellenféllel, hálózattal és szép grafikával rendelkezik.

A VDrift nincs (még) benne az Ubuntu tárolókban (habár az adatcsomag kész van). Szerencsére a GetDeb.net-en van Ubuntu csomag.





Trigger

<http://sourceforge.net/projects/trigger-rally/>

Ha az arcade szerű verseny a Te stílusod, adj egy esélyt a Triggernek! Nagyon egyszerű: kapsz egy hihetetlenül egyszerű kocsit, amit trükkös útvonalon kell átírányítanod teljesen off-road környezetben át. Ha túl gyorsan mész, a felborulást kockáztatod, de ha túl lassan, akkor a gépi ellenség ügyesen legyőz. Figyelem! A Full Circle Magazin nem vállal felelősséget azért, ha a főnököd kirúg, mert a Triggerrel ütöd el az időd egy fontos ügyféllel való találkozás helyett.

A Trigger telepítéséhez használd kedvenc csomagkezelődöt és keresd meg a 'trigger' csomagot az universe tárolóból.



SuperTuxKart

<http://supertuxkart.sourceforge.net/>

Ha elegend van a valósághű versenyzésből, próbáld ki a SuperTuxKartot. Eredetileg Tux Kart volt, ahol a versenyzők egy pályán versenyeztek körbe-körbe és fegyverekkel harcoltak. Egészen 2004-ig a Tux Kart jól ment, aztán csökkent az érdeklődés a projekt iránt, így hónapokig stagnált. Decemberben egy Happypenguin felhasználó, grumbel elhatározta, hogy készít egy forkot SuperTuxKart néven. Így 2006-ban kiadták a SuperTuxKartot okosabb MI-vel, több járművel, jobb grafikával és rengeteg hibajavítással.

Amikor ezt olvasod, a legújabb verziónak már meg kellett jelennie az universe tárolóban 'supertuxkart' néven.



Extreme Tux Racer

<http://www.extremetuxracer.com/>

Az Extreme Tux Racer még Tux Racer néven kezdte, ami egy egyszerű játék volt a Linux kabalával, majd 2001-ben a fejlesztő cég fizetősé tette. Hasonló okok miatt a Tux Racernek nincs több kiadása e bejelentés óta. Szerencsére PlanetPenguinRacer néven indult egy forkolt verzió. Bár mérhetetlenül népszerű volt, fejlesztésével 2006-ban felhagytak. 2007. márciusában egy másik programozócsoport elhatározta, hogy megpróbálja feléleszteni a projektet (átnevezték Extreme Tux Racer-re licencproblémák miatt).

Telepítéséhez használd a .deb csomagot, amit Hamish készített, vagy kövesd az Ubuntu csomag elkészítésének instrukcióit a projekt wikijén.



TOP 5 Sakkjátékok

Írta Andrew Min

Havi rovatunkban az Internet legmélyéről is előbányásszuk a jobbnál-jobb Linuxos játékokat és alkalmazásokat. Ha van ötleted, minek nézzünk utána legközelebb, ide küldd: misc@fullcirclemagazine.org

Knights

Honlap: <http://knights.sourceforge.net/>

Egy öregecske, de még mindig kiváló program, talán a legtöbb képességgel büszkélkedhet a felsorolásunkban szereplők közül. A szoftvert 2001-ben kezdték fejleszteni és szép, KDE-s felületet kapott, amit 30-nál is több téma segítségével tehetünk egyedivé. Szinte minden elérhető linuxos sakkmotor ellen játszhatunk (BabyChess, Cilian, Crafty, Deep Sjeng, Faile, GNUChess, Knight-Cap, Pepito, Phalanx, Sjeng, and Yace), vagy próbára tehetjük tudásunkat online a FICS, az Internet Chess Club, a Global Chess Server vagy a Chess.net hálózaton. Egyéb képességekkel is bír, mint például a játékállás kinyomtatása.

Telepítéshez a "**knights**" csomagra lesz szükségünk a universe repóból.



Brutal Chess

Honlap: <http://brutalchess.sourceforge.net/>

A Brutal Chess egy szuper, 3D-s sakkprogram. A beállítási lehetőségek csekély számát fantasztikus kinézetével és multiplatformosságával (Linux, Windows) kompenzálja. A táblát tetőszőlegesen forgathatjuk a jobb egérgombbal, a tükröződés és az árnyékok pedig csak tovább fokozzák az élményt. Ha a fejlesztők még a FICS-támogatásról is gondoskodnának, őszintén mondhatnám, hogy a Brutal Chess kész állapotba került. (Sajnos a fejlesztők jelenleg nem sok életjelet adnak magukról.)

Telepítéshez a "**brutalchess**" csomagra lesz szükségünk a universe repóból.



DreamChess



Honlap: <http://www.dream-chess.org/>

Egy újabb játék, amit inkább a szép megjelenésre, mintsem a professzionális játékra helyeztek ki. A DreamChess egy OpenGL alapú szoftver, amely jelentősen több opciót kínál, mint a Brutal Chess. Egyjátékos és helyi többjátékos móddal is rendelkezik. A BrutalChess-szel ellentétben konfigurálható az AI-szint (a Dreamer motor, bár mást is használhatunk). A Knights-hoz hasonlóan a játékállás elmentésére és visszatöltésére is van lehetőség.

A universe repóból a "dreamchess" csomagot kell telepítenünk, ez azonban még csak a 0.1-es verziót tartalmazza. Az újabb, 0.2-es kiadás a GetDeb.net oldalán szerezhető be az alábbi címen:

<http://www.getdeb.net/app/DreamChess>

pouetChess



Honlap: <http://pouetchess.sourceforge.net/>

A pouetChess, egy másik erőforrásigényes 3D sakkjáték (SDL és OpenGL alapokon), amely kiváló interfészt kínál a Faile motorhoz. Konfigurálható az AI ("Kezdő" szinttől a "Kasziparovig"), beszél angolul és franciául, helyi multiplayer móddal is rendelkezik. Akárcsak a Brutal Chess-ben, itt is tetszés szerint forgathatjuk a táblát a jobb egérgombbal. Nem vérprofiknak való, úgyhogy túl sok beállítási lehetőséget ne várjunk tőle, de ha nem tetszett a DreamChess vagy a Brutal Chess, a pouetChess jó alternatíva lehet.

Telepítéshez a "**pouetchess**" csomagra lesz szükség a universe repóból.

eboard



Honlap: <http://www.bergo.eng.br/eboard/>

Ha elegendő van a csillogó, 3D játékokból, amik az AI ellenfelel kívül szinte semmit nem nyújtanak, mindenképp próbáld ki az eboard-ot. Bár a grafika csak 2D, működik a FICS-szel és bármelyik FICS-kompatibilis szerverrel, rendelkezik internetes multiplayer opcióval, támogatja a PGN mentést és minden trükközés nélkül működik a GNU Chess, a Crafty, és a Sjeng motorokkal (másokkal pedig egy kis barkácsolással). Haladók számára pedig egy remek konzolt kínál.

Telepítéshez az "**eboard**" csomagra lesz szükségünk a universe repóból.



TOP5 - Platform játékok

Írta Andrew Min

Álljon itt egy havi Top5 lista a kevésbé ismert játékokról, programokról, melyeket az internet mélyéről böngésztünk elő. Ha van ötleted egy esetleges listával kapcsolatban, küldj egy e-mailt a misc@fullcirclemagazine.org címre.

SuperTux

Honlap: <http://supertux.lethargik.org/>

Ha még sose játszottál a SuperTux-szal, nem tudod mit hagytál ki. A történet alapja, hogy Penny-t, Tux barátnőjét elrabolta valami (sose tudtam pontosan micsoda). Hóglyókkal, jégkockákkal és karókkal kell harcolnod Tuxszal (és néhány szuper képességével). Klasszikus, Mario-szerű jump-'n'-bump játék, amit mindenkinek ki kell próbálnia.



A Supertux telepítéséhez a supertux vagy a supertux-stable csomagot rakd fel (az előbbi újabb és talán bugosabb, míg az utóbbi talán nem is tartalmaz hibát). Mindkettő megtalálható a Universe tárolóban. Ugyanilyen okok miatt a supertux verziója csak 0.3.0. A legfrissebb verzió 0.3.1, amit innen tölthetsz le: <http://supertux.lethargik.org/wiki/Download/Unstable> (Debian csomagban).

Secret Maryo Chronicles

Honlap: <http://www.secretmaryo.org/>

Ez a játék határozottan nem a Nintendo fel-le ugrálós játéka-ról szól. Hiszed vagy sem, az SMC nem egy Super Mario klón (bár eredetileg Mario-szerű lényeket használtak). A játékmenet nagyon hasonló hozzá. A Super Mario-hoz (vagy Super Tux-hoz) hasonlóan Maryonak teknőskön és egyéb furcsa teremtményeken kell átküzdenie magát úgy, hogy nem tudja, hova megy.



A Secret Maryo telepítéséhez használd az smc csomagot a Universe tárolóból (Gutsy felhasználóknak ajánlott a Backports tároló bekapcsolása a legújabb verzióhoz).

Abe



Honlap:

<http://abe.sourceforge.net/>

Ha unod a jump-'n'-bump játékokat, próbáld ki az Abe-t. Ez a régi Commodore 64-es Tom Thumb klónja. Egy piramisban szaladgálsz, elkerülve a rákokat, kulcsokat gyűjtve és ajtókat nyitogatva. Talán a grafikája nem a legszebb, de nagyon szórakoztató, főleg ha neked is hiányzik ez a játék a C64-edről.

Abe sajnos lekészte a Universe tárolóba való bekerülést, így nem lesz benn a 8.04-es Hardy-ig, ami 2008 áprilisára van időzítve. Addig is letöltheted a [GetDeb.net](http://www.getdeb.net/app/Abe's%20Amazing%20Adventure)-ről a [http://www.getdeb.net/app/Abe's Amazing Adventure](http://www.getdeb.net/app/Abe's%20Amazing%20Adventure) címen.

Wormux



Honlap: <http://www.wormux.org/wiki/en/index.php>

Legtöbbünk játszott az 1995-ös klasszikus Worms játékkal. Ez egy régi oldal-görgető játék, ahol a kukákkal kellett egymást elintéznünk puskákkal, aknavetőkkel, gránátokkal, shotgunokkal, Uzikkal és értékes Ming vázákkal. Habár a kereskedelmi játék még létezik, létrejött egy GPL-es változat Wormux néven. Kukacok helyett OSS figurák harcolnak egymással - Tux és Mozilla csak két példának -, de ne aggódj, a Szent Kéz Gránát is itt van.

A Wormux legfrissebb stabil verziójának telepítéséhez keresd meg a wormux csomagot a Universe tárolóból. A legújabb béta telepíthető a [GetDeb.net](http://www.getdeb.net/app/Wormux)-ről <http://www.getdeb.net/app/Wormux> címen.

Teewars



Honlap: <http://www.teewars.com/>

A Wikipédia szerint a Teewars a klasszikus "mész és lősz", illetve egy modern FPS keveréke. Úgy gondolom, ez a legjobb leírása a Teewars-nak. Alapjaiban, ez egy valós idejű Wormux pisztolyokkal, shotgunokkal, rakétavetőkkel, fakalapáccsal és kampókkal. Másrészt ez csak többszemélyes játék (tehát ha nincs internet kapcsolatod, nincs szerencséd); de jó hír, hogy nagyszerű lobby-ja sokat segít már létező játékokhoz csatlakozni.

Sajnos, a Teewars még nincs benne az Ubuntu tárolókban, de - mint általában - van a [GetDeb.net](http://www.getdeb.net/app/TeeWars)-en csomag: <http://www.getdeb.net/app/TeeWars>



TOP 5 LEGJOBB ŰRJÁTÉKOK

Írta Andrew Min

Minden hónapban bemutatunk Linuxos játékokat vagy alkalmazásokat, melyeket az internet mélyéről böngészünk elő. Ha van ötleted az alkalmazásokat illetően, írd a misc@fullcirclemagazine.org címre.

AstroMenace

Weboldal: http://www.viewizard.com/astromenace/index_linux.php

Bár nem a legnépszerűbb a listán, az AstroMenace már régóta a legjobb játék, amivel eddig találkoztam. Talán azért, mert űrlövöldözős. Itt egy 3D-s űrben kell navigálni egy hajót az aszteroidák között, közben meg kell semmisíteni az ellenséges hajókat. Persze, ez úgy hangzik, mintha még egy újabb 2D-s oldalazós játék lenne, de ezzel ellentétben itt gyönyörű 3D grafikával találkozunk. Ideje azt is elárulnom, hogy bivalyerős videokártyára és egy tonna memóriára van szüksége a játéknak ahhoz, hogy jól működjön.

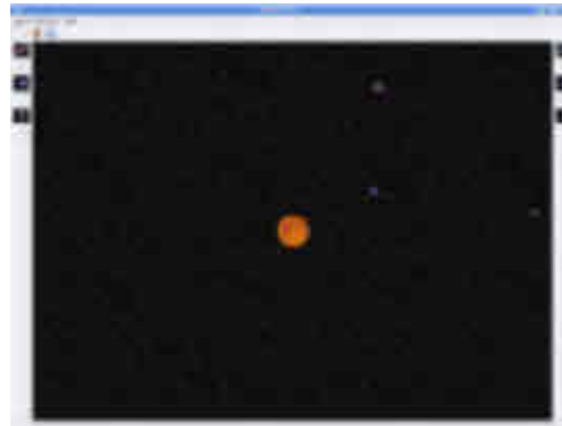


Az Astromenace telepítéséhez Ubuntu alatt fel kell venni egy új tárolót. Az útmutatókat megtalálod a <http://url.fullcirclemagazine.org/1de13a> (görgess le az apt tároló részhez). Ezután telepítheted is az astromenace csomagot.

KSpaceDuel

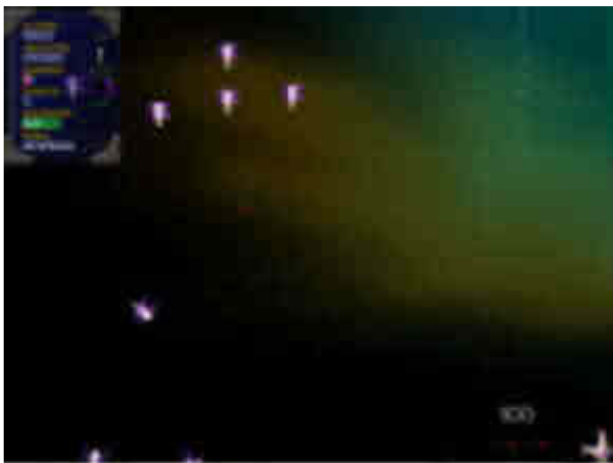
Weboldal: <http://games.kde.org/game.php?game=kspaceduel>

Ha nincs elég memóriád az AstroMenace futtatásához, de még mindig szereted a régi jó űrlövöldözős játékokat, próbáld ki a KSpaceDuel-t. Ez a KDE játék kevésbé bonyolult, mint az AstroMenace és nagyon jól lehet vele szórakozni. Kezdeként van két műhold (az egyiket irányítod), amik körpályán keringenek egy nap körül. A játék célja, hogy lelődd a másik játékost - ütközés vagy ütések nélkül -, viszont nagy a gravitáció és bonyolult a fizika, ezért válik a játék kihívássá és egyben szórakozássá is.



A KSpaceDuel telepítéséhez telepítsd a **kspaceduel** csomagot a main tárolóból.

Critical Mass



Weboldal:

<http://criticalmass.sourceforge.net/>

A Critical Mass egy újabb, nagyon egyszerű lövöldözős játék, amit a régi idők játékgépeiről modelleztek. A történet végtelenül egyszerű: át kell vágni a "critterek" hadseregén és mindegyiket ki kell nyírni. Könnyűnek hangzik, mi? Nos, ezek a "critterek" gyorsabban jönnek feléd, mint az emberek rohama a bevásárlóközpontban. :)

A Critical Mass telepítéséhez használd a **criticalmass** csomagot az universe tárolóból.

Andrew Min amerikai, keresztény, tanuló és nagy Kubuntu rajongó, de többet tudhatsz meg róla a <http://www.andrewmin.com/> oldalon.

FreeOrion



Weboldal:

<http://www.freeorion.org/>

Ha jobban szereted a körökre osztott stratégiai játékokat és még mindig szereted az idegen oldalát az életnek, a legjobb választás a FreeOrion. Egyszerűen egy világűr alapú Civilization (ha jobban szereted a szabad szoftvereket, akkor FreeCiv). Kellemes meglepetés, hogy a grafika kellően szép (főleg egy szabad forrású játékhoz képest).

A FreeOrion-nak még nincs Ubuntu csomagja. Szerencsére van könnyen használható Loki alapú telepítő a <http://url.fullcirclemagazine.org/cff89d> címen (legfrissebb tar.gz). Olvasd el a <http://url.fullcirclemagazine.org/2b4cb3> címet a telepítési instrukciókhoz. Én is készítettem egy Ubuntu csomagot, amit a <http://url.fullcirclemagazine.org/038a75> címen érhetsz el.

Vega Strike



Weboldal:

<http://vegastrike.sourceforge.net/>

Ha szereted mind a stratégiai, mind a lövöldözős játékokat, a Vega Strike az egyik legcsodálatosabb játék. Pilóta vagy egy nagyon nagy galaxisban, ami sok faj gazdája (mindegyiknek külön története van), akik azt teszik, amit te akarsz: kereskednek, kalózkodnak vagy harcolnak. Szerencsére ez nem teljesen stratégiai játék. Mindig történik valami akció, ami a pilótafülkéből nézve olyan, mintha FPS-t játszanál.

A vegastrike csomagot megtalálod az universe tárolóban, bár a jelenlegi verzió nagyon idejemúlt. Próbáld meg a Debian csomagot telepíteni a <http://packages.debian.org/sid/vegastrike> és <http://packages.debian.org/sid/vegastrike-data> címekről, de a **debian csomagok nem mindig működnek Ubuntu alatt.**



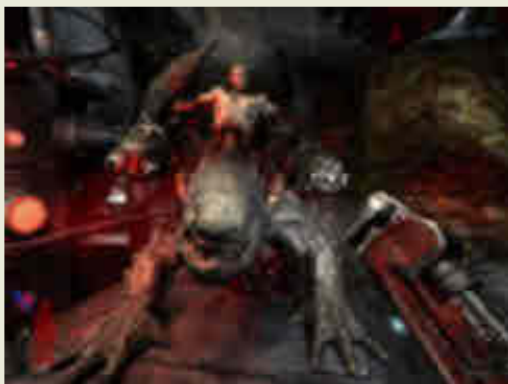
JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- Új EVE Online kiterjesztést jelentettek be: A Quantum Rise egy új kiegészítése az Eve Online MMORPG-nek. Az új kiegészítés új tartalommal és fokozott teljesítménnyel büszkélkedik.

- Prey hamarosan Linuxon – Még egy szoftverfejlesztő cég portol játékot Linuxra! A Prey egy FPS játék a 3D Realms-től. A demo már elérhető!



Az OpenArena nyílt forrású megfelelője a Quake 3 Arena-nak. A Quake-hez hasonlóan az Open Arena is egyszemélyes akciójáték erősen megtűzdtelt többjátékos deathmatch viadalokkal. A küzdelem arénákban dől el, online vagy mesterséges intelligenciával (AI) vezérelt botok ellen. Vannak különféle fegyverek, amiket használhatsz: a megszkott gépfegyver, shotgun, rakétavető és a rail gun. Négyféle módban tudsz játszani: deathmatch, team deathmatch, capture the flag és tournament.

Amint telepítetted a játékot, lehetőség van játszani egyszemélyes vagy többjátékos módban. Az egyszemélyes mód azoknak a játékosoknak jó, akik még újak a játékban. Ez lehetőséget ad arra, hogy hozzászokjanak a gyors iramú játékmenetekhez és felfedezzék a sok-sok arénát. Az AI vezérelte botok elég intelligensek és jó küzdelmet képesek kialakítani. Nagyjából 20 térkép van, amin játsza-



ni tudsz. Ezek ugyanazok, amelyek a többjátékos módban is használatosak, szóval az egy személyes mód megadja a lehetőséget, hogy minden egyes térképet felfedezz az online játék előtt!

Lényegében a többjátékos mód a fő része az OpenArena-nak. A játékot a Quake 3-hoz hasonlóan, az online játékot szem előtt tartva készítették. Helyi hálózaton vagy interneten keresztül tudsz játszani. Amikor csatlakozol egy mérkőzésbe, az hihetetlenül gyors iramú. Állj meg

csak egy másodpercre, és rögtön szétlövik a fejed. Ragadj fegyvert, fuss és tüzelj! Az OpenArena nem követel valós taktikát (ellenben a Counter Strike-kal), csak menned kell az árral. Nagyjából 70 szervere van az OpenArenának, amelyek többnyire aktívak. Minden szervernek külön játszható térképe és játékmódja van. Azoknak, akik újak az online FPS játékok világában, nem a legjobb választás ezzel kezdeni. Sok játékos nagyon gyors és nagyon jól céloz. Egyszer játszottam egy szerveren, ahol minden egyes spawn alkalmával lelőttek egy rail gun-nal. Ez hússzor történt sorozatban.

Az OpenArena aktív fejlesztői közösséggel rendelkezik, mindig elfoglaltak a játék új verzióinak fejlesztésével. Nemrég kiadtak egy új játékmódot új grafikával és térképekkel. Az utolsó verzió a 0.8.0, azonban az Ubuntu tárolókon a legutolsó stabil verzió a 0.7.7.1. Telepítésre mégis a 0.8.0-át aján-



lom, mert megtalálható benne minden új tartalom és a legtöbb OpenArena szerver is ezt a verziót használja. A DEB fájlt a PlayDeb.net-ről lehet letölteni.

Az OpenArena egy kiváló ingyenes alternatívája a Quake-nek. Nagyon jól megtervezett és tökéletesen kiegyensúlyozott játék. A grafika nagyon elavult, de mint a legtöbb online FPS játéknál, itt is sokkal fontosabb a magas képváltási frekvencia,

mint a jól kinéző grafika. Erősen ajánlom a játékot minden hardcore Linux játékosnak, különösen az FPS fanoknak. Azonban az újoncoknak nem ajánlanám, mert túlzottan gyors.

Rendszerkövetelmények

Intel Pentium II 233MHz
64MB RAM
OpenGL grafikus kártya 32MB VRAM-mal (3D gyorsítás engedélyezve)
300MB szabad hely a HDD-n



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

HÍREK A JÁTÉKVILÁGBÓL

- Az **X3: Reunion** már a Gold fázisban van! Még ebben az űrkorszakban, azaz 2008. november 28-án megjelenik Linuxra is.

- Az **American Army 2.5** végére megjelent! Most már sokkal egyszerűbb a játék telepítése a Linux szerelmeseinek.

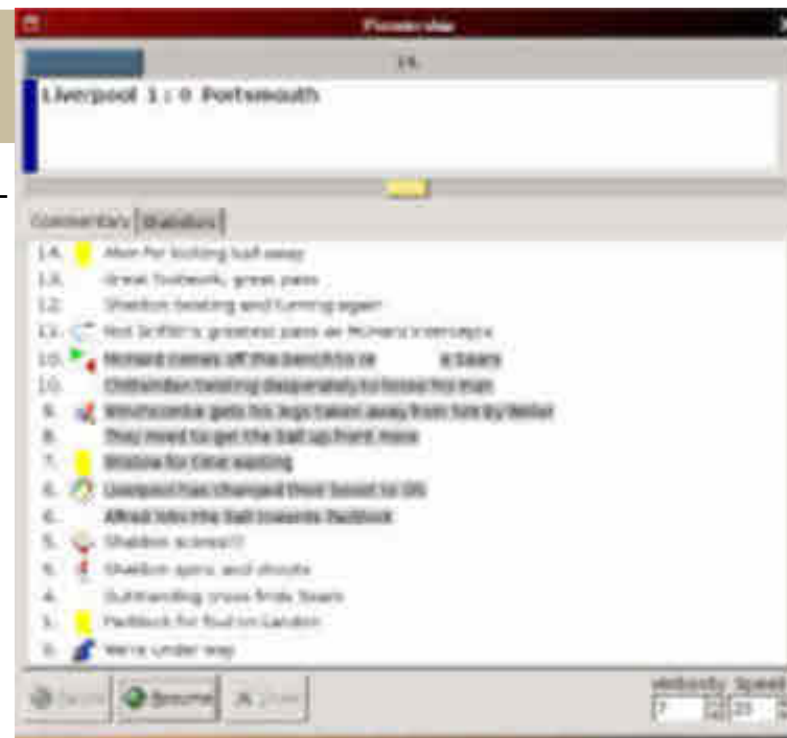
• **Steam – Linuxos kiadás!**

A Valve bejelentette, hogy a Steam hamarosan megjelenik Linuxra. Továbbá az is kiderült, hogy a Valve legújabb játéka, a Left 4 Dead tartalmaz Linux kódot!



Már javában dübörög a foci szezon Angliában a Liverpoollal az élen. Ennek fényében döntöttem úgy, hogy fókuszáljunk most egy nyílt forráskódú menedzser játékra. A BYGFoot olyan okosan kifejlesztett program, amivel a világon ezrek játszanak. 25 ország csapatait irányíthatod, illetve akár győzelemre is viheted nemzetedet a Világkupán.

A BYGFoot ugyanolyan, mint bármilyen más futballmenedzser játék: ki kell választanod egy csapatot, összeszedni a legjobb játékosokat és győzelemre vezetni őket. A játékban megtalálható az összes alap-szolgáltatás, ami a csapat irányításához kell. Kiválasztod a kívánt csapatot és meghatározod annak formációját; habár, elég nehéz lehet a játékosok mozgatása. A felállás kiválasztása 3 számjegy begépelésével történik (442, 443, 119). Az átigazolások és kölcsönjátékosok is megtalálhatók a játékban. A legjobb ajánlatok kiválasztása és a jó szerződések megtalálása is kiválóan



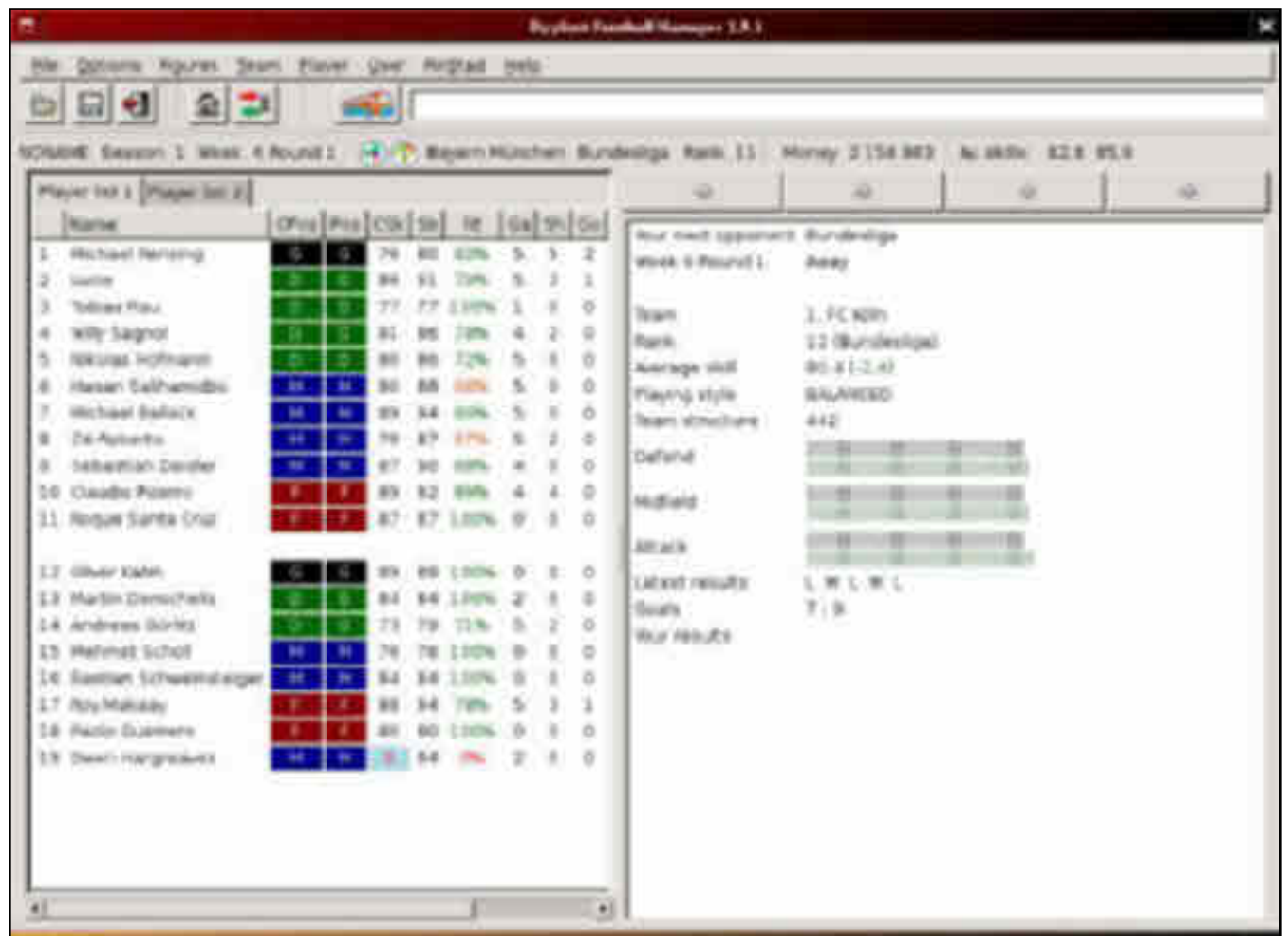
működik. A pénzügyeket nagyon jól megoldották, bár ha veszel az első évben egy játékos, nagyon nehezen tudsz csak a zöld zónában maradni.

A BYGFootnak továbbá van néhány egyedi szolgáltatása is, amit én még más menedzser játékban nem láttam. Például meg tudod szabni, hogy mekkora és milyen biztonságos legyen a stadionod, illetve el tudod menteni az emlékezetesebb összecsapásokat. Mégis

mindezek ellenére hiányoznak a játékból olyan sajátosságok, amikkel meccsek során találkozhatunk. Nincsenek benne igazi játékosnevek, de emiatt nem is lehet túl sokat panaszkodni, mivel jogokat kellene vennie a projektnek hozzá. Kárótlásul viszont át lehet nevezni a játékosokat.

Amikor elérkezik egy meccs napja, már kész a legjobb csapatod és a taktikád sem hagy kívánnivalót maga után. A nagy csalódást azonban itt érheti a játékosokat, mivel a mérkőzés alatt csak egy alapszintű szöveges kommentárt és állapotleírást kapsz, ebből viszont elég nehéz kihámozni, hogy hogyan teljesítenek a játékosaid. Ha például már 2-0-ás vesztesre állsz a félidőben, nincs elég információd ahhoz, hogy el tudd dönteni, milyen taktikára válts. Én mondjuk ekkor le szoktam cserélni a két legalacsonyabb erőnlétű játékost.

A BYGFoot egy kiváló próbálkozás a focimenedzserek Linux alatti meghonosítására, ami nagyrészt hozza is az elvárt szintet. Lehetővé teszi, hogy a menedzser kiválassz hasza csapatát, amit majd sikeressé tehet, de hiányzik belőle pár



fejlettebb szolgáltatás, mint a játékos nevek és a meccs alatti bőséges információk megléte. Ennek ellenére mégis jó futball-menedzseri élményt tud nyújtani Linux alatt. Egyértelműen egy olyan játék, amit minden focirajongónak ki kell próbálnia. A 2.0.1-es verzió megtalálható az Ubuntu csomagtáróiban.



JÁTÉKTESZT

Írta: Leslie Scheelings

TRIBAL TROUBLE 2



Ajó játékok még mindig ritkaságnak számítanak Linuxon. Bár vannak azért lehetőségek, de ezek eltörpülnek a windowsos választékhoz képest. Szerencsére időről időre napvilágot lát egy-egy élvezetes alkotás. Gyermekeim aktuális kedvence a Tribal Trouble 2 beta. Már volt tapasztalatunk az előző verzióval, ami klasszikus, telepítendő szoftverként jelent meg. A második rész megszabadult ezektől a kötöttségektől, immár on-line játszhatunk böngészőnk segítségével.

Pusztán egy linuxos számítógépre van szükségünk Java támogatással. Keressük fel a '<http://tribaltrouble2.com/>' webcímet és hozzunk létre egy fiókot. A játék némileg a Rune Space-re hasonlít, ugyanis van egy ingyenesen játszható része és egy másik, ahol pénzért különféle tárgyakat vásárolhatunk.

A játék teljes képernyős módban indul, de a Beállítások szekcióban visszacsakcsolhatjuk az ablakos megjelenítést. A grafika szép és gördülékeny, igazán kellemes élmény. A képernyő bal oldalán látható instrukciók megmutatják, hogyan használhatjuk az egeret és a billentyűzetet a játék irányítására. Ha például lenyomva tartjuk az F-et, akkor az egér mozgásával szabadon változtathatjuk a kamera szögét. Három ingyenes küldetéssel kezdhetünk: „Boot Camp The Viking chieftain school”, „Oyster Invasion The Enemy Approaches” és „Rotten Eggs Visiting a friend isn't always peaceful”. Ezekkel pontokat gyűjthetünk, amelyekkel később tárgyakat vagy új kinézetet vásárolhatunk.

Ha kedvünk tartja, más játékosokkal szemben is kipróbálhatjuk magunkat. Akár saját csatamezőt is létrehozhatunk, ahol barátainkkal online mérhetjük össze képességeinket. Stratégiánk fejlesztése érdekében a csatákat a Games szekcióban vissza is nézhetjük, így nem követjük el ismét ugyanazokat a hibákat. Ahogy már említettem, a Tribal Trouble 2 ingyenesen játszható, de a szolgáltatásnak van egy kereskedelmi része is. Nézzük most meg ezt közelebbről.

Oddy-k és pontok

Extra egységeket, épületeket, különleges képességeket vagy avatárunknak új ruhát a Shopból szerezhetünk be pontjaink és oddy-jaink segítségével. Az oddykat a Bankban vásárolhatjuk pénzért, míg pontokat küldetések teljesítéséért vagy győztes csatákért kapunk. Ha több pontra van szükségünk, oddy-jainkat is beválthatjuk ezekre a Bankban.

Még többet

A Bankban felszerelkezhetünk a kellő mennyiségű ponttal és oddy-val, amiket a Shopban tudunk elkölteni.

20 oddy ára 4.95 USD.

Pontok vásárlása

Ha esetleg több pontra lenne szükségünk, akkor oddy-jainkat beválthatjuk rájuk. Egy darabért száz pontot kapunk a 'Buy points' gomb megnyomásával.

A játék még mindig béta fázisban van, de a nyílt forrás rajongóiként ehhez már hozzászokhattunk.

E-mailben megkerestük a fejlesztőket, hogy megkérdezzük, hogyan viszonyulnak a nyílt forráskódhoz. Meglepetésünkre azt mondták, hogy az irodában egy Mac kivételével Ubuntut használnak. Itt a levél, amit kaptunk tőlük.

„Köszönjük érdeklődését. Kérdéseire a választ megtalálhatja levelünk további részében. Kérjük, cikkének készítése során vegye figyelembe, hogy a szoftver jelenle-



gi állapotában leginkább egy béta előzetesnek tekinthető, a közeljövőben ugyanis számos változtatásra kerül még sor.”

Mikor és ki kezdte el a játék fejlesztését, hogyan zajlott a folyamat, használtak a munka során nyílt forrású szoftvert?

„A Tribal Trouble 2, akárcsak az eredeti Tribal Trouble, házon belül készül az Oddlabs-nél, a grafikai és audio munkákat külsős cégek végzik. A GameDev.net készített velünk korábban egy interjút, ebben számos hát-

térinformációt találhat ró-lunk. A Tribal Trouble 2 fejlesztésébe kb. egy évvel ezelőtt fogtunk bele, amikor is elkezdtük portolni az ré-gebbi játékot az új online platformunkra.”

**Milyen készütségi fo-
kig marad ingyenes a já-
ték? Fizetőssé válik-e,
miután lekerül a béta
címke? Úgy vettem ész-
re, hogy van egy Bank,
ahol oddy-kat lehet vásá-
rolni. Egy igen fontos
kérdés a nyílt forrást
kedvelő olvasóimnak.**

„Ahhoz, hogy megértsük, ho-
gyan lehet a Tribal Trouble 2 'in-
gyenesen játszható', át kell
látnunk a szoftver pénzrendsze-
rét. Kétféle fizetőeszköz van a já-
tékban: oddy-k és pontok. Előb-
bieket valódi pénzért vásárolhat-
juk meg a bankban, utóbbiakra
pedig sikeres küldetésekkel vagy
győztes csatákkal tehetünk
szert. Ha új harcost vagy na-
gyobb hajót szeretnénk vásárolni
több küldetés elérése érdeké-
ben, akkor ezt ezzel a két fizető-

eszközzel tudjuk megtenni. Így ha az árban oddy-k is vannak, akkor ez ténylegesen pénzbe kerül. Szeretnénk ugyanakkor kiterjeszteni a Bank funkcionalitását, hogy a játékosok kereskedhessenek egymással. Így ha valaki hajlandó némileg nagyobb összeget áldozni oddy-kra, eladhatja valakinek, akinek sok pontja van. Ennek segítségével tényleg ingyenesen végig lehet játszani a küldetéseket, ha valaki kellő mennyiségű időt fektet bele.”

A játék remekül működik Linuxon, tervezi-e az Oddlabs további játékok készítését?

„Jelenleg nincsenek konkrét tervek, mert a Tribal Trouble 2-re fókuszálunk, de természetesen van sok ötletünk a jövőbeli projektekhez.”

Elérhető lesz-e az eredeti játék a boltokban? Hollandiában sehol sem találtam a polcon, ezért hitelkártya nélkül gyakorlatilag lehetetlen beszerezni.

„A játék forgalomban volt Németországban és Dániában egy



ideig. Már nem fektetünk energiát a dobozos terjesztésbe, ezért nem várható, hogy felbukkanna a hollandiai boltokban.”

Van esetleg valami más, érdekes információ, amit szívesen megosztanának? Baráti üdvözléssel Hollandiából, egy ubuntu PC-ről, amin a srácok épp az Önök játékát tesztelik.

„Miután az Ön cikke is a nyílt forrást támogató közösséghez szól, ta-

lán elmondhatjuk, hogy magunkat is a nyílt forrás rajongóinak táborába soroljuk. A játékot nagyrészt Linuxon fejlesztjük, csak egy munkatársunk dolgozik Mac OS X-en, Windowst pedig csak tesztelésre használunk. Akárcsak Ön, én is Ubuntu alól írom ezt a levelet.”

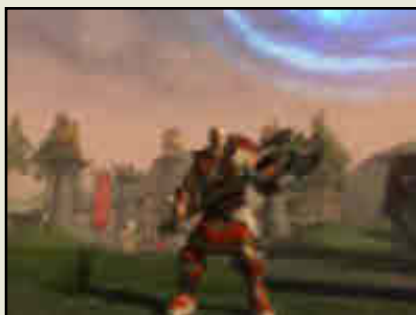


JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

HÍREK A JÁTÉKVILÁGBÓL

- Ingyenes a **Savage 2**!
Mostantól ingyen töltheted le ezt a nagyszerű szerepjátékot.



- A **Myst Online** nevű MMORPG mostantól szabad forráskódú, szabadon letöltheted és játszatsz vele.



Ebben a hónapban az egyik kedvenc PC-s játékomat mutatom be. A Defcon egy több platformon is játszható RTS az Egyesült Királyságbeli Introversion Software-től. A játék témája a nukleáris háború köré épül. Választasz egy népet, majd akár 6 másik nemzet ellen is nukleáris háborút vívhat. A játék a War Games filmen alapul. Van egy- és többjátékos módja: a játékmenet ugyanaz, kivéve azt, hogy az ellenséget az M.I. irányítja vagy pedig élő emberek. A játék nem ingyenes, a teljes játék 19.50 dollárba kerül. Azonban a demo jól bemutatja, hogy miről is szól ez a játék.

A játék elindításakor rögtön érezhető a rossz idők hangulata. A vektorgrafika egy 80-as évekbeli katonai számítógépre emlékeztet és az emberek zenéje lassan haldoklik. Ahogy már említettem, lehetőséged van egy- vagy többjátékos módban játszani. Annyiban térnek el, hogy egyjátékos módban 2-5 ellenfeled lehet, míg többjátékos módban akár 6 is. A nemzeteket választhatod Európából,

Észak- vagy Dél-Amerikából, a Szovjetunióból, Ázsiából vagy esetleg Afrikából. Egy mérkőzés 45-60 percig is eltarthat, de van néhány másfajta játékmód is, mint például a Speed Defcon (15 perces menet), az Office mode (6 órás móka) és a Diplomacy mode (mindenki ugyanabban a szövetségben van, amíg valaki nem támad). A demóban azonban ezek a további játékmódok nem elérhetők.

A játszmat egy világtérképpel kezded, amelyen láthatod az összes nemzetet és városaikat. A játék 5 részből áll. Az 5-ös és 4-es számú részben az egységeid elhelyezésével kezdesz. Háromféle épületed van és háromféle egységet tudsz elhelyezni kezdetben. Az épületek: Radar (a rakéták és más egységek helyének észleléséhez), Silo (a nemzeteket megvédeni és megtámadni), Airfield (vadászgépek és bombázók indítására). Az egységek: Submarines (torpedók indítására), Battleship (más hajók elpusztítására) és Aircraft carrier (vadászgépek és bombázók indítására). Amint minden egységedet elhelyezted,

pozícióba is állíthatod őket. Amikor elérted a játékmenet 3-as és 2-es részét, tengeri és légi támadásokat indíthatsz. Végül eléred a játék legjobb (1-es számú) részét, a nukleáris háborút. Válaszd ki a siló (Silos) épületedet a támadáshoz, állítsd a tengeralattjáróidat pozícióba és lődd ki a nukleáris fegyvereidet az ellenség városaira.

Talán egyszerűnek tűnhet, de minden a kedvező alkalmon múlik, illetve azon, hogy az ellenséged mikor és hol tüzelnek rád. Akár el is veszítheted a teljes flottádat a végjáték (1-es rész) előtt, amely rossz hatással van a végeredményre. Ha túl korán indítod el a rakétáidat, védtelen leszel a támadások ellen, amikor a silóid a rakétakilövésével egyidőben nem tudnak védekezni. Ha túl későn lövöd ki a rakétáidat – mikor az ellenség védelme már túl erős –, akkor pedig elfogy az idő. Még akár a saját szövetségesed is megtámadhat. Bármilyen megtörténhet. Minden játék más, vagyis nincs olyan stratégia, amellyel mindig nyerni tudsz. Egy nukleáris háborúban nincsenek győztesek, a Defcon szintén követi ezt a szemlé-

letet. A győzelemhez nem elég minél több ember megölése, a lényeg, hogy a legkevesebbet veszítsd.

A Defcon egy nagyszerű RTS, legjobb interneten játszani. Könnyű összeismerned vele, de nehéz a győzelemhez vezető utat megtalálni. Ha mégis úgy tünne, hogy nyersz, ez még közel sem biztos. A játék stílusa és kinézete nagyon fontos, de megéri kipróbálni a demót. Ez egy jó módja annak, hogy kipróbáljuk az offline és online játékmenetet is. A játék Linuxra készült, de elérhető Macre és Windowsra is. Mindhárom operációs rendszer játékosai tudnak egymással játszani, szóval gyűjtsd össze maces és windowsos haverjaidat, majd irány játszani. A Defcon-t letöltheted a www.introversion.co.uk/defcon címről. Ez egy .tar.gz fájl, de csak néhány fájlt kell futtatnod terminálban, nem kell telepíteni. A játék tökéletesen fut Ubuntu 7.10, 8.04, és 8.10-en (több Ubuntu verzió nem próbáltam).



Rendszerkövetelmények

Pentium 3 processzor, 600 MHz

128 MiB RAM

GeForce2 videokártya

60 MB HD

internetkapcsolat (többjátékos módhoz)



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- Sokat javított illesztőprogramjain az **nVidia** és az **ATi** is – példának okáért a 180.22 driver nemrég jelent meg az nVidia kártyákhoz. Ez a driver sokkal több videokártyát hoz működésbe Linux alatt is, sokkal jobb teljesítmény mellett, továbbá támogatja az OpenGL 3-at.
- A **World of Goo** (lent) egy felkapott PC és Wii platformra készült játék. Mostantól már elérhető Linuxra is, egyelőre csak a béta verzió.



A Linux nagyszerű! Ezt mindannyian tudjuk, de ahhoz, hogy jobban elterjedjen, azt hiszem, még szükség van két fontos dologra. Az első a videószerkesztés, a második a játékok futtathatósága. Egy játék egyszerű futtathatósága nagyon fontos része egy sikeres Linuxnak, szóval még bőven van mit tenni azért, hogy bátran kijelenthessük, a Linux a játékosok platformja is lehet. Három fő terület nélkülözhetetlen ennek a megvalósításához: játékok, terjesztés és szolgáltatások. Ezek közül mindegyik nagyon fontos egy játékosnak, kiváltképp egy PC-s játékosnak.

A Linuxra elérhető játékok minősége és száma a legfontosabb kérdés. Sok kiváló játék van így is, de szükség lenne még többre olyan nagyobb nevű fejlesztőktől is, például az EA vagy az Activision. A nagyobb játékokat jó lenne portolni Linuxra is, olyanokat, mint a World of Warcraft, a Counter Strike, a Battlefield vagy a Call of Duty. Ezek azok a játékok, amikkel minden játékos játszik. Nincs értelme a játékosoknak beszélni a Li-



nuxról, ha nem játszhatnak rajta a kedvenc játékaikkal. A Wine csapat kiváló munkájának köszönhetően, mára egy kicsit könnyebb lett ez a váltás. A Counter Strike és az ehhez hasonló játékok már futnak Linuxon is, viszont a támogatás sajnos nem tökéletes. Én sokkal inkább hajlok a natív Linuxos játékok felé, mint a Wine-ban futtathatókhoz. Fontos, hogy meggyőzzük a fejlesztőket Linuxos játékok készítéséről vagy legalább portolásáról. Remélhetőleg az OpenGL egyre jobb lesz, ezáltal könnyebb lesz a fejlesztőknek. Képesek vagyunk segíteni, hogy a lehető legkönnyebb legyen a DirectXről OpenGL-re váltás.

Azt gondold, most már vannak nagynevű játékaink Linuxra, de hogyan szerezhethetjük meg

őket? A legjobb megoldás Linuxra a digitális terjesztés. Nem kell az üzletek polcait feltölteni Linuxszal, sokkal jobb, ha lenne egy honlap vagy egy webes áruház, ahol könnyen le tudnád tölteni ezeket. Azt gondolom, hogy a Steaméhez hasonló szolgáltatás nagyszerű megoldás lenne. Talán már meg is van a válasz, mióta úgy néz ki, hogy a Steam hajlik a Linux felé!

A legutolsó terület a szolgáltatás. Nagyon sok szolgáltatást használnak a PC-s játékosok Windowson. Talán a legjelentősebbek a kommunikációs programok. Ennek két fő területe van: a játékfigyelő és a VOIP. A játékfigyelőt a játékosok nagyon nagy rétege használja, azon keresztül beszélnek az ismerőseikkel, csatlakoznak közösen játékokhoz, netán klánokhoz. A legnagyobb ilyen hálózat az Xfire, több mint 12 millió felhasználóval. Nagyon fontos, hogy ezek elérhetőek legyenek Linux alatt is. Szerencsére létezik egy ilyen bővítmény a Pidginhez,



a Gfire (gfire.sf.net). A második nagyobb hálózat még viszonylag új, ez a Steam. Webáruházként nyújt az Xfire-höz hasonló szolgáltatást. A Wine-t leszámítva sajnos nincs rá mód, hogy kihasználd a Steam ezen tulajdonságait Linux alatt is. A VOIP szolgáltatás nagyon fontos, különösen klánoknak, a különböző meccsek alatt. Az egész csapatnak szüksége van egy közös VOIP csatornára, ahol meg tudják beszélni a taktikát a játék alatt. A két legnagyobb ilyen szolgáltatás a Teamspeak és a Ventrilo. A Teamspeaknek már van natív linuxos

kliense, de a Ventrilonak nincs. Habár már a Ventrilo is elég működőképes Wine alatt.

Ha képesek leszünk ezeken a területeken is sikereket elérni, lesz egy olyan rendszerünk, amilyen már könnyebb lesz a windowsos játékosok átállása. Tudom, hogy sikerülni fog, mert képesek vagyunk ezeket a szolgáltatásokat közösen, a közösséggel kifejleszteni. A nehéz része a fejlesztők bevonása és megtartása lesz. Az Apple-nek is hosszú ideig tartott ez a feladat, azt gondolom a Linuxnál is ez lesz a legnagyobb kihívás.



JÁTÉKOK UBUNTUN A FOSS JÁTÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- **Nincs többé Eve támogatás Linux alatt!** – 2007-ben a linuxos közösség nagy örömmel vette tudomásul, hogy az Eve Online támogatott lesz Linux alatt is. Sajnos azóta az Eve bejelentette, hogy az érdeklődés hiánya miatt le fogja állítani a linuxos támogatást.
- **Megjelent a World of Goo!** – A nagy népszerűségnek örvendő fejtörő játék, a World of Goo megjelent Linuxra is. Az alábbi linken letölthető a demo, illetve megvásárolható a teljes verziója a PC Gamer és a GameSpot által nagyra értékelt játéknak: <http://2dboy.com/games.php>.

Ezen a héten a vezércikket Joseph Guarino írta. Egy nagyon jó FOSS (Free and Open Source Software – Szabad és Nyílt Forráskódú Szoftver) játék-áttekintést küldött be a fórumra.

Elsődleges erőfeszitésem arra irányult, hogy felmérjem a közösség viszonyulását a FOSS játékokhoz, és sikerüljön kialakítanom egy kölcsönös párbeszédet az ezt körülvevő kérdésekről. Rengeteget beszéltem játékosokkal, barátokkal, LUG-tagokkal, és arra jutottam, hogy jó pár félreértés, téveszme lengi körül a FOSS játékok világát, illetve a Linuxot mint játékplatformot. A felméréshez szükségem volt a FOSS közösség által összegyűjtött véleményekre. Túlnyomó többségben pozitív visszajelzések érkeztek a közel 700 meghallgatott felhasználótól. Az általam tesztelt félreértések 3 fő vonalon haladtak:

1. Csak néhány FOSS játék létezik. A Sourceforge.net statisztikái alapján közel 30 000 FOSS játékprojektet regisztráltak. A megkérdezettek 95%-a aktívan játszik is ezekkel, 88%-

a egyetért azzal, hogy egy rakás ilyen játék van. Természetesen ezeket a barátaim és a közösség tagjai látják így. Elég biztató adat, hogy a megkérdezettek 56%-a vesz részt valamilyen formában ezen projektek fejlesztésében, támogatásában. Tisztában vagyok vele, hogy a közösségen kívül ezek a számok jóval alacsonyabbak lennének, hiszen azok az emberek nem értik a részvétel fontosságát. Ahhoz, hogy egyre több ilyen projekt legyen, ott kell támogatni (projekt-taggá válni, pénzzel támogatni, felkarolni ... stb.), ahol csak tudjuk.

Az áttekintés előtt felajánlottam 100 dollár jutalmat a legtöbb szavazatot begyűjtő FOSS játék fejlesztőinek. Ezt a kedvenc FOSS FPS játékom, a Nexuiz fejlesztői nyerték meg.

2. A Linux hardvertámogatása fejlesztésre szorul. Linux felhasználóként többen úgy éreztük, hogy a hardvergyártók nem látnak elég nagy piacot a Linux-

ban. Ezért kell megmutatnunk, hogy igenis akarunk játékokat a platformunkra. 64%-uk szerint a Linux is játéplatform, és a megkérdezettek 60%-a úgy gondolja, hogy a hardvergyártóknak javítaniuk kellene a Linux támogatáson. Nem hinném, hogy a hardvergyártók maguktól rájönnének, mekkora üzleti lehetőséget képviselünk.

Ezért azt mondom: szavazzunk a pénzünkkel, hogy felfogják. Támogassuk azokat a vállalatokat, akik támogatnak minket és a közösséget!

3. Kicsi az igény kereskedelmi, natív Linuxos játékokra. A résztvevők 90%-a venne kereskedelmi játékot Linuxra, 85%-uk pedig szívesebben vesz meg egy nagy nevű játékot, ha annak van natív Linuxos változata. A Linux felhasználók játékokat akarnak a saját rendszerükre: úgy gondolom elég jövedelmező piac lenne ez is a vállalatoknak. Egyelőre inkább a kisebb vállalatokra jellemző, hogy támogatnák a közösséget, cserébe ők meg is érdeklik a mi támogatásunkat. 90% Wine-t használ, hogy tudjon a windowsos játékok-



kal Linux alatt játszani. Kíváncsi lennék, mi lenne, ha 2009-ben sokkal több játék jönne Linuxra.

Sok lehetőség van a Linux részesezésének növelésére a desktop piacon, az egyik talán pont a játékok. Elértünk egy olyan szintre, ahol lassan szükség van egy, a mindennapos játékokat kielégítő Linux platformra. A végjátékban (szándékos szójáték) a nyitott kommunikáció lehet a legnagyobb mozgatórugó.

Személy szerint azt gondolom, hogy a linuxos játékvilágot más szemmel kell néznünk. A kihívások kevésbé technikai jellegűek, mint inkább a közösség kiépítéséről, illetve

támogatásáról, az üzletág fejlesztéséről és a kereskedők hozzáállásának javításáról szólnak. Ezért indítottam egy honlapot, ahol szeretném bemutatni a bámulatos FOSS játék projekteket, kapcsolatot teremteni az iparral, változtatni a múltbeli téves feltevéseken. Kérlek csatlakozz ehhez Te is áprilisban a www.opengamingnow.com honlapon. Itt az ideje, hogy a közösség hallassa a hangját.

Van még valaki, akinek elege van a dual-bootolásból?



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- A **Quake Live** Linuxra szánt verziója majdnem elkészült. Marty Stratton az ID Software-től megemlítette, hogy a csapat már a tesztelési fázisnál jár, így nemsokára megjelenik a játék.



- A **Sacred Gold** névre hallgató népszerű windowsos RPG játék mostantól elérhető és rendelhető linuxos változatban is.



Ebben a hónapban szeretnék bemutatni egy játékot, a mi kis kabala-figuránk, Tux főszereplésében. Az **Extreme Tux Racer** egy lesiklóverseny. A cél a legkülönbözőbb lejtőkön Tuxot navigálva minél gyorsabban lejutni.

Ha belekezdész a játékba, Tux egy havas emelkedőn áll csúszásra készen. Nyomd meg az előre nyilat, hogy Tux sebességbe kapcsoljon, a hátra gombbal lassíthatsz, illetve a balra-jobbra gombbal kanyarodhatsz. Minél gyorsabban le kell juttatni Tuxot és közben összeszedni pár halat. A grafika elég szép, és jól fut a gyengébb gépeken is. A zene igen kellemes és mindenhol hallható. Könnyen irányítható, de vigyázni kell, nehogy fának ütközzünk. Elég szórakoztató tud lenni, amikor Tux lefelé repül 120 km/h-val!

A játék elég változatos, bizonyos pályák teljesítésével nyithatunk ki újabbakat. Ha már mind kész, újra belekezdhetünk,

hogy megdöntsük előző rekordjainkat. Bár nem igazán ösztönző az újrajátszás, inkább egyszer játszható a játék. Mindenesetre nem lenne igazságos, ha ezért kritizálnám a játékot, hiszen a fejlesztőknek az volt a céljuk, hogy minél élvezetesebb és gyorsabb legyen a játék, és nem az, hogy hosszabb időre lekössön. Inkább arra jó, hogy ha van szabad 5 perced, akkor valamivel ki tudd tölteni.

Az Extreme Tux Racer 0.4 leölthető az Ubuntu tárolóiból!



Csatlakozz az Ubuntu Játékosok Csapatához!

Nemrég alakult egy új Launchpad csapat, az Ubuntu Gaming Team. Ha gondold, csatlakozz a csapathoz a <https://launchpad.net/~ubuntu-gaming> oldalon.

Slingshot

<http://happypenguin.org/show?Slingshot>

A játék nagyon egyszerű. Te és egy másik hajó egy naprendszerben vagytok, nyilvánvalóan egy apróbb nézeteltérés miatt apró darabokra akarjátok szedni egymást. Mindezt véletlen számú (akár láthatatlan) bolygó között kell megtennetek, így körültekintően kell megtervezned mindegy egyes lövést.

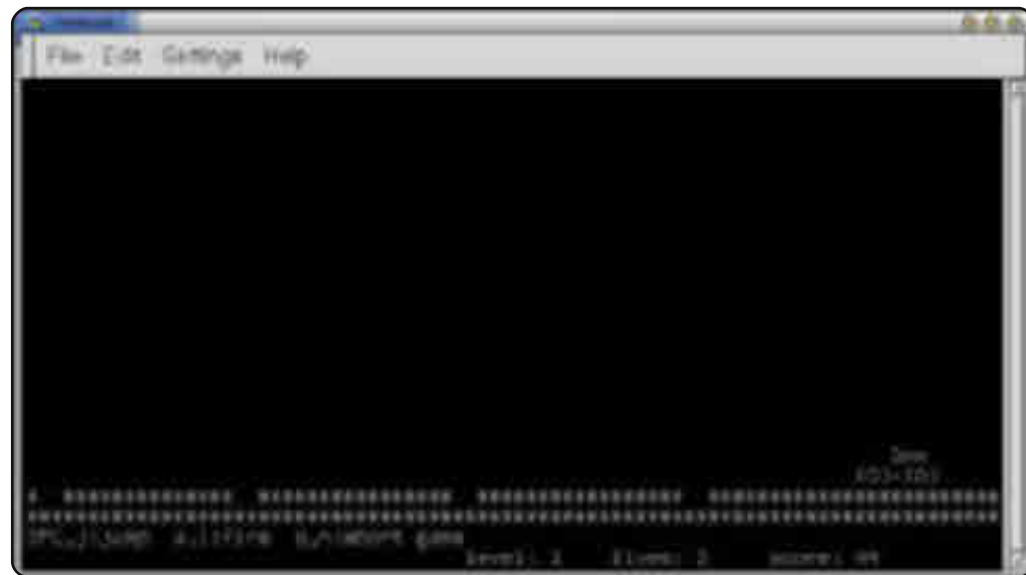


A bolygók gravitációja is fontos befolyásoló tényező. Előfordulhat, hogy a rakétád elveszik egy bolygó körüli gravitációban és végtelennek tűnően kering egy bolygó körül, de a beépített időtúllépésnek köszönhetően ez nem következik be.

A játékot 8.10-es Intrepid Ibex esetében tárolóból telepítheted a **slingshot** csomag kiválasztásával.

Moon Buggy

<http://seehuhn.de/pages/moon-buggy>



Ez az elragadóan egyszerű játék a Holdon játszódik, ami teljes egészében csodálatos ASCII art-tal készült.

A feladatod beutazni a Hold felszínét (krátereken keresztül) és lézerekkel megtisztítani az utat a szikladaraboktól. Teljes egészében a parancssorban játszódik.

A játék megtalálható az Ubuntu tárolókban **moon-buggy** néven.

TOP 5 – JÁTÉKOK, AMIKRŐL MÉG NEM HALLOTTÁL

Slime Volley

<http://slime.tuxfamily.org>

Normál esetben nem hiszem, hogy a röplabda-játékok túl látványosak, de ez most kifejezetten az! Játshatjuk hálózaton (akár 6 játékos-sal), több labdával vagy MI-vel, ami miatt az emberiség pusztulására gondolok.



Nem teszteltem a hálózati többjátékos funkciót interneten, de a saját hálózatomon nagyon rugalmas volt.

Sajnos az Ubuntu tárolókból nem érhető el, de a játék weboldaláról (<http://slime.tuxfamily.org>) a letöltés szekcióban telepíthető.

Overkill

<http://artax.karlin.mff.cuni.cz/~brain/Overkill/>

Ez a játék a leg-erőszakosabb, amit valaha pa-rancssorban lát-tam. Ez egy 2D-s, oldalgörge-tős többszemé-lyes lövöldözős játék, ami szintén ASCII mód-ban készült, mint a moon-buggy, csak bo-nyolultabb, mert tartalmaz animált háttérket, mozgó karakte-reket, lőfegyvereket, kézigránátokat és minden más-t, amit egy modern lövöldözős játéktól elvár-sz, ideértve a hardveres grafi-ka gyorsítást is.



A játékot 2000 óta nem módosították, de nálam jól működött. Sajnos csak egy publikus online szerver van hozzá (a címe me-ta.io). Saját szervert is tudsz csinálni, ha akarsz, mivel a szer-veroldali programot a játékkal együtt adják.

Nincs Ubuntu csomag az Overkill-hez, így le kell töltened a tar csomagot a <http://artax.karlin.mff.cuni.cz/~brain/Overkill/> cím-ről, ahol a telepítési útmutatót is megtalálod.

TOP 5 – JÁTÉKOK, AMIKRŐL MÉG NEM HALLOTTÁL

Paintown

<http://paintown.sf.net>

Ez a játék biztosan nosztalgikus érzéseket ébreszt néhány olvasóban. A paintown egy 2D-s, oldalgörgetős játék, ami-ben néhány karakterről a klasszikus Teenage Mutant Ninja Turtles, vagy a Street Fighter ismerhető fel. Füg-gőséget okoz, nagyon könnyen órákat lehet vele eltölteni. Mindenképpen körültekintően használd!



Ebben a játékban is van hálózati és gépi ellenfelek elleni játékmód. Én a Paintown fejlesztőjével, Jon Rafkinddel játszottam és mind a 30 körben kikaptam. A hálózati játék gyors és szépen működik. A játék magában is egy jó kihívás.

A játék nincs benne az Ubuntu tárolókban, de letölthető Debian csomagban a játék weboldaláról: <http://paintown.sf.net>.



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- Új CO-OP (Együttműködés) mód a **Vendetta Online**-ban – a játékosok beszállhatnak szövetségeseik/ barátaik járműveibe és segíthetnek védekezni a tornyokból.



- 9.04-es gyenge grafikus driverek – a Jaunty igen rossz kezdés lehet a játékosoknak, sajnos az Intel, az ATI és az nVidia driverei is gyenge teljesítményt nyújtanak a játékoknál ebben a kiadásban. Ezért azt ajánljuk, használjátok a PPA-ban található drivereket vagy váltsatok vissza Intrepidre.

A Guitar Hero-hoz és a Rock Band-hez hasonló játékok igen népszerűek konzolokon, de sajnos PC-re nagyon elenyésző az ilyen játékok száma. Ezen próbál meg változtatni a Frets on Fire. A játék nagyon hasonlóan működik a Guitar Hero-hoz, itt is használhatod a billentyűzetet a gitár kontroller helyett. F1-F5-ig foghatod a húrokat és az Enterrel pengethatsz.



A játéknak mindössze egy módja van, ahol végigjátszhatod a számokat. Alapból csak három szám van a játékban, de a honlapjáról tölthetsz még le ezeken kívül. Egy szám végigjátszása szinte megegyezik a Guitar Hero-éval. A hangokat ábrázoló gombok közelednek feléd, majd mikor elérik a képernyő szélét a helyes hűrt és a pengetést lenyomva megszólaltathatod. A helyesen lejátszott

hangokért pontokat kapsz, ha sorozatosan helyesen fogsz le, akkor bónusz jár érte, különböző szorzókkal. A játék kinézete nagyszerű, a banda játszik a háttérben, villognak a fények.

Ha vége egy számnak, megkapod az összesített pontszámot, amit feltölthetsz a ranglistára és versenghetsz a többi játékoskal. Ez nagyszerű módja annak, hogy megoszd a világgal, hogyan is játszol végig egy számot, továbbá ez növeli a játék újrajátszhatóságát. A számok hangminősége kiváló, hála az OGG fájlformátumnak.

Viszont van egy hibája: elég hamar meg lehet unni, kevés az alap szám. Csak olyan számok kerültek bele, amik nem állnak licenc alatt, de ezek igen jók. Lehetőségünk van számok készítésére is. Ilyenkor nekünk kell megadni, hogy hol, mikor, melyik hang jöjjön. Ez elég időigényes, ha profi munkát szeretnénk.

Összességében a játék elég

JÁTÉKOK UBUNTUN

jól helyettesíti a Guitar Hero-t PC-n. Az internetes ranglista egy nagyon jó adaléka a játéknak. Sajnos kevés szám van hozzá és elég bonyolult hozzáadni a sajátodat. A deb fájl letölthető a GetDeb.net-ről.



Pontozás

6/10

Plusz Pontok:

- Internetes ranglista
- Könnyű irányítás

Negatívumok:

- Kevés szám
- Nehéz hozzáadni saját számot



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- **Arena Live** – Egy új, nyílt forráskódú, böngészőben játszható FPS (first-person shooter) játék, jelenleg még fejlesztés alatt, de nemsokára érkezik Linuxra.



- **VirtualBox 3.0** Beta fázisban – Egy nagyon fontos VirtualBox kiadás, amely már támogatja a DirectX 8-at és 9-et. Ez nagyszerű hír a Linuxon játszóknak.

Pár hete az egész játékvilágot sokkolta a hír, hogy a ZeniMax Media váratlanul felvásárolta az id Software-t.

A linuxos játékok világában az id Software egy közkedvelt fejlesztő volt, ezúton is köszönjük nekik a linuxos támogatást. Olyan csodás játékokat adtak nekünk, mint a Quake, a Doom vagy az Enemy Territory sorozat, melyek talán a legjobb játékok Linuxon. Az id Software-nek a múltban is hatalmas szerepe volt a linuxos játékok terjedésében, és a mai napig kivették ebből a részüket. Vegyük példának a nemrég bejelentett Quake Live-ot vagy a Doom 4-et. A fejlesztők hihetetlen jó játékokat készítettek konzolokra és Windows PC-kre. Viszont a ZeniMaxnak semmi tapasztalata vagy köze nincs a Linuxhoz – ezért is eléggé aggasztó ez a hír a linuxos játékosoknak.

Az id Software bejelentésében azzal magyarázta ezt a lépést, hogy így sokkal több erő-

forrás és fejlesztő fog rendelkezésre állni a különböző játékok fejlesztésénél. A ZeniMax fejlesztői besegíthetnek az id-s játékoknál, persze ez fordítva is igaz. Talán ezáltal az id még több játékot tud majd készíteni Linux platformra is. Továbbá lehet, hogy az id linuxos csapata engedélyt kap a ZeniMax játékok portolására. De jó is lenne egy Oblivion vagy egy Fallout 3 port!

Mindenesetre én úgy gondolom, hogy a ZeniMax változtatni fog az id-nél jelenleg működő felépítésen. A tőlük tavalyi évben és idén tapasztalt költségcsökkentést itt is be fogják vezetni. Ezzel veszélybe fog kerülni a linuxos csapat állása, mivel elég kicsi a kereslet a linuxos portokra. Ennek láthattuk már a jeleit, mikor a túl alacsony érdeklődésre hivatkozva dobták a PS3 és a PSP támogatását. Ha ezeket a népszerű platformokat sem támogatják, mit várhatunk a linuxos játékok támogatásától? Talán van egy kis remény, mivel sem az id sem a ZeniMax nem említett

még ilyen irányú költségcsökkentést, plusz ugye a megnőtt erőforrás is segítheti a csapat fennmaradását. Azt hiszem, jóval több játékot fogunk látni a későbbiekben az id Software-től, viszont abban kételkedem, hogy ez igaz lenne a Bethesda-ra is.





JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK



• **Az id befejezi a Linux támogatását?** – Egy interjúban, John

Carmack megerősítette, hogy a 'Tech 5 Engine' már nem lesz támogatott Linux alatt. Magyarán a következő Wolfenstein játék sem fog megjelenni Linuxra.

Az arcade játékok között nagy népszerűségnek örvendenek az űrhajós-lövöldözős játékok. Igen élvezetes tud lenni, hogy mindent szétlőhetünk az űrben a magasabb pontszámok reményében. A Grid Wars 2 sem tesz ez alól kivételt. Eredetileg a játék az Xbox-ról jól ismert, népszerű Geometry Wars klónja volt, elhozva az űrlövöldözést Linux alá.

A játék célja, hogy egy kis űrhajóval repülve szétlőjünk mindent a pályán. Minél több objektumot pusztítasz el, annál

több pontot fogsz kapni. Egyre több dologra lőhetünk és ez pontmilliókat fog jelenteni. Az alap fegyverzet elég arra, hogy jó pár hajóval végezz, továbbá ehhez végtelen mennyiségű lőszer is van, így akár nyugodtan ráfeküdhetünk a tüzelőgombra is. A bombák nagyon hasznosak lehetnek, ha elárasztják a pályát az ellenséges objektumok. Egyetlen bomba mindent el tud pusztítani a térképen. Ennek ellenére csínján bánjunk vele, mert ebből korlátozott mennyiség áll a rendelkezésünkre. Ezenkívül életből is csak hárommal számolhatunk és ha mindet elveszítjük, végetér a játék. Sajnos mindössze egy játékmód található a játékban – elpusztítani mindent, ami az utunkba kerül. Minden játék után megjeleníti, illetve eltárolja az aktuális pontszámunkat, ami egy jó dolog. Ez kicsit dob a játékon, hiszen van egy felállított rekord, amit megpróbálhatunk megdönteni. Mindenesetre azért pár játékmód még igazán elférne. Különböző pályák vannak a játékban, viszont csak a



hátterekben fedezhetünk fel különbséget közöttük.

A játék grafikája igen egyszerű, de mégis hatásos. Nagyszerű színhasználat és stílusos grafika jellemzi, ami tökéletesen illik is hozzá. A robbanások és lövések látványa igencsak élvezetessé teszi a játékot. Sajnos a hangok néhol elég gyengére sikeredtek. Az alap hangokat használja ezek megszólaltatásához és ez nem illik bele az összképbe. Elég sívár a lenyűgöző látványvilág mellett.

Az irányítás ellenben jól eltalált. Az egér segítségével vezérelhetjük a hajónkat. A bal egér gombbal lőhetünk, illetve a jobb gomb segítségével dobhatunk bombákat.

A Grid Wars egy nagyszerű játék – igen könnyen függők lehe-

tünk, és néha-néha biztosan elő fogjuk venni. Pozitív dolog, hogy más, ehhez hasonló játékokhoz képest elég hosszasan el lehet vele játszani, köszönhetően a csodálatos látványvilág-nak!

A deb csomag (csak Hardy és Intrepid támogatott, de Jaunty is működik) letölthető a GetDeb oldaláról, a következő címen:

www.getdeb.net/app/GridWars+2.

Pontszám: 7 / 10

Pozitívumok:

Csodás látványvilág
Élvezhető játékmenet

Negatívumok:

Gyenge hangok
Játékmódok hiánya



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

Quake Live Linuxon! – Végre támogatott lett a Quake Live Linuxon is. Irány a www.quakelive.com és kezdődjön a frag-vadászat.

Megjelent a Warsow

0.5! – Az új verzió számos új játékmódot, térképet, textúrát és fegyvert hoz magával.



Vége megjelent 2009 legnagyobb Linuxos játéka! A Quake Live egy online FPS, amely teljesen a Quake 3 játékon alapul. Az id Software elhozta az egyik legnépszerűbb online FPS-t, felújított grafikával napjaink igényeihez igazítva. Talán a

legegyszerűbb tulajdonsága, hogy a játékhoz mindössze egy böngészőre van szükségünk. Csak egy fiók és egy bővítmény letöltése kell, hogy indulhasson a játék. A legjobb dolog az egészben, hogy a letöltésért és a játékért sem kell fizetnünk!

Ha játszottál már bármelyik régebbi Quake játékkal, szerintem semmit nem kell mondanom. Ez ugyanaz a nagyszerű, gyors iramú lövöldözős játék, ami mindig is volt. FPS mivoltából következik, hogy egy pályán körbe-körbe mozogva próbáljunk annyi emberrel végezni, amennyivel csak tudunk, vigyázva arra, hogy nehogy mi is hasonló sorsra jussunk. A Quake rengeteg pályából, hatalmas fegyverarzenálból és nagyszerű közösségből áll, sajnos a Quake Live nem nyújt sokkal többet ennél. A játék 25 pályával érkezik, melyek nagy része a Quake 3-ból ismerteken alapszik. Élvezhető sci-fi hangulatot és játéket teremt mind az öt játékmódnak, amelyek a következők: Duel, Deathmatch, Team



Deathmatch, Capture the Flag és Clan Area. Ezek mind ismerősek lehetnek. A Quake játékok mindig is híresek voltak a széleskörű fegyverválasztékról. Az összes alapvető fegyver megtalálható, néhány kis kiegészítéssel megspékelve. Talán a plazmafegyverek, illetve a rakétavetők a rajongók kedvencei, ezek igen hatásos játékszerek.

Azon kívül, hogy az id Software egy régi játékát öltöztette új köntösbe, számos újítást hozott mellé. Köszönhetően az Xbox 360-nak, a statisztikának és a teljesítménymérésnek, egyfajta versengés indult meg a játékosok között. Ezt az id Software hamar fel is fedezte és beültette a Quake-be. A profilodban megjelenik a teljesítményed, hányszor öltél, hány mér-

közést nyertél vagy hányszor teljesítettél különféle figurákat. Ezek az adatok mind láthatóak lesznek a közösség előtt. A statisztikák a játékban nyomon követik, hogy hány mérkőzésen vettél részt, hányszor öltél, illetve lőttek le, mi a kedvenc fegyvered, milyen ügyesen forgatsz bizonyos fegyvereket, stb. Ezt a rengeteg információt összehasonlíthatod más játékosok eredményeivel. Ezek a kitűnő extrák garantálják, hogy többet akarj játszani és figyelj oda az eredményeidre. A barátok listája lassan minden többszemélyes játékban megtalálható lesz, a Quake Live is beállt a sorba. Hozzáadhatod a barátaidat, akiket a munkahelyről, iskolából vagy netán a játékból ismersz. Ennek a listának hála, cseveghetsz barátaiddal, illetve

JÁTÉKOK UBUNTUN

megmérkőzhetsz velük. De talán a leglényegesebb újítás, amire mindig is vártunk, a Klán Támogatás! A Quake mindig is arról szólt, hogy klánokba rendeződünk és megmérkőzünk más klánokkal. Most már beállíthatod a klánod, illetve lehetőség van meccsek szervezésére. Ez egy nagyon várt újítás az igazi Quake rajongóknak.

A Quake sorozat mindig is egy nehéz játék volt, köszönhetően a gyors játékmenetnek, illetve a jól képzett játékosoknak. Elég közkedvelt is lett a könnyű elérhetőség és az egyszerű játékhoz csatlakozása miatt. Az id Software ezen felül még számos újítást hozott a Quake Live-val a kevésbé tapasztalt játékosok megsegítésére. Első játékindításkor egy oktatáson kell keresztülmennünk, ami leméri a képességeinket. Ez egy nagyon jó módja, hogy elsajátítsuk azokat az alapokat, amikre a játék során szükségünk lehet. Régebben, ha csatlakoztál egy Quake meccshez, valószínűleg nehéz feladat elé néztél. Ezzel ellentétben most a játék a képességeidhez mérten ajánl meccseket. Azt tapasztaltam, hogy ez

egész jól működik. A meccseimen elég sokat tudtam ölni, viszont az ellenfelek is voltak annyira technikásak, hogy ne legyen unalmas a játék. Ez a rendszer a kezdőknek, illetve a gyakorlott felhasználóknak is jól jöhet, hiszen így esélyük van arra, hogy hasonló képességű ellenfelekkel mérjék össze tudásukat.

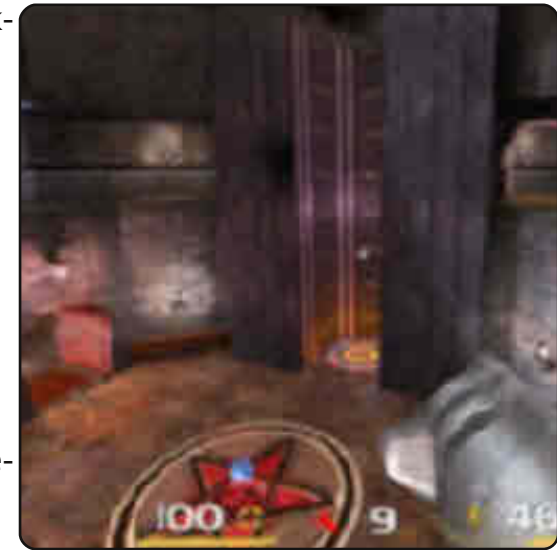
A grafika lényegében megfelelő, bár eléggé eljárt felette az idő 10 év alatt. Az id Software a Quake 3 szintjén akarta tartani a grafikát, bár ráfért volna itt is egy kis újítás. Viszont elég kicsi a gépigénye, egy korosodó PC-n is kellemesen elfut, köszönhetően a játékban nagyszerűen állítható grafikai beállításoknak. A hangok is elmennek. Ki lehet hallani a robbanásokat, a rakéta süvítését, a plazmafegyver lövéseit.

Átbeszéltük a játék pozitívumait. Higgy nekem, ez egy nagyszerű játék. Viszont most vessünk az érme másik felére is egy pillantást. Mint minden játéknak, ennek is vannak hibái. Rögtön elsőként ott van az elég sok idegesítő bug, az fps-ingadozás vagy textúra hiba, de talán

a legszembetűnőbbek a hangoknál jelentkeznek. Hihetetlen gyenge a hangminőség: recsegés, szinkronhiba, elnémulás. Bár vegyük azt is számításba, hogy a Quake Live még béta állapotú, így valamennyire érthetőek a hibák.

Mindent összevetve a Quake Live egy kiváló játék. Hála a mérkőzés-létrehozóknak, a teljesítménymérésnek és a statisztikáknak, ez a rész a sorozat legkezelhetőbb, legélvezhetőbb játéka. A hatalmas közösség gondoskodik róla, hogy mindig legyen kikkel megmérkőzni. Az egyetlen dolog, ami miatt aggódok, hogy az igazi Quake rajongókat mennyire fogja érdekelni a játék. Lehet, hogy ők megmaradnak a Quake 3-nál (ami a mai napig a legjátszottabb Quake játék). Valószínűleg a Quake Live azon játékosok között lesz igen közkedvelt, akik csak játszani szeretnének, de közel sem olyan szinten, mint a kemény játékosok.

Pontszám: 9/10



Pozitívumok:

Mérkőzés létrehozása
Kiváló közösség
Statisztika, teljesítménymérés ingyenes!

Negatívumok:

Grafikával és hanggal kapcsolatos hibák
Idejétmúlt grafikák
Nem vonzó az igazi rajongóknak



TOP 5

Írta: Andrew Min

Fizikával kapcsolatos játékok

Adanaxis

<http://www.mushware.com/x11/>

Úgy gondolod, a 3D-s játékok csodálatosak? Nos, próbáld ki a Mushware 4D-s FPS játékát. Igen, helyes: négy dimenzió. Ha hallottál már a tesseract kockáról, akkor talán kezded megérteni. Egyéb esetben nagyon ajánlott letöltened és játszani. Ez egy űrbeli lövöldözős játék, de nem olyan, amit a nagyapád játszott:



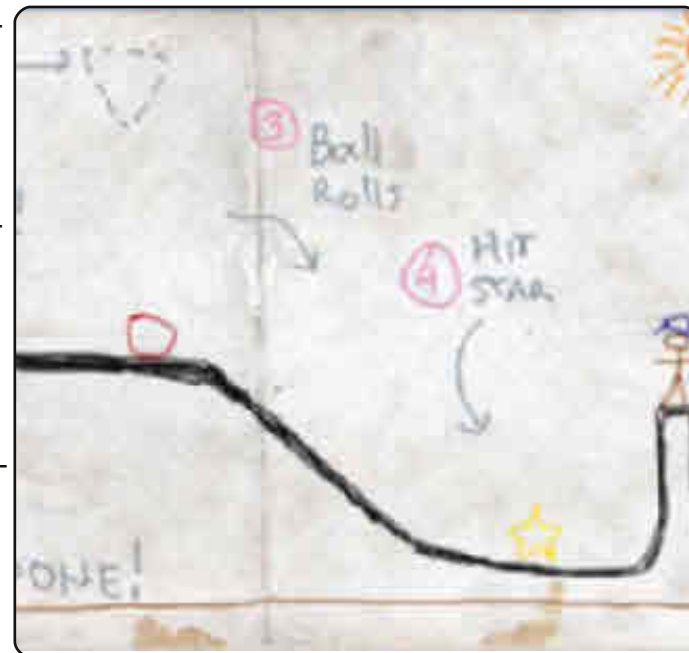
négy dimenzióban játszódik, amit csak az egered jobb gombjával érsz el. A láthatatlan dimenzió az első pár játékban frusztráltságot okozhat, de később jól fogsz vele szórakozni.

A próbaverzió letölthető a <http://url.fullcirclemagazine.org/910f5a> címen, vagy megveheted a teljes verziót 15 dollárért.

Numpty Physics

<http://numptyphysics.garage.maemo.org/>

Az egyik legjobb fizikai kísérletező játék a Numpty Physics. Ugyanazon a játékmotoron alapszik, mint a népszerű (kereskedelmi) Crayon Physics. A játék célja, hogy elvezesd a labdát az induló helyzetből a célvonalig. Ennek eléréséhez rajzolhatsz fel: színeket, köteleket, kockákat és még sok más. Könnyűnek hangzik, de nem az: mindent befolyásol a gravitáció, ami pizok idegesítő. Ettől függetlenül nagyon szórakoztató.



A Numpty Physics telepítéséhez használd a weboldalán lévő Ubuntu csomagot.

TOP 5 – FIZIKÁVAL KAPCSOLATOS JÁTÉKOK

Phun

<http://www.phunland.com/>

Ha szereted a Numpty Physics-et, de nem szeretted a játékmenetét, adj egy esélyt versenytársának, a Phunnak. A Phun is egy 2D-s fizikai kísérletező játék (kivéve a Numpty játékmenetét), amit Emil Ernerfeldt készített. A Numpty-val ellentétben nem a Crayon Physics motorra épül, hanem Emil készítette az egyetemen. Az eredmény egy összetett fizikai motor. A Phun a legviccesebb kísérletező program.

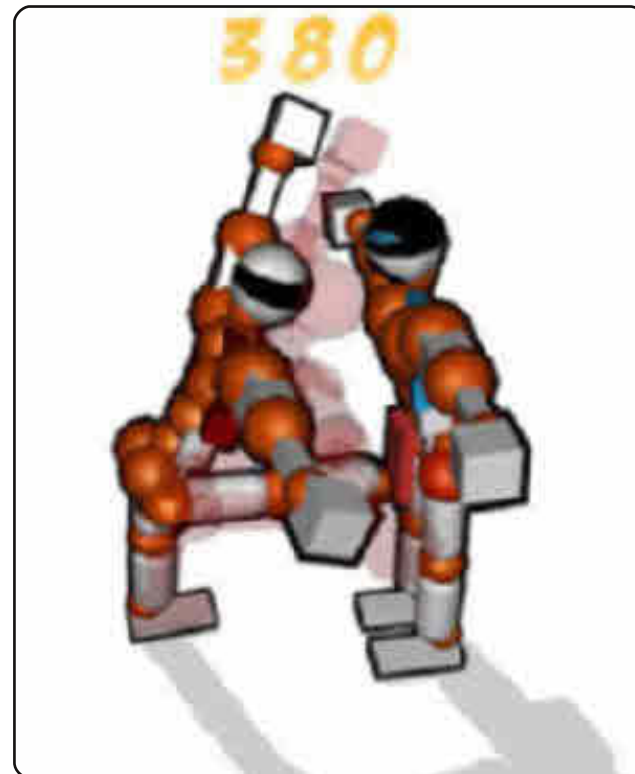
A Phun telepítéséhez le kell töltened a bináris .tgz-t a weboldalukról. A telepítési problémákról a <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=705996> címen olvashatsz.



Toribash

<http://www.toribash.com/>

A Toribash a klasszikus, egy az egy elleni játékba visz egy csavart: a harcosod minden egyes testrészét külön kell irányítanod. Óvatosan kell mozgatnod a testet, hogy a karaktered biztosan ne essen el a műveletben. Ha már meghoztad a döntésed, képkockáról képkockára megtekintheted a véres játék véres előzetesét.



A Toribash telepítéséhez használd a <http://url.fullcirclemagazine.org/5e898e> címen elérhető Ubuntu csomagot.

TOP 5 – FIZIKÁVAL KAPCSOLATOS JÁTÉKOK

Bloboats

<http://bloboats.blobtrox.net/about.php>

A Bloboats egy régebbi, kevésbé összetett, egyszerű fizikai játék. Nagyon hasonló a Jelly Car-hoz (a népszerű iPhone játékhoz). Az oldalazó játékmenet garantálja a teljes egyszerűséget: csak vezesd a hajódat, hogy megmentsd a másikat. A hajódat hihetetlenül nehéz irányítani: a teljes irányítás a jobbra és balra gomb. Ezért elég nehéz a hajót a víz felszínén is tartani, meg irányítani is. A tengeri szörnyeknek és a dagálynak köszönhetően egy kihívásokkal teli, függőséget okozó játék a Bloboats.



A Bloboats telepítéséhez használd a ***bloboats*** csomagot a universe tárolóból.



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

Játékhírek

ATi driverek, melyik a jobb? - A Phoronix letesztelte mind a zárt, mind a nyílt ATi drivert és az utóbbit hozta ki győztesen a teljesítménylesztből.



Amióta Linuxot használlok, mindenki a Frozen Bubble-t emlegeti, ha szóba kerülnek a Linuxos játékok. Ebben a hónapban végre rászántam magam és kipróbáltam.

A Frozen Bubble egy "kírákós" játék, melyben célunk lebontani/eltüntetni a buborékokat, mielőtt lejárna az idő. Ez

egy egyszerű játék, de mégis függővé válhatunk tőle, pont úgy, mint azoktól a játékoktól, amiket pár hónapja mutattam be - néha előveszi őket az ember és rövid ideig jó szórakozást nyújtanak, viszont nem túl izgalmas az újrajátszásuk. De a Frozen Bubble teljesen más ebből a szempontból. Kezdetnek egyszemélyes módban ott van több, mint száz pálya a csúcspontig. Osztott képernyőn, kétjátékos módban órákig el lehet szórakozni barátaikkal. Ezen felül a 4 játékost is támogató online többjátékos módról, vagy a pályaszerkesztőről, ahol elkészíthetjük saját pályáinkat, még nem is esett szó. Mint láthatod, kellemes perceket tud szerezni ez a játék.

A kinézet és a hangok szépek. Tetszik a rajzfilmszerű grafika és az egyszerű animációk, amik még a legrégebbi gépeken is jól futnak. Viszont találtam néhány hibát is a játékban. A hang néha kifagy, vagy el sem indul a játékkal, plusz néha nem lehet kilépni. Ez megle-

pett, hiszen már évek óta fejlesztik a játékot. Bár lehet, hogy az Ubuntu 9.10-zel, vagy csak az én rendszeremmel van valami probléma.

Összességében a Frozen Bubble egy kiváló játék, rengeteg pályával és plusz lehetőségekkel, hogy órákig el tudjunk szórakozni vele. Jó lenne, ha minden pályához tartozna online eredménytáblázat is. Megtalálható az Ubuntu tárolóiban, szóval szerintem egyszer mindenki próbálja ki.

Pontszám: 8 / 10

Pozitívumok:

*Rengeteg pálya
Szép kinézet
Kiváló többjátékos módok*



Negatívumok:

*Néhány helyen hibás
Online eredménytáblázat hiánya*



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

5 éves a Vendetta Online! - A Linux fő MMO-ja, a Vendetta Online betöltötte ötödik életévét. Megünnepelvén az eseményt, kiadtak egy HD trailert, illetve most mindenki kipróbálhatja 21 napig ingyen a játékot.



Az arcade lövöldözős játékok mindig ütősek, mint például a space invaders. Ebben a hónapban egy klasszikus játékot fogunk jobban megvizsgálni, ami nem más, mint a Chromium BSU. Ez egy gyors tempójú lövöldözős űrszimulátor. A já-

ték maga nagyon egyszerű, egy űrhajót irányítva ki kell löni a többi hajót anélkül, hogy velünk is hasonlóképp járnának el. A pályákon összegyűjthetjük az ilyen játékokból jól ismert teljesítményjavítókat, fegyvereket. Hihetetlen élvezetes, amikor repülés közben szét kell löni mindent. Nagyon durva tud lenni, mikor több száz hajó repül feléd és lőnek rád, miközben te is visszalősz, kész káosz az egész képernyő. Hála különböző felszedhető tárgyaknak, nehezebb megenni a játékot. A játék arra ösztönöz, hogy ne lödd szét az ellenségeket, hanem inkább menj nekik és törd össze őket.

A grafika megállja a helyét a többi hasonló játékkal szemben. A játék kivitelezése szép, főleg a harci jelenetek, viszont a hangok rémesek. Nem tudom, hogy ez a pulseaudio hibája-e, de recseg-ropog. A Chromium egy kis gépigényű játék, elég sok gépen elfut, akár egy netbookon is. A billentyűzet és az egér használatával is

irányíthatunk, erősen ajánlom az utóbbit. A billentyűzettel való irányítás eléggé korlátozza a játékelményt és nem is elég gyors egy ilyen tempójú játékhoz.

Az egyetlen hibája a játéknak a különböző funkciók hiánya. Nincs ranglista. Pedig az egy egyszerű, de hatásos módja a játék élvezhetőségének, illetve újrajátszási értékének növelésére. Hiányzik a többjátékos mód. Sokat dobna a játékra, ha két játékos harcolhatna egymás mellett az ellenséggel, egyik az egérrel, a másik a billentyűzettel.

Összességében a Chromium BSU egy nagyon élvezhető játék, elhozza a klasszikus űrlövöldözős stílust Linux alá is. Nagyon jól sikerült játék, csak sajnós a hang minősége és a különböző funkciók hiánya eléggé visszahúzzák.

7 / 10

Pozitívumok:

Élvezhető
Függőséget okoz
Szép grafika

Negatívumok:

Gyenge hangzás
Kevés funkció





Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

Megjelent a **FreeCol 0.9** - Továbbfejlesztett mesterséges intelligencia, grafika és felhasználói felület



Megjelent az **Alien Arena 7.33** - Meccskészítő, játékon belüli IRC, fejlövés és új grafikai effektek

Minden idők talán legnépszerűbb logikai játéka, a Bejeweled végre megérkezett Linuxra is a Gweled névre hallgató nyílt forráskódú projektnek köszönhetően.

Először tisztázzuk, mi is ez a játék, hátha még nem hallottál róla. A Bejeweled egy apró logi-

kai játék, melyben a célunk 3 vagy több drágakő vízszintes, illetve függőleges sorba rendezése a szomszédos drágakövek cserélgetésével. A Gweled hasonló módon működik, mint az eredeti játék, így könnyű elsajátítani a kezelését. Nagyon szórakoztató játékról van szó. Könnyen függőséget okoz és órákra leköt.

A Gweledben két játékmód található, a normális és az időre játszás. A normális mód a megszokott szisztémára alapszik, minél több pontot kell szerezni. A játék akkor ér véget, ha már nem tudunk semmit átrendezni. Talán annyi okunk lehet a panasza, hogy elég időigényes is lehet, mire vége van egy körnek és csak a végén kapunk pontokat. Szóval nem túl alkalmas egy gyors játszási vágy kielégítésére. Sokkal jobb lenne, ha el lehetne menteni az aktuális állást és onnan folytatni később. Valamilyen szinten a másik játékmód megoldás a problémámra, hiszen itt egy bizonyos idő alatt kell elér-



nünk minél több pontot.

A grafika letisztult és sokszínű. Nincs semmi különleges a drágakövek kinézetében, a csere animációjára sincs panasz. A hangok nagyszerűek, a háttérzene egyszerű és kellemes.

Nincs túl sok ebben a játékban, viszont nagyszerű hír, hogy egy ennyire népszerű játékot ártportoltak Linuxra. A Gweled kiváló változata a Bejewelednek. Az

egyetlen kérésem a fejlesztők felé a mentés funkció beépítése lenne. Próbáld ki te is. Biztos vagyok benne, hogy élvezni fogod. Az Ubuntu tárolóiban megtalálható a 0.9-es verzió.

Pontszám: 9/10

Pozitívumok:

- Kiváló portja a Bejewelednek
- Évezhető, szórakoztató játék
- Szép grafika

Negatívumok:

- A normális játék elég sokáig is eltarthat



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

HÍREK

A Wine fejlesztése – Idén a Wine már jónéhány nagyobb változtatáson átesett, beleértve a Shader Model 4 támogatást, a továbbfejlesztett Direct3D-t és a rengeteg hibajavítást.

Az Introversion Software mindig nagyszerrű támogatást nyújtott Linuxhoz. Már foglalkoztunk egy játékkal, a Defconnal, most ránézünk egy másikra, az Uplinkre.

Az Uplink eléggé különbözik a többi megszokott játékoktól. Egy szabadúszó hackert kell alakítanunk benne. Különböző munkákat kapunk, hogy törjünk be vállalatok számítógépes rendszereibe és onnan lopjunk vagy módosítsunk adatokat. Az elvégzett munkák után kapott pénzből pedig új eszközöket és szoftvereket vehetünk a későbbi nagyobb kihí-

vásokhoz. A cél, hogy 'l33t' (elite) hackerek legyünk.

A játék elején megismerkedhetünk a hackeléshez használt operációs rendszerünkkel és a hozzátartozó eszközökkel. Megtudhatjuk, hogyan érhetjük el a bankszámlánkat vagy a boltot. A karrier elején néhány könnyebb feladatunk lesz, ahol kódtörőkkkel kell majd gyengén védett gépekre betörnünk néhány adatért, melyeket el kell küldenünk a megrendelőnek. Később már komolyabb feladatok fognak ránk várni: betörni egy bankba, egy riválist börtönbe juttatni vagy feltörni a tőzsde számítógépes rendszerét. Ezekhez már sokkal erősebb számítógépre és bonyolultabb rendszerre lesz szükségünk. Betörni egy gépre azért nem olyan egyszerű, folyamatosan figyelniünk kell a hátunk mögé is. Minden kapcsolatunkat próbálják visszakövetni, szóval több gépet kell a cél és saját gépünk közé iktatni a nehezebb és továbbtartó visszakövetés érdekében. Az Uplinknek na-



gyon jó a cselekménysorozata, folyamatosan vezet minket előre. Bár jó pár óra játék és jó pár küldetés után kissé unalmas lesz. Minden feladat valamennyire hasonló, a munka megkezdése és a teendők nagyjából megegyeznek.

A játék hangulata kiváló, a sötét képernyő valóban azt a hatást kelti, mintha egy sötét szobában, mindenki elől elrejtőzve kellene hackelnünk. A zene a 90-es évek retro számait idézi, hasonló az év játékánál beállítottához. A játék kezelése nem túl bonyolult, bár a számítógép rendszerekhez csatlakozás, fájlok törlése és mozgatás elsősorban nehézkes lehet.

Összességében az Uplink egy egyedülálló játék. Élvezhető, bár néhány embernek talán túlságosan is ismétlődő és inkább hasonlítana a napi irodai munkához, mint egy játékhoz. Én személy szerint igen élveztem, hogy kiélhettem a kocka fantáziáimat egy ilyen számítógép hackeres játékban.

Pontszám: 7/10

Pozitívumok:

- * Lehetőség van a legjobb hackerré válni
- * Egyedülálló játék

Negatívumok:

- * Elsőre nehézkes kezelés
- * Túl sok ismétlődő dolog a játékmenetben



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

Hírek

Megjelent a FlightGear 2.0!

Drámaian új 3D-s felhő és villámlás modellek! Ezen kívül még számos új, részletekig kidolgozott repülőgép modell.



Nem sok Linuxos kereskedelmi játék van és azok sem mai darabok. Amikor bejelentették, hogy az ETQW Linuxra is el fog készülni, azt hiszem mindenki meglepődött, hogy egy ekkora PC-s játék érkezik erre a platformra. A Splash Damage fejlesztette az id Software segítségével a játékot és a nagyon népszerű ingyenes, zárt játék, a Wolfenstein motorjára épülő Enemy Territory tör-

ténetének folytatása. Viszont ez a rész a Quake világában játszódik és a Doom 3 motorjára épül. Továbbá itt már fizetnünk kell egy egyszeri belépési díjat.

Előjáróban annyit, ha valaki nem ismerné az Enemy Territory sorozatot: ez egy FPS játék, amit óriási térképen kell játszani. Két csapat küzd egymás ellen, viszont a cél nem csak egymás semlegesítése, hanem különböző feladatok elvégzése. Ezek a feladatok, mint például objektumok elfoglalása, elpusztítása (a másik csapatnak meg kell védenie), valami eljuttatása A pontból B pontba (a másik csapatnak ezt kell megakadályoznia) vagy egy kapu kinyitása, hogy egy jármű keresztül tudjon haladni rajta, nagyon élvezetessé tudják tenni a játékot. Ha játszottál a Wolfenstein ET-vel, ez a játék is tetszeni fog. Ha nem, töltsd le, a legjobb játék Linuxra és még ingyenes is.

A Quake Wars ugyanarra a jól működő mechanizmusra épül,

mint az ET. A teljesítendő feladatoknak hála sokkal változatosabb lesz a játék, nem csak ész nélküli gyilkolászás lesz az egész, pontosan tudod mit kell tenned és hova kell menned. A másik fontos rendszer a játékban a kaszt (class) rendszer. Mikor csatlakozol egy küzdelemhez, ki kell választanod a kasztodat.

Két faj van a játékban 5-5 kasztal. A GDF-nél (Emberek) és a Stroggoknál is ugyanazok a kasztok vannak. Az első a katon (Soldier) kaszt, cél-szerű ezt választani, ha elfoglalni vagy megvédeni akarunk valamit. A második a felderítő egység (Field Ops), mely sokkal nagyobb tüzerővel

rendelkező kaszt. Vannak még a mérnökök (Engineer), ők tudnak hidakat és gépjárműveket javítani, illetve építeni. A negyedik kaszt a különleges egység (Covert Ops), ez a kaszt sokkal inkább a rejtőzködő harchoz illik, mesterlövész fegyverrel felszerelt. Végül vannak a felcserek (Medic), ez a kaszt képes a többiek gyógyítására és feltámasztására. Minden kaszt-nak megvan a maga szerepe, amellyel elő tudja segíteni a győzelmet. Ami meglepő ebben a rendszerben, hogy minden



UBUNTU GAMES

kasztnak erős fegyverzete van. Más játékoknál az a megsokszorozott, hogy a mérnökök, orvosok gyengébb fegyverekkel vannak felszerelve.

Ezekhez a rendszerekhez még hozzájön a rang és a tapasztalat. Minden ölés, illetve teljesített feladat, megnyert meccs után tapasztalati pontokat kapunk. Ezekből az adatokból egy nagyon jó statisztikát olvashatunk, megtudhatjuk, melyik kaszttal mennyire vagyunk jók. Megjegyezném, hogy az egyetlen nagy újítás az elődhez képest az óriásira növelt térképek. Illetve lehetőségünk van járművek, mint pl. hajók, re-

pülők, tankok, dzsipek, helikopterek és quadok irányítására.

Az ETQW egyértelműen többjátékos módra tervezett játék. Nincsenek egyszemélyes feladatok, leszámítva, ha botok ellen játszunk. Az online közösség nagyon nagy, szerverek száza várják a játékosokat. A LAN támogatásnak hála, alapvető játék lehet a hálópartiknál. Rengeteg pálya van hozzá, sok elvégzendő feladattal. A grafika kitűnő, a textúrák nagyon szép felbontásúak. A fény és egyéb effektek nagyon részletesek, ezért el is várja a jobb hardvert maga alatt.



Ezt az áttekintés át is nevezhetném az Enemy Territory Wolfenstein áttekintésének. Mindkét játék szinte ugyanaz. Ami a Quake Wars-t mégis kiemeli, az a pályák, hangok és a feladatok. Én úgy tekintek a Wolfensteinre, mint a Quake

Wars demójára. Szerintem megéri az egyszeri belépési díj kifizetését. Nagyon nehezen találtam benne hibát, az egyetlen dolog, amit negatívumként meg lehet említeni, az a nehézkes telepítés. Meg kell vennünk a Windows-os játékot, majd le kell töltenünk hozzá a Linuxos telepítőt. De a játék annyira jó, hogy ezt is simán feledtettem, nem nehéz megállapítani, hogy ez a legjobb Linuxos játék.

Pontszám: 10/10

Pozitívumok:

Feladat- és kasztrendszer
Kitűnő grafika és hangok
Nagyszerű pályák és online közösség

Negatívumok:

Nehézkes telepítés

Gépigény:

2.0 GHz processzor
512 MB RAM
128 MB videokártya
Internet



Telepítés:

Rendelkezned kell a játék DVD-jével, majd telepítsd hozzá a Linuxos klienst innen:

<http://zerowing.idsoftware.com/linux/etqw/>



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

Hírek

Heroes of Newerth nyílt béta

- A DoTA inspirálta multiplatformos, valósidejű, többjátékos stratégiai játék, a Heroes of Newerth nyílt béta állapotba lépett.



Az id Software továbbra is támogatja a Linuxos játékok piacát és kiadta legújabb nagy nevű játékát, a **Doom 3**-at erre a platformra is. A játék stílusát nézve egyjátékos módú sci-fi/horror játék, amely 2145-ben játszódik a Marson. Egy névtelen tengerészgyalogost alakítunk benne, aki nem sokkal azelőtt érkezett a Marsra, hogy megnyílt volna az átjáró a pokolra és démonok hada szállta

volna meg a kutatóbázist. A föld megmentése érdekében likvidálnod kell a démonokat. A történet maga elég gyenge, van néhány jobb jelenet benne, de összességében az se okozna túl nagy bonyodalmat, ha kimaradnának belőle.

A Doom 3 hasonló a stílus többi játékához, a küldetések alatt különböző feladatokat kell teljesítenünk egy lineáris útvonalon, lőnünk kell mindenre, ami él és mozog. Magyarán a játék a szokásos futsal és lősz elvet követi. A

fegyverarzenálunkban megtalálható minden megszokott fegyver, kezdve a pisztolytól a komolyabb puskákig.

A játék stílusát tekintve horror játék. A készítők törekedtek a játékosok megrémítésére különböző trükkökkel és effektekkel. Ennek az egyik legjobb példája a világítás nagyszerű kivitelezése. Villódzó fények, sötét folyósók, bármelyik sarok után egy ellenség bújhat meg. A játék horror jellegének

fokozásához egy eddig sehol máshol nem használt dolgot vettek be. Általában a többi játékban a zseblámpát képes vagy egyszerre használni a fegyvereddel, de a Doom 3-nál nem. Ha itt kialszanak a fények és előveszed a lámpát, a fegyvered kénytelen vagy eltenni és az ellenség bármelyik másodpercben előugorhat, miközben fegyvertelen vagy. Ez néhány igen parás másodpercet tud szerezni a játékosnak. Előveszed a lámpát, körbenézel, majd hirtelen észreveszed, hogy valami kö-

zelít feléd. Előkapod a fegyvert és vaktában elkezdesz tüzelni a sötétség mélyére, reménykedve, hogy célba találsz. A hangok nagyszerűek és kellően fokozzák a feszültséget. Az összeomló bázis és az egyre közeledő ellenségek hörgése tovább plusz adalék a nagyszerű hangulathoz.

A grafika nagyon szép, az egyik legjobb, amit Linux alatt láttam. Az árnyékok és a világítás a játék legjobban eltalált elemei. Bár igaz, hogy szüksé-



Játékok Ubuntu

ged lesz egy bivalyerős videokártyára, hogy teljes fényében élvezhesd ezt az alkotást.

Van LAN, illetve online játék lehetőség a Doom 3-hoz, de hatalmas csalódás mindegyik. A szokásos játékmódok vannak csak, semmi újítás. Az internetes közösség csekély száma kiválóan mutatja a többjátékos mód minőségét. A Doom 3 inkább egyjátékos módban élvezhető játék, mintsem

többjátékosként.

A Doom 3 egy zseniális játék Linuxra. A történet nem a legjobb, de a küldetések kiválóak. Jó 20 órát igénybe vesz, hogy teljesíteni tudjuk mindet és akkor még nem beszéltünk az újrajátszásról. Az id által bevezetett újdonság, hogy vagy a fegyver vagy a lámpa lehet csak egyszerre a kezünkben, elsőre elég idegesítőnek tűnhet, de nagyon sokat dob a

játékélményen. A többjátékos mód nagyon gyenge, nem éri meg vele vesződni. A telepítés itt is elég macerás, hasonlóan a 35-ös számban bemutatott *Quake Wars*-hoz. Itt is szükség lesz a Windowsos DVD-re, melyhez még le kell tölteni egy shell telepítőt.

Pontszám: 8/10

Pozitívumok:

- * Élvezhető egyjátékos missziók
- * Látványos villámlás effektek
- * Nagyszerű hangok

Negatívumok:

- * Gyenge történet
- * Gyenge többjátékos mód

Rendszerkövetelmények:

1.5 GHz CPU,
384 MB RAM,
64 MB videokártya





Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

JÁTÉK HÍREK

Érkezik a Steam Linuxra?

– A Macos Steam béta verziójában felfedezhető több utalás is a Linuxos kliensre. Egyelőre hivatalos bejelentés nincs.

Megjelent az Alien Arean

2010! – Az idei verzió új pályákkal, szebb grafikával és a játékmenetet érintő kisebb javításokkal érkezik.

Az Osmos egy pár hete, a Hemisphere Games által kiadott kereskedelmi játék. Stílusa szerint fejtörő, ügyességi, amit az Osmos-t körülvevő világban helyeztek el. A környezet nagyon elegáns, űrszerű. Célunk az általunk vezérelt porszemmel elnyelni a nálunk kisebb porszemeket és ezáltal egyre nagyobbra nőni. Ezzel egy időben figyelniünk kell a nálunk nagyobb porszemekre is, mert könnyen elnyelhetnek

minket is hasonlóképp.

A játéknak nincs története, mindössze 47 különböző pálya, eltérő célokkal és nehézségi szinttel. Az első pályák igencsak egyszerűek, leginkább arra szolgálnak, hogy elsajátítsuk a játék irányítását. Itt még könnyedén repülhetünk és szippanthatjuk magunkba a kisebb porszemeket. Viszont a pályák múlásával a játék egyre nehezebb lesz. Bonyolultabb megoldások és új porszemek jelennek meg. Néha egy-két pályáról biztosan az lesz a véleményed, hogy lehetetlen továbbjutni róla. Viszont a fejlesztők ezt is szépen megoldották. Ha teljesen elakadnál egy feladványnál, a menüből lehetőséged van egy véletlenszerűen generált pálya kiválasztására és azon túljutva folytathatod a játékot. Ahogy haladsz előre a játékban, úgy fogod elérni a különböző



eredményeket, ezzel is növelve a játék újrarájátszásának értékét.

A játékmenet-hez hasonlóval még eddig nem valószínű, hogy találkoztál. A porszem mozgatásához az egeret arra az oldalra kell vinni, ahonnan lökni kívánod a porszemet. Lehetőséged van rövid és gyors kattintásokkal navigálni, illetve hosszan nyomva tartott kattintásokkal gyorsítani. Viszont minden alkalommal, amikor meglököd a porszemet, az veszít a méretéből, ezért legyél óvatos, nehogy túlságosan összezsugorítsd. A játék látvány-

világa nagyon nyugtató, ahogy végigvezeted a porszemedet az Osmos világában, és figyeled, hogyan kering a többi porszem. Nagyon jó kikapcsolódás lehet egy pörgős, izgalmas akciójáték után.

A grafika nagyon látványos. Az űrszerű effektek nagyon illenek az összképbe. A porszemek fénye briliáns, ahogy nyugodtan áthaladnak az Osmos-on. Igen minimalista, de mégis nagyon eltalált megvalósítás. A hang nagyon jó minőségű – a kitűnő zene a játék egyik fő erőssége. Ahogy azt előbb említettem, a játék nagyon nyugtató és ezek a számok tökéletesen passzolnak hozzá.

Összességében az Osmos egy kiváló játék a maga egyedi at-

Játékok Ubuntu

moszférájával és játékmenetével. Rengeteg pálya van, plusz bármikor generáltathatunk véletlenszerű pályákat is, ha elakadnánk valahol. A grafika és hang kitűnő, tökéletesen illeszkedik a hangulathoz. Az „eredmények” ösztönöznék a játék végigjátszására. Még jobb lehetne, ha online funkciókkal is bírna az Osmos. Olyanokkal, mint például letölthető tartalmak vagy online ranglista. A játék 10 dollárért megvásárolható deb telepítőfájl formájában. Van kipróbálható demó is, ahol néhány pályában ízelítőt kaphatunk a játékból. Az Osmos megér egy próbát mindenkinek.

Pontszám: 8/10

Pozitívumok:

Rengeteg pálya
Véletlenszerűen generált pályák
Nagyszerű háttérzene
Eredmények

Negatívumok:

Letölthető tartalmak és online módok hiánya



A Full Circle szeretne köszönetet mondani a Hemisphere Games-nek, hogy a rendelkezésünkre bocsátottak egy példányt a játékból a cikk megírásához.

A Hemisphere Games egy független kiadó, amely támogatja a Linuxot, cserébe támogatassátok ti is őket.





Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

Játék hírek

Játék kód nyitások – A Humble Indie Bundle sikerén felbuzdulva a fejlesztők megnyitották a Lugaru, az Aquaria, a Gish és a Penumbra kódját.



Pár héttel ezelőtt a Wolfire Games meghirdette különleges akcióját, a Humble Indie Bundle-t. Az akció időtartama alatt, bárki annyiért vehette meg a megadott öt játékot, amennyiért szerette volna. Ennek hatására egy négy részes sorozatot indítok, ahol bemutatom a játékokat. Azért csak négy, mert a

World of Goo-ról már 24. számban volt cikk.

A Lugaru egy egyedülálló játék, bár azt meg kell hagyni, hogy elég fura is a maga nemében. Egy harcművész nyulat kell irányítanunk benne. Elsőre elég különös ötletnek tűnhet, de, ha kipróbálsz, tetszeni fog. Turnerrel, a lázadó nyúllal játszhatjuk végig a különböző pályákat. Illetve változatosabbnál-változatosabb mozdulatokkal kell hatástalanra tennünk ellenfeleinket. Az ütés-rúgástól kezdve a kések és kardok használatán át. Turner emellett nagyon akrobatikus is, hatalmasakat ugrik és kiválóan sprintel.

A Lugaruban két játékmód közül választhatunk. Az elsőben a játék történetét játszhatjuk végig, ahol Turner azt próbálja kideríteni, kik mészárolták le faluját. A történet végigjátszása során számos küldetést kell teljesítenünk, bár szinte mindegyik nagyon hasonló, más nyulak, illetve farkasok

legyőzésével haladhatunk tovább. A történet nem valami nagy szám, az se nagy baj, ha átugrunk rajta. A küldetések változatos terepen zajlanak, a havas hegycsúcsoktól a kiszáradt sivatagokon át a lombos erdőig. A kihívás mód hasonlóképp működik. Itt is az ellenfelek kiiktatása a cél. Bár ebben a módban az idő és a szerzett pontok számítanak. Minél gyorsabban végzel egy küldetést, minél több speciális mozdulattal, annál több pontot szerezhetsz. Így többször is neki futhatsz, hogy megdöntsd az eddig rekordodat. Persze ehhez jó lenne még egy online ranglista is, hogy lásd a világ többi játékosának pontjait.

A játékmenet fantasztikus, az egyik legjobb TPS játék,



amit valaha játszottam. A mozgás folyamatos. A kamerát az egérrel mozgathatjuk, Turnert pedig a billentyűzet segítségével. Sokat panaszkodom, hogy a TPS játékok nem igazán valók PC-re, de úgy néz ki a Wolfire rám cáfolt. Turnert irányítani valóban szórakoztató. A küldetés akkor kezdődik, amikor megteszed az első támadó lépéseket, de addig akár közelebb is lopózhatsz az ellenfelekhez, vagy egyszerűen rájuk is ronthatasz. Az ugrást nagyon eltalálták, lehetetlen jó, mikor hatalmas tá-

Játékok Ubuntu

volságokba szállsz. A harc a játék legfontosabb része, bár kicsit egyszerűre sikerült, vagy eltalálsz vagy nem.

Viszont nagyon látványos mozdulatokat lehet Turnerrel produkálni. Karate rúgások, ugró rúgások, halálos késszúrások. Nagyon látványos, ahogy Turner küzd (viszont nagyon véres is – gyerekeknek nem ajánlott).

Most akkor pár szó a negatív

vumokról. Sokszor a harc nagyon nehéz és nem is túl folyamatos. Az ellenség körül futsz vagy ugrálsz és próbálsz eltalálni. Amikor úgy tűnik eltalálnád, mégis blokkolja az ütést. Ez elég gyakran elfordul. Főleg akkor bosszantó, mikor te és az ellenség is a kést próbálja megszerezni, ami kiesett a kezedből az ütés hatására. Ha ez nem lenne elég, akkor általában elszalad és figyelmezteti a többieket. Ha a harc szépen

megy, akkor nagyon élvezetes, de sajnos az esetek nagy részében az ellenkezője. A legjobb taktika, hogy közéjük osonsz és egyesével végzel velük.

A grafika szép, ellenben elég ideje múlt. Viszont eléggé skálázható, így egy gyengébb gépen is van esély rá, hogy elfut. A hangok megfelelőek, a zene és az effektek passzolnak a harchoz.

A Lugaru egy élvezhető verekedős játék. Az irányítás és a pályák kialakítása nagyszerű, a játék legnagyobb hátulütője viszont pont a leglényegesebb, a harcrendszer. Megéri kipróbálni.

A játék multiplatformos, egyszerű Linuxos telepítővel. Van hozzá ingyen kipróbálható demó is, a teljes játék 20 dollárba kerül.

Pontszám: 7/10

Pozitívumok:

- Kitűnő irányítás
- Skálázható grafika
- Sok teendő

Negatívumok:

- Gyenge harcrendszer
- Online tabella hiánya





Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt



Ebben a hónapban Nicolay Korslunddel, az **OpenMW** névre hallgató játékprojekt főfejlesztőjével készítettem interjút.

Mi is az az OpenMW?

Az OpenMW egy alternatív játékmotor a Morrowind nevű játékhoz, lecseréli a Morrowind.exe-t és emellett nyílt forráskódú.

Az OpenMW egy abszolút nem hivatalos játékmotor. Ez

azt jelenti, hogy egy teljesen működőképes, futtatható dolog, ami kezeli a grafikát, a hangokat, a szkripteket, az MI-t, a grafikus felhasználói felületet és a többi játék nyújtotta funkciót, teljesen újraírva, az eredeti exe bármiféle szükségessége nélkül. Ennek ellenére SEMMI-LYEN játékadatot nem cserélünk le, így ahhoz, hogy futtatni tud az OpenMW-t, szükséged lesz az eredeti játék egy példányára.

A játék natívan fut Window-

son, Linuxon, Macen és más platformokon, köszönhetően a keresztplatformos könyvtárak, mint az OGRE, az OpenAL vagy a Boost használatának.

Mi a célja az OpenMW fejlesztésének?

Az elsődleges célunk, hogy egy Morrowindet alkossunk. Ez egy nagyszerű játék, mindannyian imadjuk. Viszont nem ismerek olyan játékost a közösségben, akinek ne lenne néhány ötlete, amivel a játékot jobbá lehetne tenni. Azt hiszem, ez a játék megmozgatja az emberek képzelőerejét. Még rengeteg tennivaló van, beleértve a jobb grafikát, a könnyebb moddolhatóságot, a jobb szkriptelhetőséget, a hibák javítását és egy új szerkesztő megírását. Mindenesetre mielőtt belevágtunk a dologba, tisztáztuk, hogy először végezzünk az eredeti játékban megtalálható minden funkció megírásával, utána beszélhetünk másról. Szóval ezzel szeretnénk végezni az OpenMW 1.0 megjelenéséig és

a lehető legjobban hasonlítani az eredeti játékra.

Mennyi támogatást élvez az Ubuntu Linux?

Szeretnénk, ha lenne .deb kiadás, azonban a játéknak számos függősége van, amelyek nem szerepelnek a hivatalos tárolókban, szóval azokkal is foglalkoznunk kellene. Személy szerint nekem nincs időm erre, viszont nagyon örülnénk, ha valaki vállalkozna rá, a kellő segítséget természetesen megkapná hozzá.

Miért pont a Morrowind-re esett a választás és nem egy újabb játékra, például az Oblivionra?

Hát röviden, a Morrowind egy olyan játék, amit nagyon szeretek és szerettem volna továbbfejleszteni. Arról nem is beszélve, hogy mikor nekiálltam az OpenMW fejlesztésének, mint saját, privát hobbi projekt,



Játékok Ubuntu

az Oblivion még nem is létezett.

Ezen kívül egy régebbi játékot sokkal könnyebb átalakítani, mint egy újabbat. Először is, a technológiát könnyebb reprodukálni. Szerintem az Oblivion nekem túl nagy falat lenne, illetve nincs is hozzá megfelelő számítógép-konfigurációm.

Másodszor, van egy érett közösség, amelyik megmaradt a Morrowindnél. Harmadszor, nagyobb az esély jogi konfliktusokra. Bár szerintem semmi illegálisat nem találnál akkor sem a projektben (nem sértjük senki jogait), a vállalatok nincsenek elragadtatva, ha a legújabb játékuk célpontja lesz egy nyílt forráskódú projektnek. Ezzel szemben egy 10 éves játék nem sok vizet zavar.

Mennyi hozzáférése van az eredeti játék kódjaihoz és mit használtál fel az OpenMW-hez?

Semennyi. A Bethesda semmiféle formában nem támogatja a projektet. Minden kód a nulláról lett újraírva, a fájlformátumok, a játékmenet és a többi

hasonló kódrészlet ellenben már vagy vissza lett, vagy a jövőben vissza lesz fejtve. Szerencsére van pár modder, akik ezeket az adatokat már megfejlesztették és elég szépen le is dokumentálták.

Mikorra várható egy stabil, letölthető és játszható OpenMW verzió?

Ezt a kérdést elég sokszor felteszik nekünk és mindig csak azt tudom válaszolni, hogy minél több fejlesztő kapcsolódik be és minél több időt tudunk ráfordítani, annál előbb készülünk el. Nem valószínű, hogy egy-két hónapon belül kész leszünk a játék magjával (rendelés, hang, fizika, szkriptelés, animálás, felhasználói felület) és a játékelemekkel (párbeszéd, küzdelem, tárgyak). Bár én nagyon szeretném, ha az év végére egy teljesen játszható verzió elkészülne, de persze ezt megígérni nem tudom.

Hányan fejlesztitek a játékot?

Hát igazából hárman dolgo-



zunk rajta aktívan, meg páran néha-néha még közreműködnek. Azonban ez egy nyílt forrású projekt, így nem meglepő, hogy az emberek jönnek-mennek egész idő alatt. Vannak olyan közreműködőink, akik teljes modulokat írtak meg, csak most annyira elfoglaltak, hogy nem érnek rá vele foglalkozni. Én vagyok az egyetlen, aki a kezdetek óta folyamatosan a projekten dolgozik.

Miképp lehet közreműködni a projektben?

Ha fejlesztő vagy, örömmel vesszük a segítségedet. A leg-

jobb módja a kezdésnek, ha letöltöd a kódot, lefordítod és tanulmányozod. Majd ránézel a fórumunkra és a wikinkre.

További információért látogass el a hivatalos honlapra:

<http://openmw.com>



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

Megjelent a Wine 1.2! – Stabil kiadás, új felülettel, Tango ikonkészlettel és 64 bites alkalmazás-támogatással.

Ebben a hónapban folytatom a Humble Indie Bundle akció keretein belül nyílt forrásúvá vált játékok bemutatását. Következzen az Aquaria.

Az Aquaria egy oldalnézetes vízalatti kalandjáték. Naija, a sellő segítségével kell felfedeznünk Aquaria csodálatos vízalatti világát, zenés rejtvényeket kell majd megoldanunk, illetve fel kell vennünk a küzdelmet a különböző, ránk leselkedő lényekkel. A történet során Naija múltjával is megismerkedhetünk.

A játék középpontjában Aquaria világának felfedezése áll, amit úszva tehetünk meg. Minden mozgást az egerrel végezhetünk el, ennek hála könnyedén tudunk mozogni. A bal egérgomb segítségével pedig

rövid ideig megnövelhetjük az úzás sebességét. A játék legjobb része talán a saját zene komponálása. A jobb egérgombot nyomva tartva egy kör jelenik meg hangokkal, mozgatván az egeret a hangok között könnyen komponálhatunk. Természetesen ez a funkció a játék végigjátszásában is fontos szerepet játszik. Vannak dolgok, amik más-más módon reagálnak a zenére, illetve az ellenségek ellen is bevethető. A harc talán a játék leggyengébb része. Naija-nak elég korlátozottak a lehetőségei támadás és védekezés terén. Elég kiszolgáltatottnak érezhetjük majd magunkat Aquaria vízalatti világában úszkálva, rengeteg teremtmény törhet majd az életünkre és elég sebezhetőek leszünk.

Végigkövetvén az eseményeket, a történet számos különböző helyszínen játszódik, kezdve a barlangoktól, a vízalatti romokon át egészen a napsütötte oázisokig. A játék hangulata nagyszerűre sikeredett, Aquaria látványvilága egyszerűen gyönyörű. A grafika elég egyszerű, de mégis illeszkedik a játékhoz. A háttérzenék fantasztikusak, szá-

mos kitűnő számmal, amik tökéletesen illenek Aquaria vízalatti kalandjaihoz. Az egész összképe pedig nem is sikeredhetett volna enél jobbra.

Az Aquaria egy kitűnő játék, ez java-részt a látványvilágnak és a zenének köszönhető. A zenekomponálás rátesz egy lapáttal a hangulatra és valami újat ad a játékhoz. Az irányítás egyszerű, az úszkálás élvezetes. A történet erőssége, hogy visszamehetünk a múltba. Azonban a harcrendszer hatalmas csalódás egy akciójátékhoz viszonyítva, főleg úgy, hogy milyen kiszolgáltatottak is vagyunk.

Pontszám: 7/10

Pozitívumok:

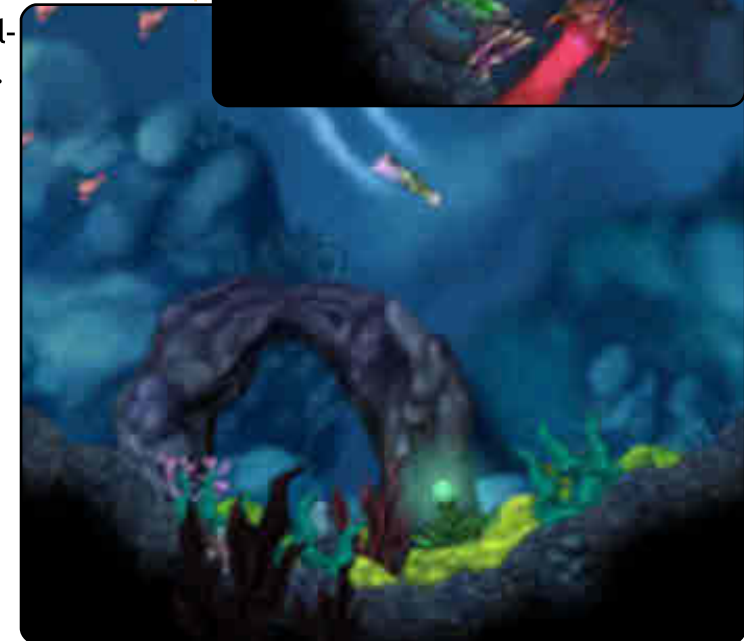
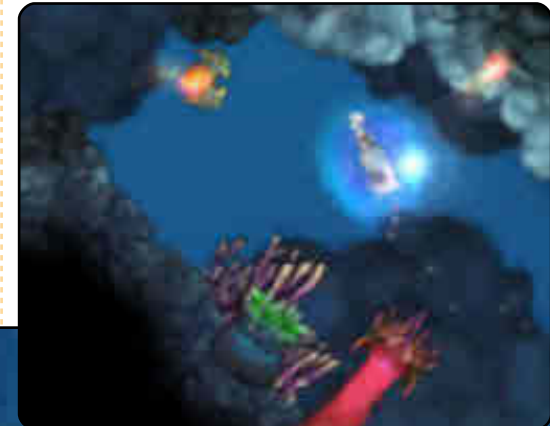
Nagyszerű hangulat
Élvezetes zenekomponálás

Negatívumok:

Gyenge harc



Ed Hewitt, játékos néven chewit, egy PC-s játékos, aki rajong a konzolos játékokért is. Ezen kívül tagja a Gfire fejlesztőcsapatának is (Xfire bővítmény Pidginhez).





Játékok Ubuntu

Írta: Edward Hewitt



Játékhírek

Az Unreal Tournament 3 nem jön Linuxra: Mark Rein, az Epic Games alelnöke megerősítette a hírt, miszerint az UT3 Linuxos fejlesztése teljesen leállt és nem is folytatódik a jövőben sem.

Ebben a hónapban folytatom a Humble Indie Bundle akció keretein belül nyílt forrásúvá vált játékok bemutatását. Következzen a **Gish**.

A Gish egy 2D-s platform játék, melyben egy kátránylabdát, Gish-t irányítunk. Gish nagyon sokoldalú, képes ragadóssá, csúszóssá vagy nehézzé válni, illetve ugrani is. Ezen képességei segítségével képes falakon mászni, szilárdan megállni, gyorsan csúszni vagy szűk helyeken átfolyni.

A játék története nagyon egyszerű. Gish barátját, Brea-t elrabolták és a mélybe, Dross csatornáiba hurcolták. A játéknak kettő lehetséges befejezése van.

Minden küldetés változatos, különböző helyszínekkel és rejtvényekkel, a pályák nehézsége folyamatosan nő. Lehet, hogy egy kicsit már az elején is túl nehéz. Nincs gyakorló küldetés, ahol megtanulhatnánk a különböző technikákat, így elsőre elég nehézkes lehet. Az pedig, hogy megszabott mennyiségű életünk van, még nehezebbé teszi a játékot. A történet módban például, ha elfogy az összes életünk, a játék véget ér és az elejéről kell kezdenünk az egészet. Minden újraindított pálya után, illetve kilépés után eggyel csökken az életek száma. A másik egyszemélyes játékmód sokkal szórakoztatóbb. Válogatott pályákat kell a lehető leggyorsabban teljesítenünk. Sokkal könnyebb, mint a történet végigjátszása és sokkal élvezetesebb is. Arra ösztönöz, hogy próbáljuk újra és újra, hogy minél jobb pontszámot érjünk el a ranglistán. Miután mindkét játékmódot

végigvittük, lehetőségünk van további pályák letöltésére is, ezzel kiterjesztve a játékidőt.

Az egyik legkiemelkedőbb és legmeglepőbb funkciója azonban a Gishnek az egymás elleni mód. Mielőtt kipróbáltam a játékot, azt gondoltam, hogy csak egyszemélyes játékmódot fog tartalmazni. Ehhez képest nagyon jó többjátékos módja van. Számos módban játszhatunk barátunkkal ugyanazt a számítógépet használva. Olyanokat, mint a szumó, a labdarúgás, a „kapzsiság”, a gödör harc vagy a lassúsági verseny. Mindegyik igen kellemesre sikeredett.

A Gish megjelenése kellemes, bár nem kiemelkedő. A háttérzenék szuperek, de néha ismétlődnek. Mondhatjuk, hogy a Gish látványvilága jóra sikeredett.



Összességében a Gish egy kitűnő platform játék. A történet végigjátszása nehéz és nincs túlbonyolítva. A másik egyszemélyes mód messze a legjobb a játékban szerintem. Gyors és könnyű teljesíteni, ranglista is van hozzá. Az egymás elleni módot élvezheted egy barátoddal is. Azt gondolom, érdemes megvásárolni, de ne gondoljuk, hogy sétagalopp lesz.

Pontszám: 7/10

Pozitívumok:

- Élvezetes játékmódok
- Meglepően jó többszemélyes mód

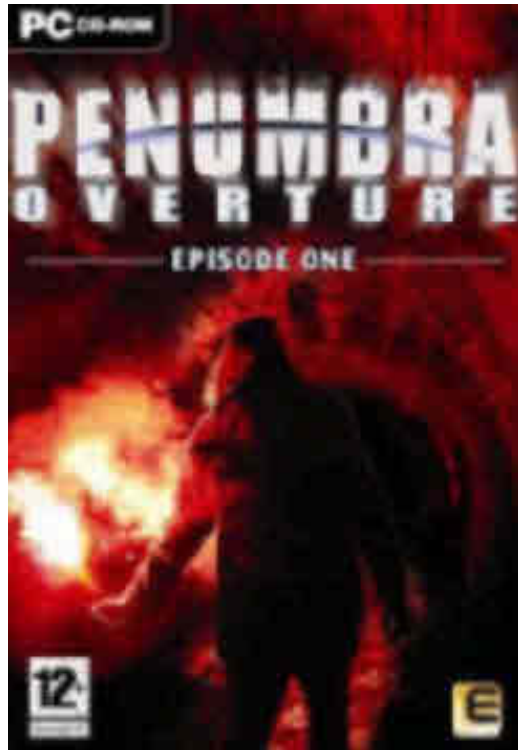
Negatívumok:

- A történet végigjátszása túl nehéz



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt



Ebben a hónapban folytatom a Humble Indie Bundle akció keretein belül nyílt forrásúvá vált játékok bemutatását. Következzen a **Penumbra: Overture**.

A Penumbra egy nem hétköznapi játéksorozat, a svéd fejlesztőgárda, a Frictional Games tollából. Egy belső nézetes horrorjáték, amely erősen épít rejtvények megoldására. Kezdjük a játék hiányosságaival először.

Talán az egyik legnagyobb, ami mellett nehéz elsiklani egy ilyen stílusú játéknál, az az, hogy nincs fegyverünk, mégis meg kell magunkat védenünk. Ugyanis Grönland, ahol a játék játszódik, elég veszélyes hely. Minden, amit tehetsz az az, hogy elfutsz és elrejtőzöl valahol, megvárva, míg a vérengző állatok továbbállnak. Szóval csak akkor állj neki, ha ez nem zavar.

A Penumbra: Overture az első epizódja a Penumbra trilógiának. A történetben egy harminc éves fizikus, Philip kalandjait követhetjük nyomon. Philip nem sokkal édesanyja halála után egy furcsa levelet kap halottnak hitt apjától. A levél Grönlandra vezeti őt. A történet nagyszerű, talán az egyik legjobb a Linuxos játékok közül, és ezt olyan dolgoknak köszönheti, mint a vágások, a megtalált levelek, illetve naplóbejegyzések összessége.

A játékmenet szokatlan, olyan furcsa érzés, ahogy ezt már korábban említettem, de ha ezen túllépsz, egy kiváló játékkal találod szembe magad. A Penumbra leginkább a rejtvények megol-

dására és kalandokra épül, horrorisztikus elemekkel körítve. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája kitűnő, meghallják, ha zajongunk és felfigyelnek a fényre is. Így vigyáznunk kell a közelükben. A rejtvények olykor nehezek, de kifizetődőek.

A grafikára se lehet panasz. Talán az egyik legjobb az ilyen műfajban. Nagyszerű fényeffektusokkal rendelkezik, amellyel érzékeltetik Grönland zord, hideg időjárását. A hangok is lenyűgözőek: a kutyák mozgolódása, vagy a hideg szél, ahogy elsűvít a füled mellett. Annak ellenére, hogy jó gépre van szükséged a teljes grafikai beállításhoz, azok egész jól állíthatóak, így egy gyengébb vason is elfut, kompromisszumokkal.

A Penumbra egy bizonyos játékos közönséget céloz meg. Ennek hatására a más műfaj kedvelőinek néha nagyon hiányozhat egy fegyver, nagyon sokszor érezhetjük magunkat védtelennek, túl sokat kell bujkálni az ellenségek előtt. Bár ez sokat dob a horror faktoron. Ha viszont pont az ilyen játékok



érdekelnek, ahol a jó történet és a rejtőzködés a lényeg, akkor ez az egyik leginkább neked való játék Linuxra, amivel eddig játszottam.

Pontszám: 6/10

Pozitívumok:

Kitűnő történet
Levelek és naplók megtalálása
Nagyszerű hangulat

Negatívumok:

Nincsenek fegyverek
Sebezhetőnek érzed magadat





HÍREK

A Gaming On Linux egy Linuxos játékokkal foglalkozó oldal.

Kövessd a híreket, indulj a versenyeken és nyerj játékokat!

<http://www.gamingonlinux.info>

Az And Yet It Moves egy kevésbé ismert kereskedelmi indie játék, mely most már elérhető egy ideje Linuxon is. Műfaját tekintve platform játék, viszont egy egyedi, sajátos megközelítéssel. Egy kétdimenziós világban kell ugrálva, mászva teljesítenünk a pályákat és különböző rejtvényeket. Viszont lehetőségünk van a játék világának forgatására. A pályát elforgatva ami eddig falként funkcionált, azon mostantól vidáman mozoghatunk és ugyanez érvényes visszafelé is.

Nincs semmi története a játéknak, mindössze teljesítenünk kell a pályákat. Tizenhét különböző szint van, különböző környezettel és kihívásokkal. A pálya forgatása

elsőre nagyon szokatlan lesz, de hamar hozzá lehet szokni. Valószínű, hogy sokszor meg fogsz halni, hála a lezúduló szikláknak és a szakadékoknak, de a játék ilyenkor a legutolsó ellenőrzőponttól folytatódik tovább. Bár szinte minden pálya hasonló az előzőhöz, viszonylag változatosak a kitűnő kinézetnek hála. Minden pálya időre megy és lehetőség van a "ghost"-od és az időd publikálására egy online ranglistán. Ez kicsit növeli a motivációt az újrajátszáshoz. A ghost-od a mozgásodat is eltárolja, így másoknak lehetősége van letölteni azt és tanulni belőle. Plusz minden pályához van egy gyorsasági mód is. A kihívások teljesítéséért megszerezhető plusz dolgok még élvezetesebbé teszik a játékot. Például végig tudsz úgy vinni egy pályát, hogy nem mozogsz?

A grafika stílusa sem mindennapi. A papírszerű grafikai szintén egyedivé teszi a játékot. A hangról nem tudok nyilatkozni, nálam valamiért nem akart működni. Ez nem tudom, hogy az Ubuntu (10.10, 10.04), a hangkártya vagy a játék hibája-e. A

játék fizikája is nagyszerűre sikeredett, pár hibától eltekintve. Például, ha az ellenőrzőpontra ráesik egy szikla, az minden alkalommal megöl amikor újraindul a játék arról a pontról.

Tisztességes teljesítményű számítógépre lesz szükségünk az And Yet It Moves-hoz. A videokártyával nincs probléma, de a fizikából adódó számításokhoz néha elég komoly processzor kapacitás kell, ez főleg a nagyobb tereknél érződik.

Összegezve az And Yet It Moves egy kitűnő, de mégis egyszerű játék, melyet a nagyszerű grafikája javít fel. Bár a játék vége felé elég nehézé válik. A pályák élvezhetőek és sokszor újrajátszhatóak, hála az online ranglistának és a gyorsasági módnak. Ha szereted a rejtvényeket és a platformjátékokat, akkor mindenképp adj neki egy esélyt. A <http://www.andyetitmoves.net> honlapról letölthető egy pár pályát tartalmazó demó, .deb formátumban. A teljes játék 10 dollár és elérhető Windowsra, Macre és Linuxra is.

Pontszám: 8/10

Pozitívumok:

- Egyedi grafika
- Újítás a platformos játékoknál
- Online ranglisták és a "ghost" megosztás
- Extra tartalom!

Negatívumok:

- Végig ugyanazokra a dolgokra épül a játék
- A hang nem működött nálam!
- Esetenként bugos fizika

A Full Circle magazin szeretne köszönetet mondani a Broken Rules fejlesztőinek, hogy biztosítottak egy példányt az And Yet It Moves játékból. A **Broken Rules egy független játékkiadó,, aki támogatja a Linuxot, támogassátok ti is őket.**



Játékok Ubuntu

Írta Edward Hewitt

Hírek

- A következő néhány hétben láthatjuk majd a **BEEP** és az **Atom Zombie Smasher** Linuxra írt kiadását.
- Újra visszatértek! Annyit fizetsz, amennyit akarsz az 5 független játékért: **Braid**, **Cortex Command**, **Machinarium**, **Osmos** és a **Revenge Of The Titan**. Mindet áttekintjük a FCM következő számaiban!
- A **Trine**-t és a hamarosan érkező **Trine 2**-t kiadják Linuxra.

A Quake Live jelenleg több, mint egy éve elérhető és sok minden változott az indulása óta. A 29. számban megírt ismertetőm óta vissza szeretnék tekinteni a játékon végzett módosításokra, arra, ahogyan a közösség kialakult és néhányatokat meggyőzni arról, hogy visszatérjete a Quake Live-hoz - vagy első alkalommal kipróbáljátok!

Azoknak, akik nem tudják, mi a Quake Live, vagy sohasem játszottak vele, ez a Quake 3 szabadon

játszható verziója - amelyet ugyanazok az emberek fejlesztettek, az id software tagjai, amely bővült és továbbfejlődött. Megőrizték ugyanazt a nagyszerű Quake 3 tartalmat (térképek, modellek, játékmenet, fegyverek) és olyan modern játékszolgáltatásokat adtak hozzá, mint pl. játékpárner-kereső rendszer, eredmények, statisztikák és barátlis-ták. Elérhető Windows, Mac és Linux rendszereken.

Röviddel a Quake Live 2009. augusztusi Linuxos kiadása után az id software 2-3 hetente kis frissítéseket adott ki, amelyek hibajavításokat és a játék kiegyensúlyozásához szükséges változtatásokat tartalmaztak. Általában ez a norma szabadon játszható játékok esetén, de sokan új tartalmat akartak. Az id software a kezdetektől több, mint 20 térképet kínált 5 játékmódban, elég tartalommal lehetett játékot kezdeni és elég sok szerver és játékos volt az egymás elleni játékhoz. A Quake Live első éve alatt úgy tudtuk, hogy előfizetési szolgáltatás lesz a játék indításához.

Végül pontosan egy évvel a Qua-

ke Live elindítása után jött az előfizetési szolgáltatás. A Quake Live szabadon játszható oldala még elérhető hirdetésekkel támogatva és azzal a nagyszerű tartalommal adják ki, mint a Quake Live-ot. Az előfizetési szolgáltatásnak két szintje van, a Premium és a Pro, egyenként 1,59, illetve 3,18 Font/hó áron. Ezek az előfizetési szolgáltatások új térképeket és játékmódokat adnak hozzá hirdetések nélkül, saját klán létrehozásával és több statisztikát tesznek elérhetővé az egyes játékok után. Bár ezek a szolgáltatások nagy értéket nyújtanak a pénzért, lassan fogadta el a Quake Live közösség. A sok új térképpel és játékmóddal rendelkező Premium

Quake Live: Egy év

Feature Comparison	STANDARD	PREMIUM	PRO
Access to Standard QUAKE LIVE games	✓	✓	✓
Access to Standard QUAKE LIVE game modes	✓	✓	✓
Over 40 different standard maps to choose from	✓	✓	✓
Practice and compete against automatic bot players	✓	✓	✓
Get matching to find your best challenge	✓	✓	✓
Rich career statistics	✓	✓	✓
Play on your choice of game servers all around the world	✓	✓	✓
Integrated online marketplace for skins and cosmetics	✓	✓	✓
Customer Support	Partial Only	Full Support	Full Support
Join Clans	Join 1	Join 5	Join 10
Extended Match History	24 Hours	6 Months	1 Year
Access to QUAKE LIVE Premium games		✓	✓
Access to QUAKE LIVE game mode		✓	✓
Exclusive Rewards		✓	✓
Create your own Clan		✓	✓
Regular content updates		✓	✓
Exclusive game advertisements		✓	✓
Exclusive live game		✓	✓
Ability to start your own matches, specifying location, game type and monitor who you want to join			✓
Over 40 24 hours with Standard level memberships to play with you on premium servers			✓

szerver szinte üres. Az előfizetés előnye jelenleg a reklámoktól való megszabadulás. Azt hiszem, hogy a lassú elfogadás oka az, hogy a legtöbben boldogok, ha szabadon játszhatnak, míg néhányan, akik fizetni akarnak, a PayPal-t részesítik előnyben, amelyet az id software-nek hozzá kell még adnia a fizetési lehetőségekhez. Ha fontolgatjátok az előfizetési szolgáltatásra való upgrade-t, a Premiumot javaslom, mert a Pro nem nyújt sokkal többet.

Játékok Ubuntu

Az id software játékhöz nyújtott támogatása egyre jobb lett, ahogy telt az év. Az ígért tartalomfrissítések egész jók lettek, mióta az előfizetéses szolgáltatást elindították. Ezeket a tartalomfrissítéseket 2-3 hetente kiadják, hibajavításokkal és egyensúlyozási módosításokkal érkeznek. Most vannak új térképek, eredmények, új szerveropciók és általános játék-fejlesztések. Minden egyes hétvégén van DevPick esemény, ahol több szervert úgy módosítanak, hogy felváltva új térképek és olyan játékmenet-javítások kerüljenek rájuk, mint pl. az alacsony nehézségi fokozat és a gyorsabb újratöltés. A Quake Live-nak növekvő közössége van a hivatalos fórumokon, amely a fejlesztőket bevonja azáltal, hogy hozzászólnak a javaslatokhoz és a támogató szálakhoz.

Amikor először írtam az ismertetőmet a Quake Live-ról, az egyik érdeklődési területem a játék jövőjét illetően a pro réteg volt. A Quake 3-at a sorozat legjobb játékának tartják, a profik is elfogadták és sok évig használták az E-Sports Ligákban. Aggódtam amiatt, hogy a Quake Live-ot mellőzni fogják a profi és fanatikus Quake-játékosok és továbbra is a Quake 3-mal játszanak, de tévedtem. A Quake Live

nagy találat lett ezen a téren, főleg az id software folyamatos támogatásának és annak köszönhetően, hogy a Quake 3 nagyszerű játékszolgáltatásait megtartva nagyon kiegyensúlyozott játék lett. A Quake Live-ot olyan versenyeken alkalmazzák, mint a QuakeCon, Intel Extreme Masters, ESL és a Dreamhack.

Sok Quake-klón létezik Linuxra és még a Quake 1-4 is natívan játszható, így miért játszanátok a Quake Live-val?! A kezdők számára ez a

Quake legjobb verzióján - a Quake 3-on - alapul és új szolgáltatásokkal frissítik és fejlesztik. A Quake 3 összes nagyszerű térképét, fegyverét és játékmenet-fejlesztését tartalmazza, de most modern játékfejlesztésekkel. A grafikát javították frissített textúrákkal, HDR-támogatással és anti-aliasinggal. Nagyon széleskörű statisztikai szolgáltatása van, minden lejátszott mérkőzés után részletes statisztikát ad. Az "Achievements" kedvenc új bővítmény lett a játékhöz, mióta a Microsoft hozzáadta az Xbox platformjához.



formjához. A Quake Live-nak hasonló rendszere van. A beépített klánrendszer sok online lövöldöző számára kötelező szolgáltatás lett, és a Quake Live-nak a legjobb a megvalósítása, amit valaha láttam. A barátok listája és a profiloldalak sokkal közösségibb oldalt adnak a Quake Live-hoz. Ezenfelül a Quake Live az egyetlen játék, amelyet az id software még aktívan támogat 2-3 hetenkénti frissítések kiadásával. Több térképet adtak a Quake Live-hoz, mint a Quake 3-hoz, beleértve az előző játékokból származó hivatalos Quake-térképeket és híres modderek térképeit is.

A Quake Live az egyik legjobb lövöldözős játék Linuxon, a nagyon csiszolt és széleskörű lövöldözésnek köszönhetően. Ez szabadon játszható, így ha mohó FPS fanok vagytok, csak rajta! Garantálom, hogy nem fogtok csalódni. A Quake Live-nak kiváló első éve volt, amely felülmúlta a várakozásomat. Biztos vagyok abban, hogy a Quake Live-nak kitűnő jövője lesz, hála az id támogatásának és a közösség meredeken növekvő méretének.



Játékok Ubuntu

írta Dave Wilkins

Hírek

• **Az OpenMW fejlesztőket keres!** – Az OpenMW egy új, Linuxon is futó grafikai motor az Elder Scrolls 3: Morrowindhez! C++ programozók jelentkezését várják.

Ebben a hónapban felváltva Edet, én, azaz *David Wilkins* (a Full Circle Podcastról) fogok bemutatni nektek egy izgalmas új horror játékot, a Penumbra sorozat készítőitől, a Frictional Gamestől. Több olvasó emlékezhet, hogy a Frictional is részt vett az első Humble Indie Bundle-ön. Mely a Linux játékosok körében az egyik legizgalmasabb időszak volt a 2010-es év közepén. (Ed és én is sokat beszéltünk róla a Full Circle podcastján). A Penumbra sorozat sem volt rossz, bár nekem jó néhány dolog nem tetszett elsőre benne, köszönhetően a furcsa kezelőfelületnek és a szokatlan irányításnak. Így úgy gondoltam, hogy túllépve a múltbéli dolgokon, nagy horror rajongóként én magam fogom megvizsgálni a

spirituális műfaj egyik új üdvöskéjét.

Technikailag hatalmas az előrelépés az előző részekhez képest, sokkal szebb, illetve modernebb a grafika összevetve a Penumbrával. Viszont ennek az az ára, hogy sokkal kisebbek lettek a terek, feláldozva a Penumbrából megszokott nagy és burjánzó környezetet. Le voltam nyűgözve, hogy még az én konfigurációmon is milyen jól futott a játék, több megnyitott ablakkal a háttérben is kitűnően teljesített anélkül, hogy bármilyen grafikai beállításból lejjebb kellett volna vennem. Összességében a kinézet nagyon minőségi és profi munka. Őszintén szólva én is igencsak meglepődtem, mikor a játék végén tudomásomra jutott, hogy a Frictional Games fejlesztő csapatát mindössze két fiatalember alkotja.

Az Amnesia háttérsztorija elég egyszerű, már majdnem a közhelyes jelzőt súrolja. A főszereplőnk „nagy” meglepetésünkre teljes emlékezetvesztésben szenved. Egy régi, 19. századi kastélyban ébred és csak homályos elképzelése van arról, hogy ki ő

Amnesia: The Dark Descent

valójában és mit keres egy ilyen Isten háta mögötti, elhagyatott helyen. A történet előrehaladtával kezd egyre tisztább lenni a helyzet, viszont ebbe nem mennék mélyebben bele, mert nem szeretném rontani azok játékelményét, akik még nem játszottak a játékkal. Annyit megemlíthetek, hogy utunk során folyamatosan valami névtelen dolog fog üldözni bennünket és nincs mód a menekülésre a kastély sötét és nyirkos helységeiből. Magyarán ez a játék egy amolyan „kísértetház” műfajú, egy kis lovecraftos érzéssel fűszerezve. Az is elárulható, hogy nem érződik rajta a mai játékipiacon általános folytatás-kényszer, egy teljesen önálló, ügyes és itt-ott meglepő játékról beszélhetünk.

Ami igazán élvezetes játékká teszi az Amnesia: The Dark Descentet, az a kitűnő játékmenet. Jól érezhetően a *Lovecraft* novellák témáira épít. Egyértelműen látszik, hogy nagy befolyással volt a srácokra a kultusz klasszikus, a The Call of Cthulu: Dark Corners of the Earth, mely híres már az elején lévő idegtépő menekülési jelenetéről, ahol a főhőssel próbálunk több helységeken át elmenekülni különböző, az életünkre törő

lények hordái előtt, miközben még egy ceruza sincs a birtokunkban, amivel megvédehetnénk magunkat. Míg a Cthuluban később fegyverekhez juthattunk, ezzel megváltoztatva azt az idegtépő érzést, hogy teljesen védtelennek érezzük magunkat, addig az Amnesia készítői maradtak ennél a játék elejétől egészen annak végéig, ezzel biztosítva, hogy ne legyen egy nyugodt percünk se. A sötét, elhagyatott kastélyban járkálva az égedta világon semmink sincs, amivel felvehetnénk a harcot a lények ellen, egyedül a hüvelykujjunk, aminek segítségével kinyithatjuk az ajtókat – erre ugyanis a lények nem képesek.

Teljesen elvéve a lehetőséget, hogy a játékos bármivel is megvédehesse magát, illetve, hogy bárminemű kárt tehessen a rémisztő lényekben, könnyedén bizonytalanság és kétségbe esés telepedhet a játékosok elméjére, ezt megfejelve még az Amnesia: The Dark Descent hihetetlenül hangulatos háttérzenéivel és az igencsak hátborzongató környezettel, könnyen inába szállhat a bátorsága a horror játékok terén még a jártasabbnak mondhatóknak is. Szerencsére

Amnesia: The Dark Descent

ezekkel a lényekkel való találkozás nem túl gyakori a játékmenet folyamán, ami nem is gond, hiszen könnyen „varázsát” veszthetné a jelenet, mikor összehúzódva bebújsz egy sötét sarokba és lélegzetviassafojtva reménykedsz, hogy előbb-utóbb ismét egyedül maradhatsz a kastély félhomályos helységében. Felelevenül a gyerekkori élmény, mikor az iskola egy helyi vagány gyereke elől bujkálsz, aki a puszta kezével vasajtókat zúz össze és éppenséggel a te ebédpénzedre fáj a foga.

Továbbá ott van még a Eternal Darkness: Sanity's Requiem játékból ismerősen csengő „józan ész mérőhöz” hasonló skála, amely tükrözi, hogy a karakter mennyire tud józanul gondolkodni. Ez az érték könnyen csökkenhet a lényekkel való találkozáskor, főleg, ha még bámuljuk is őket, illetve, ha túl sokáig tartózkodunk túl sötét helyeken. Minél zavartabb az elménk, annál nehezebb irányítanunk a karakterünket és annál könnyebben tudnak elkapni a lények. Így sokszor választanunk kell, hogy vagy leszünk láthatatlanok és sötétben közlekedünk, ezzel veszélyeztetve a tiszta elménket, vagy fényt gyűjtünk, ezzel kiszolgáltatva magunkat a lényeknek, akik



meglepetésszerűen bármelyik sarokból előtűnhetnek és az életünkre törhetnek. Ez a húzás nagyon jó ötlet volt a fejlesztői brigádtól. Ezzel elég jól megakadályozzák, hogy túl sokat láthassunk és ezáltal tisztában lehessünk vele, hogy mire is számíthatunk. Így viszont a sötétben mindig ott az az érzés, az ismeretlentől való félelem. Ez nagyon hatékony módszer annak érdekében, hogy elménk épségét megőrizve hanyatt-homlok kelljen menekülnünk a rémisztő hangok hallatán, nehogy az éppenséggel

valami sötét lény legyen.

Lehet, hogy néhol már idegesítően homályosan írok a játékról, de ennek több oka is van. A játék telepítésekor a fejlesztők is megjegyzik, hogy próbáljunk úgy játszani a játékkal, hogy a lehető legkevesebbet tudjuk meg a játékmenetről a végigjátszásokból. Ezen kívül azt ajánlják, hogy egy sötét szobában fejhallgatóval, jól kalibrált gammával játszunk az Amnesia-val. Elsőre azt gondoltam, hogy ez egy olcsó marketingduma és igen szkeptikusan álltam én is

hozzá, de aztán kipróbáltam és nyomatékosan azt tanácsolom, hogy ti is így próbáljátok ki a játékot a maximális játékelmény eléréséhez. Az Amnesia nem egy bonyolult játék összességében, néhány helyen kell igazán csak felkötni a gatyánkat (abban az átkozott börtönben leginkább...), mivel a veszély többnyire meglepően távoli. Ez a játék egy élmény, viszont azt le kell szögezni, hogy egy ekkora játékstúdió, mint a Frictional nem meglepő módon nem fog tudni a hatalmas kritériumoknak eleget tenni. A játékosoknak azt ajánlom, hogy élvezzék a játék atmoszféráját a teljes élményért, hiszen nem túl hosszú végigvinni az Amnesiat, illetve az agysejteket se dolgoztatja meg annyira. Higgy nekem és nem fogod megbánni.

Az utolsó dolog, amit úgy érzem meg kell említenem, hiszen igen mély nyomot hagyott bennem, az a játék legvégén feloldható rengeteg, az Amnesia készítésénél felhasznált anyag volt. Ez egy igencsak tanulságos dolog, hiszen rájöhettünk és megtapasztalhatjuk mennyi ideig is tart egyes részek kiötlése és megtervezése. Van például az a jelenet – amire azt gondolom sokan a legrémisztőbb részként gondolnak vissza – mikor a főhősünknek különböző képzelgésesei vannak, amit elsőre

Amnesia: The Dark Descent

elég nehezen tudunk hozzákapcsolni a játék akkori cselekményeihez. Sőt, lehet, hogy egyeseknek többszöri végigjátszás után is lehetnek még sötét foltok. Pedig a naplók és jegyzetek olvasása könnyen segít a hely és a dolgok könnyebb megértésében. Ez egyértelműen bebizonyítja, hogy milyen részletgazdagon és odafigyeléssel van kidolgozva az Amnesia minden egyes része, helyszíne és eleme, hogy ez is hasson valamennyire a játékosra, ha csak tudat alatt is. Ilyesfajta részletességet talán csak a hasonló eszközökkel operáló klasszikus, a Silent Hill sorozat második és harmadik része kapcsán említhetünk meg, ahol ugyanilyen sikeresen operálnak a fejlesztők a különböző módszerekkel.

Az Amnesia: The Dark Descent egy nagyon egyszerűen játszható játék, annak ellenére, hogy számos hirtelen fordulat van benne. Szinte egyik-napról a másikra vált a horror műfaj egyik klasszikus darabjává. Erősen ajánlom minden ezen műfaj kedvelőinek, illetve azoknak is, akik még csak barátkoznak vele. Nem a félős játékosoknak való, mindenesetre, ha nagyon nem vagy baráti viszonyban a horror műfajjal, akkor ez nem a neked való játék. Szinte egyedülállóan használja a megszakítás nélküli nyugtalanító környezetet, a

különböző rémisztő lények megjelenését és a közeledésükkel előlépő félelmi reakciókat a karakterünkön. Ez együttesen kitűnően visszaadja a játék mottójaként is felfogható mondatot:

Ne nyerni akarj, hanem a lehető legkevesbé veszíteni!

Pozitívumok

- Hihetetlen hangulat.
- Részletes odafigyelés a

környezetre.

- Nagyszerű grafika, mégis jól bántik az erőforrásokkal.
- A játékelmény, ami megfogja az elé ülőket.

Negatívumok

- Elég rövid.
- Nem túl izgalmas újrajátszhatóság.
- Elég egyszerű rejtvények, gyakran annyi, hogy használd x elemet y elemen.

- Kevés a józan ész befolyásoló tényező, ellentétben az Eternal Darknessszel.

Pontszám: 9/10





Játékok Ubuntu

Írta Ed Hewitt

Újra itt van! Karácsony előtt nem sokkal került ismét megrendezésre a Humble Indie Bundle. A második felvonásban öt indie játék került a csomagba és természetesen mindenki most is annyit fizetett érte amennyit jónak látott. Az öt játék a Braid, az Osmos, a Revenge Of The Titan, a Cortex Command, és a Machinarium. A következő három számban, beleértve ezt is, sorra vesszük három játékot kezek közül. Az Osmost nem tekintjük át, mivel már szerepelt a 37. számában, illetve a Machinarium sem kerül terítékre, hiszen egy Flash játék.

A Humble Indie Bundle 2 játékeit bemutató sorozatomat a Braid nevű játékkal fogom kezdeni. A Braid egy igen népszerű indie játék, amely először Xbox360-ra jelent meg 2008-ban. A történetben Tim figuráját személyesíthetjük meg, aki egy hercegnőt szeretne megmenteni egy szörnyetegtől. A sztori részleteit írásos formában, Tim elmélkedéseiből tudhatjuk meg.

A játék műfaját tekintve lényegében egy platformjáték. Ho-

rdozza annak minden elemét. Lehet 2D-s terepen mozogni, ugrálni a különböző platformok között, illetve ellenségeket kerülgetni, bár van néhány sajátos játékeleme. A játékmenet alatt egy kirakós darabjait kell megtalálnunk, hogy a végén összeálljon a nagy egész. Ezeket a darabkákat hat különböző világ felfedezése alatt találhatjuk meg.

A játék egy ötletes része, hogy Tim képes hátra- vagy előre menni az időben, ezzel megúszva veszélyes szituációkat, kicselezve különböző ellenségeket, illetve néhány rejtvény megoldásánál is szükségünk lesz a technika megfelelő alkalmazására. A játék másik sajátossága, hogy úgyis végigjátszhatjuk mind a hat világ pályáit, hogy akár egyetlen kirakós darabot is összegyűjtenénk, így ha végképp elakadunk a játék egy pontjánál, semmi baj, játszhatunk tovább a kedvünkre.

A Braid csak egyjátékos móddal érkezik és annak is rögtön a közepébe vág. Gyakorlatilag nincs említésre méltó menüje. A történet sem túl hosszú, kevesebb, mint hat óra alatt végigjátszható, viszont elég

nagy az újrajátszási mutatója. Szívesen kezdi az ember előről, hogy felfedezhesse ennek a nagyszerű játéknak minden egyes részét.

A játék nagyon szép látványvilággal érkezik. Ami egységes és összefüggő a pályák között. Mindig jó érzés látni ezeket a különböző stílusú grafikákat az indie játékoknál. A Braid nagyon élénk akvarell színekkel érkezik, amik szépen váltják egymást a barna/szürke játékvilágban. A háttérzene is rettentő jó minőségűre sikeredett, illetve az idő ide-oda tekergetéséhez idomulóan változik.

A Braid összességében egy mélységű indie játék, amely már több platformon is bizonyított és végre valahára elérhető Linuxra is. A történet, a játékmenet, a játék atmoszférája, a grafika és a hangzás is nagyszerű lett, egy teljesen új szintre emelve az indie játékokat. A Braid összeszedi a platform műfajból ismert minden játékelemet, a mozgást a különböző világok között, dolgok gyűjtése, ellenfelek kijátszása, viszont beleszövi a sajátos újításait,

Braid

mely így frissé és érdekessé teszi számunkra ezt a kitűnő játékot. Az időt változtatása talán túl könnyűvé teszi a játékmenetet, így hogy nem tudunk meghalni, viszont sok érdekes rejtvéynél használhatjuk cserébe. A Braid magas minőséget képvisel és azt hiszem érdemes kipróbálni mindenkinek.

Pontszám: 9/10

Pozitívumok:

- Kitűnő pálya kinézetek
- Érdekes játékmenet elemek
- Magas minőségű látványvilág és háttérzene

Negatívumok:

- Az időutazás lehetetlenné teszi, hogy veszítsünk a játékban.





Nem sok MMO érhető el Linuxra. Ez egyértelműen egy olyan terület, ahol lenne hely fejlődésre. Szükség van online, illetve sima Linuxos RPG-kre. Így ha megjelenik egy, az olyan, mint egy falat kenyér. A Vendetta Online egy belsőnézetes, akció, sci-fi MMORPG, melyben a játékosoknak lehetőségük van egy hatalmas univerzum pilótáinak a bőrébe bújni. A VO emellett multiplatformos játék, így Linux mellett elérhető Windowsra és Macre is.

A VO a jövőben játszódik, ahol két nagy szövetség háborúban van a galaxis feletti uralomért. A játékban három szövetség van összesen. Az Itani Nation és a Serco Dominion állnak harcban egymással, illetve jelen van még a Union of Independent Territories, mint semleges résztvevő. Nem egy mélységben kidolgozott forgatókönyvet kell követnünk, a játék mindössze a harcról szól és az univerzum megkaparintásáról.

A szövetségek erősen beépülnek a küldetésekbe és a játékosok közötti egymás elleni részekbe. Mikor elindítod a VO-t, egy a játékot nagy vonalakban bemutató gyakorló pályát kell teljesíteni, ahol többek között bemutatják a játék három fő képességét: a harcot, a bányászatot és a kereskedelmet. Mindhárom területhez tartozik küldetés, és mind nagyon fontos a karakterfejlődéshez. Nagy szerepet kap a játékban a harc, ami leggyakrabban a szövetségek összecsapásai körül alakul ki. Hetente rendeznek a szövetségek nagyszabású csatát, melyet a Nemzetek Háborújának hívnak.

Ezen az Itani Nation és a Serco Dominion hívei csapnak össze. A háborús területeket leszámítva van a galaxisnak egy szürke területe, mely gazdátlan. Ezeket a területeket próbálja megszállni a kaptár (hive), mely a folyton terjeszkedő NPC robotok faja, versengve az ásványokban gazdag kisbolygók irányításáért. A többi játékosal csapatba verődve leküzdhetünk erős ellenségeket, például a Hive Queent (méhkirálynő) vagy Leviathant. Bár az összecsapásokat nagy méretűre tervezték, ezek sajnos nemigen történnek meg, mivel a VO-s közösség igen kicsi.

A bányászat egy egyszerű módja a pénzszerzésnek. Az aszteroidamezők felé fordulva a kövekből ásványokat nyerhetünk ki, majd kereskedhetünk azokkal. A kereskedelem és a szállítás lehetővé teszi, hogy az egyik bázison vásárolt ásványt egy másik bázison eladjuk nyereségesen. Végül lehetőségünk van versenyre nevezni, ahol a leggyorsabban kell teljesítenünk a távot.

A VO-nak tetszetős küldetésrendszere van. A „mission” (küldetés)

és) itt a más MMO-kból ismert „quest”-nek felel meg. Az űrbázison tekintheted meg ezek listáját, majd választhatsz, melyiket teljesítenéd. Számos különböző küldetés van. Vannak harci küldetések, ahol ellenséges pilótákat kell megtámadni, merényletek, küzdelem a kaptárral. Ezek között vannak bányászó, kísérő és szállító küldetések.

A fenti képességek mindegyikéhez más-más hajóra van szükség. A VO-ban pedig rengeteg fajta van ezekből. Harci gépek széles skálájából választhatsz, ezen kívül vannak nagy teherszállító hajók bányászáshoz és kereskedelemhez. Minden hajó teljesen személyre szabható, lefesthető tetszőleges színűre, felszerelhető különböző kiegészítőkkel, például fegyverekkel, bányászáshoz szükséges felszerelésekkel vagy energiacellákkal. Ajánlatos gyorsan fejlődni, hogy jobb hajókat és felszereléseket is elérjünk.

A játékmenet kitűnő, a hajókkal élvezetes repülni, egyszerű elsajátítani, de nehéz a mesterévé válni.

Játékok Ubuntu

Az irányítás az egérrel és a billentyűzettel együttesen működik. A billentyűkkel szabályozzuk a sebességet, míg az egérrel vezettjük a hajót. Joy-stick is használható. Más MMO-kban minél magasabb szintű vagy, annál erősebb is leszel. Itt ez egy kicsit másképp működik. Ha magasabb szintű vagy, itt is erősödsz azáltal, hogy eléred a jobb hajókat, felszereléseket, de a legtöbb a repülési képességeiden múlik. A VO olyan, mint egy online FPS. Mindenki játszhatja, de ha nem vagy jó, nem lesz annyira élvezetes. A hatalmas univerzumban repkedsz, körülötted a többi játékosal. A harcban könnyen meg lehet halni, de lehet javítani a hajónkat, illetve elhalálozás után a bázison újraéledünk, per sze hajó nélkül. Bár ez annyira nem nagy tragédia, mert a hajók viszonylag olcsók, és könnyen lehet pénzt szerezni a különböző küldetéseken.

A játék kinézete igencsak meggyőző, maga a hatalmas tér, a különböző bolygók, az aszteroidák, a hajók. A fegyverek effektjei és a hajók felrobbanása is nagyon el lett találva. Emellett a játék jól skálázható. Így nagyszerűen futott a kis netbookomtól kezdve a 20 hüvelykes monitoromig mindenhol. A játék hangjai nagyon ütősek, a rob-

banások, a hajó hajtóműve tökéletesen illik egy jövőben játszódó űrjátékba. A gyenge pont talán a játék zenéje, egy jól eltalált háttérzene rengeteget dobhatna a játékélményen.

A Vendetta Online közössége jobb, mint bármelyik MMO-s közösség, ahol bár az egész játék célja végül is a játékosok szociális kapcsolatainak ápolása, mégsem beszélnek egymással, egyáltalán nem segítőkészek, és gyakran „noobozzák” le a kezdőket. A Vendetta Online ennek a szöges ellentéte. A kezdők számára van egy csatorna, ahol bárki beszélhet a világ bármely pontjáról. Ez az IRC-hez hasonlóan működik, mert számos különböző csatorna van, bár a közösség nagy része a 100-as csatornán található meg. Emellett mindenki hajlandó beszélgetni veled, és rettentő sokat segítenek a kezdő játékosoknak. Egyszerűen egy barátságos közösség részesei lehetünk. Megeshet, hogy azon kapod magadat, hogy csak azért jelentkeztél be, hogy az űrbázison maradj, és csevegj a közösséggel. Ahogy már korábban is említettem, az egyetlen probléma a közösség mérete, elég kevés játékos játszik a Vendetta Online-nal. Bár ennek is meg van az előnye, így igen gyorsan megismerheted a rendszere-



sen megismerheted a rendszere sen jelenlévő játékosokat.

Az MMO-k nagy részéhez hasonlóan, itt is elő kell fizetnünk, ha játszani szeretnénk. A játék havidíja 10 dollár, amely az ilyen játékok átlagos áránál csekélyebb. Hiszen például az Eve Online vagy a World of Warcraft 15 dollárba kerül havonta.

A Vendetta Online-t szerintem megéri kipróbálni. Egy nagyszerű MMO élmény. Számos dolgot csinálhatunk, kiváló harcrendszere van és olyan nagyszerű közössége, amelyet még egyetlen MMO játéknál sem láttam. Sajnos a játékosok elleni harc egy kicsit kevés, ugyanis elég kicsi még a közösség, illetve a

másik negatívum, hogy gyorsan meg lehet halni, továbbá ismétlődhetnek a küldetések. A játék kipróbálható 8 órán át ingyenesen. Letölthető a <http://www.vendetta-online.com/> oldalról és az Ubuntu Szoftverközpontból.

Pontszám:
7/10

Pozitívum:

- * Kiváló közösség
- * Könnyen elsajátítható játékmenet
- * Változatos PvP-lehetőségek

Negatívum:

- * Túl gyakran meghalsz
- * Kicsi a játékosbázis



Játékok Ubuntu

írta: Ed Hewitt

Hírek

• **Az Uplink és a Darwina beke-
rült a szoftverközpontba** – Az angol indie fejlesztő Introversion két népszerű játéka vásárolható mostantól meg a szoftverköz-
pontból.

A Volley Brawl nemrégiben jelent meg Ubuntu-ra, hála az Ohso kiadónak. Ez egy egyszerű röplabda játék, ahol két játékos próbálja meg átütni a labdát a háló felett. A pontszerzéshez az ellenfél térfelén le kell pattannia a labdának.

Két játékmód található a Volley Brawl-ban. Az egyjátékos módban értelemszerűen a számítógép ellen van lehetőségünk felmérni az erőnket egy bizonyos ideig vagy pontig játszva, további finomhangolásokkal. A többjátékos mód számos egyéb lehetőséget hoz magával. Mód van helyi többjátékos módra ugyanazon a gépen, illetve LAN-on keresztül is. Van lehetőség online játékmódra is, viszont egyelőre eléggé kevés a játékos. Több csapatból választhatod ki melyikkel

szeretnél játszani, viszont csak kinézetbeli eltérések vannak. A módokat leszámítva nincs említésre méltó funkciója a Volley Brawl-nak. Továbbá még nagyon kevés a plusz tartalom hozzá, ami elég hamar megunhatóvá teszi a játékot. Online és helyi ranglistával, kihívásos móddal vagy elérhető eredményekkel javítani lehetne ezen a területen is.

A játék maga könnyen megtanulható. Az irányítás egyszerű, a játékmenete folyékony. Gyorsan lehet pontokat szerezni, illetve meccseket nyerni. Az MI elég jól meg van írva, viszont elég könnyű így is megverni. Nehézségi szintet nem lehet állítani, pedig az is sokat dobna a játékon.

A játék grafikája szép, hangulatos, de semmi extra. Ez sajnos a háttérzenéről nem mondható el. Borzasztóra sikeredett, és nagyon hamar örületbe tudja kergetni a játékost. Ezzel egyidejűleg az egyéb hangeffektek nem olyan rosszak. A Volley Brawl-nak nincs nagy gépigénye, így a gyengébb netbookokon is könnyedén lehet játszani vele. A gyors betöltésnek hála, akkor is elővehetjük azt, ha csak pár perc szabad időnk van játszani. A teljes képer-

nyős mód viszont nem ajánlott nagyobb kijelzőkön, mert elég kis felbontást támogat a Volley Brawl.

Összességében a játék könnyen megtanulható, gyorsan rá lehet érezni az ízére, és percek alatt a mesterévé lehet válni. Bár a játék ára alacsony, 2,99 \$ (kb. 560 Ft), mégis elég negatív, hogy kevés a tartalom, egyszerű az MI. Bár a Volley Brawl minden fontosabb többjátékos módot tartalmaz, a leglényegesebb online játékmódot alig játsszák jelenleg. A fejlesztők ígérték, hogy számos tartalom fog érkezni a későbbiekben a játékhoz, de így ez eddig elég kevés. Ha valaki szeretné megvásárolni a játékot, akkor az említett áron megteheti azt, kizárólag az Ubuntu szoftverközpontból.



Volley Brawl

Pontszám: 5/10

Pozitívumok:

- Élvezhető játékmenet
- Online többjátékos mód
- Ígéret jövőbeli friss tartalomra

Negatívumok:

- Egyszerű játékmenet
- Rövid meccsek
- Kevés játékmód
- Borzasztó zene



Hírek

• Megjelent a Trine Linuxra is!

Az igen népszerű XBLA és PC játék, a Trine, végre elérhetővé vált Linuxra is, a „Humble Frozenbyte Bundle” akciójának keretében juthattak a játékosok először ehhez a verzióhoz. A Trine 2 szintén ebben az évben várható.

Annak ellenére, hogy nem régen jelent meg a harmadik Humble Bundle, egy előző Bundle-ös játék, a Revenge of the Titans áttekintése már igen régóta érik. A nem régen megjelent játék egy klasszikus, úgynevezett „toronyvédő” játék és itt az ideje, hogy megvizsgáljuk kicsit közelebbről.

A Revenge of the Titans (RotT) egy sci-fi stratégiai játék, mely alapját az előbb említett toronyvédő játéktílus adja. Ha nem tudod mi is ez a stílus pontosan, akkor képzelj el egy olyan játékot ahol bizonyos dolgokat kell megvédeni a szakaszosan előrenyomuló ellenséges erőktől, úgy hogy különböző védelmi vonalakat építünk ki ellenük. A RotT is erre a szisztémá-

ra épül, viszont itt az ellenség bárhol-nan támadhat, így tornyokra a térkép számos pontján szükségünk lesz.

A RotT története szerint egy idegen faj indított inváziót a Föld ellen. A játék előrehaladtával ezeket az úgynevezett Titanokat vissza is szorítjuk a saját bolygójukra. Lényegében nincs komoly története a játéknak, de úgy gondolom ez nem is olyan nagy probléma az ilyen stílusú játékoknál.

A játék legnagyobb része a kampány, amely viszont elég hosszú. Összesen ötven darab misszióon keresztül, öt bolygón át kell megvédenünk bázisainkat. Ez a játék mód igen csak élvezetes és kellőképpen változatos is. Így számos eltérő térképen kell megküzdenünk számos eltérő Titan ellen. Az első küldetések elég könnyűek, segítségükkel elsajátíthatjuk a játék alapszabályait, illetve az irányítást, viszont a későbbiekben a nehézség rohamosan emelkedni fog. Emeli az újrajátszás valószínűségét, hogy jó néhány missziót újrajátszhatunk a kinyitható bónuszokért és a magasabb pontszámokért. Ha már ráuntunk a sima kampányra, van még a „vég-nélküli” és a „túlélő”

Revenge Of The Titans

mód, amikor addig kell tartanunk az állásainkat a Titanok hordái ellen amíg csak tudjuk. Egy plusz bónusz, hogy van online ranglista, ahol a világ legjobbjai látszanak.

A játékmenet elég egyszerű, könnyű felvenni a ritmust. Tornyokat kell elhelyeznünk az ellenség útjában és megvárni még lőtávolságba érnek. Minden misszió hasonló, beleértve a többi játékmódot is. A Revenge of the Titans mégis eltér a többi toronyvédő játéktól, ugyanis itt ásványokat is lehet gyűjteni, illetve fejleszteni a technológiánkat. A térképen szétszórva találhatunk kristályokat,

melyek finomításából befolyó összegből építhetjük védvonalainkat. Ezen felül néhány Titan is hagy maga után pénzt, illetve egyéb pluszokat, amik jól jöhetnek a későbbi csatákban. A technológia fejlesztése nem új keletű dolog a stratégia játékoknál (pl.: C&C), de a toronyvédőknél újdonság számba megy még. A fejlesztésnek két fajtája van a játékban, a kutatás és a védelem. A kutatással újabb védelmi mechanizmusokat találhatunk fel, illetve fejleszthetjük az eddigieket. Ez egy nagyon jó rendszer, viszont megfontoltan kell kezelünk a pénzünket, nehogy újra kelljen kezdeni a missziót egy új



Játékok Ubuntu

fegyver kinyitásához. A különböző vásárolható, illetve harc közben található plusz kiegészítők pedig nagy segítségükre lehetnek a csatában. Vannak olyanok amelyek felrobbanva képesek a Titanok egész seregeit letörölni a térképről és ezzel lassítva a támadásaikat. Ennek a kezelése nagyon el lett találva, igen egyszerűen megtanulható, a felületen pedig szintén könnyű kiigazodni.

A grafika nagyon retrós lett, viszont a maga módján szép és leisztult. Van pár nagyon szépre sikeredett vizuális effekt és összességében az egész játék jól néz ki. Mind a háttérzene, mind a különböző hangeffektek nagyon minőségi- re és élvezetesre sikeredtek. Kicsit

csalódott vagyok azonban, hogy nincs lehetőség a grafikai beállítások módosítására, személyre szabhatóságára. Annak ellenére, hogy a Revenge of the Titans egy 2D-s játék és annyira nincs is nagy gépigénye, számos gyengébb netbook nem fog elboldogulni vele.

A Revenge of the Titans egy nagyszerű stratégiai játék és a második Humble Bundle talán legjobb játéka. A megszokott toronyvédő stílus alapjaira építkezve egy új irányba viszi a játékot, megspékelve pár újszerű elemmel, mint a kutatás, az ásványfinomítás, illetve a tornyok elhelyezésének rugalmassága. Egy elég hosszú kampány, a játék során kinyitható bónuszok és to-

vábbi kissé eltérő játékmódok teszik az RotT-t hosszú ideig élvezhetővé, illetve adja meg a kedvet a többszöri végigjátszásra. A saját véleményem szerint jelenleg a RotT a legjobb Linuxos játék.

Ha lemaradtál a Humble Bundle-ről, a demó elérhető a játékot készítő Puppy Games honlapjáról, de meg is veheted ugyanott 20 font (azaz kb. 6000 forint) ellenében: <http://www.puppygames.net/revenge-of-the-titans/>

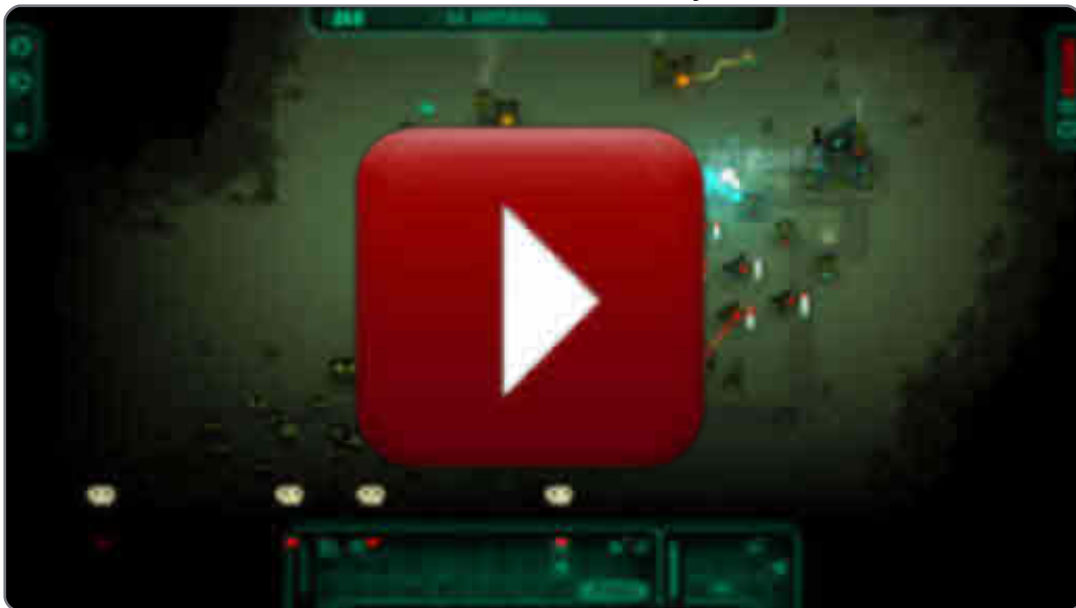
Pontszám: 9/10

Pozitívumok:

1. Egyedi játékmenet
2. Hosszú kampány
3. Tetszetős retró kinézet
4. Kinyitható bónuszok

Negatívumok:

1. A kampány gyorsan nehezedik
2. Grafikai beállítások hiánya





Néhány héttel ezelőtt a Wolfire Games kiadta a már nagyon várt harmadik Humble Bundle-t, amely ezúttal a „Humble Frozenbyte Bundle” névre hallgat. Akárcsak a múltkor, a csomag most is jól teljesít: egy hét alatt több, mint 900 000 \$-os bevételt hozott, a Linux pedig a 11,82 \$-os átlagos eladási árral a második legjobban teljesítő platform lett. A Trine a Frozenbyte 5 kiadott játékának egyike, amely korábban sikeres játék volt Windows-on, Mac-en és PS3-on is, most pedig Linux felhasználók számára is elérhetővé vált.

Egy oldalra gördülő aktív platformerről van szó, amely középkori fantasy világban játszódik. A történet szerint három karaktert irányíthatunk: a Varázslót, a Lovagot és a Tolvajt. Mindhárman egy különleges erekyét birtokolnak, a „Trine”-t, amelyet ha megérintenek, egy lényvé válnak. Ez az egyesített létforma teszi lehetővé, hogy a játékos menet közben válthasson a három karakter között és hogy teljesítse a feladatokat a különböző pályákon. A történet nagyon élvez-

hető, menet közben pedig többet is megtudhatunk erről a bizonyos „Trine”-ről és azt is, hogy karaktereink hogyan szabadulhatnak meg tőle.

A Trine játékmenete kivételes – még úgy is, hogy valójában egy 2D platformerhez van szerencsénk. Ahogy ez már korábban elhangzott, karaktert válthatunk minden pályán, hogy megoldjuk a rejtélyeket és hogy a különböző találkozásokat megfelelően kezeljük.

A Lovag nevéhez hűen az erős karakterünk, amelyet leginkább a harcok során tudunk majd jól alkalmazni. A rejtvények megoldása során is használhatjuk a Lovagot, például nagy és nehéz tárgyak emelésénél és mozgatásánál, de a rejtvényfejtés mégis csak inkább a Varázsló szakterülete: a tárgyak emelgetését és járható platformok idézését kitűnően meg tudja oldani.

A Tolvaj eredményesen használható a harcok során, ellenfeleit kilőtt nyílvesszőkkel tudja sebezni. Fürgeségének és a nála lévő horognak köszönhetően könnyen fel tud jutni a magaslatokra is. Minden szint szerkezete következetes és a

teljesítéshez mindhárom karakter képességeire szükség van.

A rejtvények általában könnyűek, leginkább a járkáláson és bizonyos tárgyak idézésén van a hangsúly, figyelembe véve a játék fizikáját. Idővel a feladatok kicsit bonyolódnak, de a megoldások keresése továbbra is szórakoztató. A meglehetősen hosszú hadjáratmódban a játék tehát sok elpusztítandó szörnyet, megoldandó rejtélyt és megszerzendő tárgyat kínál számunkra.

A Trine már szinte könyörög a többjátékos-módot, hiszen a há-

rom karaktert akár három különböző játékos is vihetné a feladatok megoldása során. Míg a PC-s és a PS3-as változatban erre volt is mód (LAN-on, illetve Local Play-en keresztül), nagy vétek hogy ez kimaradt a Linux változathoz. Az egyjátékos mód végigjátszása után a játék nem kínál további szórakozási lehetőségeket, ugyanazt a rejtvényt másodszor megoldani már nem túl érdekfeszítő...

A Trine grafikája, a hangok és a játék hangulata tökéletes. A változatos textúrák és szintek biztosítják a lehangoló látványt. A



Játékok Ubuntu

készítők figyeltek a részletekre, így például a megvilágítás és az árnyékok megjelenítése is fokozza a játék élvezhetőségét. A zene, valamint a különböző hangeffektusok igazi Indie-hatást keltenek. Jelenleg a Trine a legjobb Linux-on futó játék: nagyon jó minőségű grafikával és fejlett fizikai motorral rendelkezik.

Azoknak tehát, akik Linux alatt szeretnének játszani, a Trine az egyik legjobb választás. A gondos tervezés eredményeképpen minden pályán van lehetőség harcra, rejtvényfejtésre és ugrálásra úgy, hogy a szint teljesítéséhez mindhárom karaktert fel kell használnunk. Nagy kár, hogy a játék nem rendelkezik többjátékos-móddal, mert így a hadjárat végigjátszása után a Trine már nem kínál túl sok lehetőséget számunkra. Minden esetre ez egy nagyon élvezhető játék lett, ezért minden Linux játékosnak ajánlom, hogy próbálja ki.

Pontszám: 8/10

Előnyök:

Pompás grafika
Egyedi játékmenet

Hátrányok:

Többjátékos mód hiánya

Rendszerkövetelmények:

2Ghz CPU

512MB RAM

1GB HDD szabad hely

ATi Radeon X800/nVidia GeForce

6800 vagy jobb



Ed Hewitt, vagyis chewit (mikor játszik) egy lelkes PC és konzol játékos. A Full Circle Podcast társ-házigazdája!



Itt egy videó a játékmenetről:



<http://www.youtube.com/watch?v=LXdwRmiZam4>

TRINE