

是什么原因让Linux难与游戏结缘呢？PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/144/2021_2022__E6_98_AF_E4_BB_80_E4_B9_88_E5_c103_144690.htm 尽管上个星期有关用CodeWeavers CrossOver运行在Linux上的World of Warcraft的文章，当我想到Linux上的游戏时我心中仍然不免产生一丝绝望之感。似乎在过去的几年中，抱有一些期待，而事情变得更糟而不是更好。坦白地说，我已经对Linux上的游戏产生这种心态。它不值得时间或者是付出的努力。Loki的悲剧 你或许记得前一段时间一个叫做Loki Games的公司试图为Linux制作出Windows外的游戏。Loki抱着非常积极的态度，并为Linux发送了一些好的游戏。但是它能成功吗？Loki可以证明Linux游戏具有一个真正的市场吗？Loki确实取得一些显著的成就。以下是Loki发布过的游戏单 Civilization: Call to Power Descent 3 Deus Ex Heavy Gear 2 Heavy Metal: FAKK@ Heretic 2 Heroes of Might and Magic 3 Kohan: Immortals Sovereigns MindRover Myth 2: Soulblighter Postal Plus Railroad Tycoon 2 Rune Sid Meiers Alpha Centaur Simcity 3000 Unlimited Soldier of Fortune Tribes 2 Unreal Tournament 正如你能看到的，Loki制作过一系列好的游戏（是的，名单上的游戏已经过时，但是自从2002年初起Loki已经没有生意了，因此它的产品单过时了是可以理解的。）然而其中的一些游戏----退回它当时的时间---是同类产品中的顶级产品，并且得到许多Linux游戏玩家的青睐。可惜，Loki没有能够使得这些数字发挥作用，最终没有生意可做。对于Linux游戏玩家们来说，Loki的失败确实是一个悲剧。在那之后，谁会想要找麻烦制作最新最好的Linux版

本游戏呢？结果显示，没有人。而且没有人将会再一次找麻烦。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com