

# Glest

Návod je na smetišti! Znamená to, že je zastaralý, a může být více ke škodě než k užitku. Pokud máte zájem, můžete se ho ujmout a přepsat ho do aktuální platné podoby.

**Glest** řadíme mezi multiplayer 3D real time strategie. Glest nemá klasický singleplayer, kde hráč postupuje dle předem dané dějové linie a postupně rozplétá vlákno svého osudu. Nalezneme zde však typ zvaný skrimish. Hráč si nastaví parametry bitvy, jsou jimi například počet hráčů, jejich rasa, zda jsou s vámi v týmu nebo tvoří samostatnou jednotku, některou z nabízených map, bude-li se hra odvíjet v zimě či v létě. Teprve nyní započne samotná řež. Zpracování hry Glest je na slušné úrovni. Potěší nás pěkná prostředí, znatelné střídání denní doby (snad jen noc by nemusela být tak přesná, hlavně když jste pod útokem) či detaily na bojovém území v podobě soch nebo třeba šibenic s nešťastnými oběťmi. Od chvíle, co naskočíte do hlavního menu, vás doprovází hudba bojovnějšího ducha. K ovládní vám postačí myš, vyskytují se však i užitečné klávesové zkratky. Hratelnost sama o sobě je velmi dobrá.

Glest už delší dobu není vyvíjená hra a tak už nic nového nenabídne. Ale je tu pokračovatel hry Glest, který se jmenuje [MegaGlest](#), má více map, ras a hlavně je stále vyvíjený.

## Instalace

Pro hraní budete potřebovat zprovozněnou [3D akceleraci](#).

### Ubuntu 8.10 Intrepid Ibex a novější



Nainstalujte balíky `glest` a `glest-data`

### Ubuntu 8.04 Hardy Heron a starší



Stáhněte si z [GetDeb](#) instalační balíky.



Soubory si někam uložte, budou se jmenovat například `glest_[verze]~getdeb1_i386.deb` a `glest-data_[verze]~getdeb1_all.deb`. Poklepáním jednoduše [nainstalujte](#) oba balíky, nejprve `glest-data` a poté `glest`.



Také je možné stáhnout instalační soubor ve formátu [LokiInstaller](#) ze [stránek loki](#).

## Kompilace vývojové verze ze SVN



**Tento způsob instalace je určen jen pro pokročilé uživatele.** V drtivé většině případů byste si měli vystačit s použitím balíčků ze serveru GetDeb.

Budete potřebovat nástroje `subversion` `g++` `jam` a nainstalované balíčky `libx11-6` `libx11-dev` `libsdl1.2debian` `libsdl1.2-dev` `libxerces27` `libxerces27-dev` `libopenal0a` `libopenal-dev` `libogg0` `libogg-dev` `libvorbis0a` `libvorbis-dev`.



V [Terminálu](#) se příkazem `cd` přesuňte to adresáře, kde chcete mít umístěn adresář se zdrojovými soubory a hrou. Následně použijte tyto příkazy:

```
svn co https://glest.svn.sourceforge.net/svnroot/glest glest
cd glest/trunk/mk/linux
```

Font *utopia* nahradte fontem *helvetica*.

```
gedit glest.ini
```

```
./autogen.sh
./configure
```

Pokud vám chybí některá ze závislostí, automatický konfigurační systém vám to nyní oznámí. Pokud vše proběhlo bez problémů, můžeme pokračovat kompilací:

```
jam
```

Bohužel zatím neexistuje žádný instalátor, takže pouze zkopírujte soubory `glest` a `glest.ini` do adresáře `glest/trunk/data/glest_game` a hru spouštějte odsud (je nutno se v konzoli přemístit do tohoto adresáře a spustit hru příkazem `./glest`). Pokud chcete, můžete adresář `glest_game` zkopírovat na jiné místo a zbytek svn stromu smazat.



**Pro hraní více hráčů je nutné, aby všichni měli stejnou verzi (build) hry.** Také je vhodné udržovat hru vždy v aktuální verzi (nejlépe co několik dní), jelikož vývoj svn verze probíhá rychle a opravuje se spousta chyb a bugů.

Pokud budete v budoucnu chtít hru aktualizovat, není třeba stahovat opět celý svn strom, ale je možné stáhnout pouze rozdíl vzhledem k poslední verzi a stejným způsobem hru zkompileovat:

```
cd cesta/k/adresáři/glest
svn up .
cd trunk/mk/linux
./configure
jam
```

# Spuštění



Hru můžete spustit z nabídky **Aplikace** → **Hry** → **Glest** nebo [příkazem](#) glest.

# Odinstalace



Jednoduše [odstraňte](#) balíky glest a glest-data.

# Odkazy

- [Domovská stránka](#) 🇸🇰
- [Glest na Wikipedii](#) 🇸🇰
- [Recenze na Root.cz](#)
- [Stránky česko-slovenského linuxového multiklanu](#)

From:

<https://wiki.ubuntu.cz/> - **Ubuntu CZ/SK**

Permanent link:

<https://wiki.ubuntu.cz/glest>

Last update: **2019/02/25 17:21**

