

LinuxConsole est une distribution qui a pour but de transformer votre PC en console de jeux tournant sur Linux (les plus perspicaces devraient avoir compris l'origine du nom maintenant). Après des années de silence, la version 2.0 vient de sortir. Vous voulez en savoir plus ? Alors lisez la suite par Yann LeDoaré de LinuxConsole :

Sommaire

- * Pourquoi une si longue attente ?
- * LinuxConsole 2.0 : ce qui a changé
- * Les jeux
- * Liste des jeux de cette première ISO
- * Fonctionnalités à réaliser
- * Remerciements

Trois ans après la dernière version de LinuxConsole 1.0 la version 2.0 est donc prête !

Pourquoi une si longue attente ?

Un petit historique de LinuxConsole pour commencer (attention, ça remonte loin !)

Les plus jeunes l'ignorent sans doute : à la fin des années 1990 (!) il était possible de jouer sous Linux, avec des jeux commerciaux récents grâce à Loki Games.

J'ai eu l'occasion d'acheter Myth2 et ça fonctionnait vraiment bien

Le développement de linuxConsole a commencé début 2001, l'idée étant de faire un CD bootable, inspiré par DemoLinux, mais avec une accélération 3D pour les jeux compatibles OpenGL

LinuxConsole 0.3 sortait en 2003. Cette version reçut un prix dans la catégorie "Grand public" des trophées du libre 2003 (je n'ai pas trouvé de dépêche linuxfr.org là dessus)

La version 1.0 est sortie en 2007 et n'était plus seulement orientée "jeux" mais généraliste (on y trouvait gimp, blender, openoffice, cups, gnome, kde, ...)

Cette version 1.0 a connu plusieurs sous-versions, et le bureau lxde a progressivement remplacé icewm

Le problème de la version 1.0, c'est que le processus de compilation était trop primitif pour pouvoir facilement faire des mises à jour, c'est comme cela qu'est né le projet [dibab](#), dont l'utilité primitive était de compiler une distribution entière, from scratch.

LinuxConsole 2.0 : ce qui a changé

* Le développement a repris à zéro * Les pilotes propriétaires ne sont plus supportés
* Multiple-architectures (x86, x86_64, arm) * Respect du principe KISS : "ligne directrice de conception qui préconise de rechercher la simplicité dans la conception et que toute complexité non nécessaire devrait être évitée" * Volonté d'ouverture : toutes les personnes désirant participer à ce projet sont les bienvenues

En effet, avec LinuxConsole 1.0, je prenais trop de temps pour développer des choses pas forcément indispensables.

Du coup, le mode d'utilisation a été aussi simplifié :

* LiveCD * LiveUSB * Installation à côté de windows (j'ai patché Wubi pour cela)

Dans cette version, il n'y a donc pas :

* la persistance des données (quand même possible, mais pas officiellement supportée)

* l'installation sur un disque vierge * la possibilité d'installer de nouveaux jeux

Les jeux

Je me suis associé à l'association [Lanpower](#) pour sélectionner une suite de jeux qui tient sur une CD (700Mo)

Le point de vue de Patrice de l'association LanPower :

L'association fait la promotion des jeux libres depuis 2006 et produit des CD de jeux libres depuis 2007. Ceux-ci sont en version Windows, et cela faisait un moment que l'on réfléchissait à en faire une déclinaison sous Linux sans toutefois faire la même chose que ce que l'on peut déjà trouver. Mais sur quelle distribution se baser ? Il fallait une petite distribution de base. Plusieurs candidates étaient envisagées : Slitaz, ToutouLinux et LinuxConsole. Ces réflexions étaient en suspens lorsqu'en septembre 2013 Yann LeDoaré de LinuxConsole a contacté l'association pour nous proposer une coopération. Nous avons bien volontiers accepté et le travail commença.

Pourquoi avoir choisi LinuxConsole ? En premier lieu, parce qu'elle est rapide à démarrer (il y a longtemps qu'on l'avait repéré) et les premiers tests ont montré que l'accélération graphique est très bien supportée (avec des pilotes libres pourtant). De surcroît, on peut la personnaliser, personnaliser les dépannages (modes Benchmark et Fixme). Nous avons donc commencé à compiler nos premières distributions grâce à Yann LeDoaré (sans avoir la connaissance ni la compétence pour cela).

Liste des jeux de cette première ISO

- 2H4U : mélange de Tetris et Arkanoid
- Cultivation : un jeu de la vie par Jason Rohrer
- Danger Deep : guerre sous-marine pendant la seconde guerre mondiale
- FooBillard : un jeu de billard 3D
- Do'SsiZo'la : le jeu de plateau Izzola
- Freecraft : un clone de Warcraft 1 (ne pas confondre avec Minecraft) qui a donné BOSWar et le moteur Stratagus
- Frozen Bubble : une reprise de Puzzle Bobble ou Bust-a-Move
- Neverball : déplacez la balle en inclinant le plateau
- ExtremTuxRacer : Tux s'amuse
- OpenTTD : une reprise de Transport Tycoon Deluxe avec des media libres.
- BzFlag : du FPS 3D avec des tanks
- Teeworlds : du FPS rapide et fun en 2D
- Xmoto : jeu d'adresse avec une moto assez instable
- TuxPaint dessin pour les petits
- SupertuxKart : jeu de Kart avec les mascottes du libre

Tous les jeux sont libres sauf Danger Deep qui l'est partiellement : media sous licence cc-nc-nd.

Fonctionnalités à réaliser

- * Persistance des données.
- * Gestionnaire de paquets
- * Variante 'xbmc' à la place de lxde
- * Version pour le 'Raspberry pi'

Si vous avez d'autres suggestions, vous pouvez contacter Yann via le [formulaire de contact](#) où sur [twitter](#)

Une liste de diffusion (en français) est mise en place, vous pouvez aussi demander de vous y inscrire

Remerciements

- * Patches de debian, arch et gentoo
- * Documentation Linux From Scratch
- * Phillip Lougher pour Squashfs
- * Junjiro Okajima pour aufs
- * Geza Kovacs pour unetbootin
- * Agostino Russo et Ubuntu pour Wubi

[Téléchargement sur Freetorrent](#) i