© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

Shogo: mobil harci hadosztály

Egy kis lövöldözés mindenkinek kell!

A Shogo: mobil harci hadosztály egyszemélyes lövöldözős játék, némi eltéréssel a többi hasonszőrű játékhoz képest. A programot olyan rajzelemek szövik át, olyan hatások nyoma figyelhető meg rajta, amelyeket a klasszikus japán rajzfilmekben, animációkban láthatunk. A fejlesztők a Macross (aka Robotech) és a Gundam grafikai eljárásokat használták, amelyek lehetővé teszik, hogy harci ütközetet vívj egy tíz méter magas robotban.
A játék időszerű, hihető történettel próbál meg végigvezetni bennünket az események folyamán.
A Shogóban Sanjuro alakjával játszhatsz, aki befolyásos parancsnokként a háború közepén elfogja az ellenséges terrorista fedőszerveket. Ahogy a fejlesztők kialakították Sanjuro világát, úgy fogod te is megismerni mindezt. A Shogóban megvan minden, aminek egy ádáz 3D-s akcióban lennie kell.
A játék néhány részében előfordul, hogy gyalogos katona vagy, míg másutt egy teljes, az életedet védő MCA egység, ami nem más, mint egy tíz méter magas fémruha. Ez a „csomag" valóban csodálatos tűzerővel rendelkezik, ami egy lézerágyút és egy multifunkciós harcifegyver-állványt foglal magában. A valós animált világban az MCA-k elképesztő mértékben irányíthatóak, és furcsa érzést kelt, amint összelapítják a gyalogos katonákat – emlékezz erre, és fuss, ha te is gyalogos katonaként küzdesz, és egy terrorista MCA jelenik meg…
A Shogo a Monolith LithTech 3D-motorját használja, amely a Quake II grafikai motorját kiegészítve képezi le a 3D-megjelenítést. Említsük is meg az eltéréseket, bővítményeket: a robbanások, a sebesülések, a szemcse- és a fényhatások olyanok, mintha valósak-valódiak lennének (ne feledjük, ez csak a Quake II szinthez képest előretörés). A Litgh-Tech-motor lehetővé teszi, hogy az MCA-ba bújva valóban meggyőző belső és külső látványt élvezhessünk, miközben ellenséges tankok vagy katonák támadnak.
A Shogo hangsávjai finomak és hatásosan illeszkednek a képernyőn megjelenő akcióra. Néhány hanghatás szabályosan nyomást gyakorol az animált történetre, és ez elborzasztóan meggyőző. Ezenkívül a Shogo jó minőségű hanganyaggal (narrátor) bír, ami a játék egészét végigköveti és irányítja a karakter életét.

A játék jellegzetességei dióhéjban

1. A LithTech 3D-motorját használja, amelyet a Monolith készített (➲ http://www.lith.com/lithtech).
2. Kiválasztható a pilóta, és egy a négy átalakítható Mobile Combat Armor eszköz közül (MCA-k).
3. Két módban lehet játszani: saját lábon állva és az MCA-ba bújva.
4. Igazi 3D-környezet fogad bennünket valós fényekkel, belső szintekkel, hatalmas külső tereppel és félelmetes hatásokkal.
5. Több mint harmincféle kihívó ellenség, akik ügyesen kiaknázzák a környezet nyújtotta lehetőségeket.
6. Mozgalmas történet és célközpontú küldetési szerkezet, ez határozza meg a támadás alapjait.
7. Elkülönített MCA- és gyalogos fegyverarzenál (18 felturbózott változat).
8. Többjátékos akció, ami tartalmazza a beépített internet-, helyi hálózat- és modemtámogatást.

- ***LithTech-jellemzők: 3D-modellezés***
  - Támogatja a mozgásalapú animációt.
  - Részletes megjelenítés a külső világokhoz.
  - Egyéni textúrák a modellekhez.
  - Többszintű modellek: mindegyik modell százszintes, kidolgozott megjelenéssel bír – mindehhez nem szükséges többletmemória, a modellek lassúbb rendszerekre is visszaalakíthatók.
  - Az összes modell hierarchikus, a kulcsfontosságú animációs részek interpoláltak.
  - Támogatja mind a merev, mind a deformált animációs megjelenítést, lehetővé teszi az élvezetesebb és jobb minőségű életszerű animációt.
- ***LithTech-jellemzők: fények és különleges hatások***
  - csillogások, színes fények, dinamikus fénykezelés;
  - átlátszóság és visszaverődés a víz- és üveghatásokhoz;
  - valós idejű árnyékok;
  - tájak, városok;
  - animált felhők, színes köd;
  - nagymértékben testreszabható szemcsehatásrendszer;
  - PolyGrids (elmozdítható, változó grafikai elemek például a vízfelszín létrehozásához).

Ismerkedjünk meg a szereplőkkel!

Sanjuro Makabe

Sanjuro Makabe fiatal parancsnok az UCA védelmi erőknél. Láthatod, amint egyre tiszteletreméltóbbá válik, te irányítod az útját a teljes elismertségig. Így te vagy az is, aki később, a küldetés során felelős leszel egy tragédiáért, ami társaidat, Toshirót és Kurát is érinti e rövid életű társaságból, Baku pedig eltűnik az akció során, és halála nagy érzelmi válságot vált ki Sanjuróban (azaz benned). A tragédia nem szakítja félbe a karrieredet, de megkeseredetté és legyőzötté tesz.

Admiral Akkaraju

Akkaraju parancsnok az UCASF Leviathanon, az UCA parancsnoki hajóján. Felesége halála mély nyomot hagyott benne, és ez megváltoztatta életszemléletét is. Az életet elutasította, és ebben az elutasításban adta át magát a feladatának, azonban a bázisa elleni

terroristatámadás e hozzáállás feladására kényszerítette. Megerősíti hírnevét, és alapos férfiú lévén becsülettel kiérdemli az admirálisi rangot.

Kathryn Akkaraju

Anyja halála után Kathryn megesküszik, hogy soha többé nem fog fegyvert embertársaira. Mindenki aggódik, amikor harcos katonaként csatlakozik az UCASF-hez, és apja csillaghajóján, a Leviathan zászlóshajón megszerzi a kommunikációs szakértői tisztséget. Kathryn fő célja a küldetés során a kapcsolattartás, jelenleg a vizsgájával foglalkozik.

Kura Akkaraju

Az Akkaraju családban mindenki katonai érvényesülés útjára lép – Kura jól megérdemelt dicséretet kapott páratlan lövésztudományáért, harcászati leleményességéért és kitartásáért. Megpróbálja kezelni a bánatát, amit anyja halála okozott, s ugyanilyen határozottsággal döntötte el, hogy kiváló katona lesz. Tartós haragja, amit apja iránt érez, meggátolja a tanulásban és elvakulttá teszi. A katonai iskola után Kura szerelmes lesz Sanjuróba, szeszélyességéből „kigyógyítja", majd gondtalan utat mutat az élet felé, és végül felülkerekedik a saját nehézségein is.

Toshiro

Mélyen érintette, hogy elveszítette a szüleit. Toshiro (Sanjuro bátyja) mogorva, zárkózott gyerek volt, aki békésebbnek találta, hogy a saját fantáziavilágában éljen, mint a többiekkel. Bár megirigyelte Sanjuro népszerűségét és nyers magabiztosságát, de soha nem vált veszélyesen féltékennyé, míg Sanjuro és Kura szerelmesek voltak.

Ryo Ishikawa

A hatalmas Shogo üzleti birodalom örököse. Házsártos és leleményes – az általa kitervelt cselszövések csak kegyetlenségével mérhetők össze.

Baku Ogata

Baku vézna volt az akadémia alatt, ezért gyakran kegyetlen tréfák célpontjául szolgált, amíg Sanjuro és Toshiro támogatni nem kezdték. Baku ugyancsak szerelmes volt Kurába gyermekéveik alatt, de soha nem osztotta meg vele igazi érzéseit.

Hank Johnson

Hank életre szóló álma, hogy UCASF-pilóta lehessen. Hibátlan, örökölt tulajdonságai révén előtérbe kerül, és kimagasló fizikuma csak fokozza sikerességét. Feleségével az elhagyott Avernus városban geotermikus monitorállomást működtet az Andra Biomechanika cég megbízásából. Keresi a lehetőséget, hogy hőssé váljon.

Mivel is irtsuk embertársainkat, avagy a mobil harci eszközök

- *Armacham Ordog javított 7-es változat*
  Az Ordog egy a mérnökök által sokáig és magas szintre fejlesztett eszköz. Gyors és ellenálló, fényes megjelenésével, illetve visszafogott kialakításával azonban ijesztő az ellenfél számára. A jármű üzem-

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

Friss hírek a játékok világából

Kiadták a Legends for Linuxot

A Legends fejlesztői bejelentették a Legends) kiszolgáló alapú Linuxhoz programot. A Legends egy FPS stílusú, többjátékos program, ami a Torque grafikai motort használja (GarageGames fejlesztés; ➲ http://garagegames.com/).
➲ http://hosted.tribalwar.com/legends

Wolf: ET 2.56-os kiadás

Kiadásra került a 2.56-os változatú Wolfenstein: Enemy Territory. A fájlok a következő helyekről tölthetők le:

- et-linux-2.56.x86.run.torrent (➲ http://zerowing.idsoftware.com/BT/torrents/et-linux-2.56.x86.run.torrent) (teljes változat, 258 MB)
- et-linux-2.56-update.x86.run.torrent (➲ http://zerowing.idsoftware.com/BT/torrents/et-linux-2.56-update.x86.run.torrent) (2.55; 2.56-os folt, 6,7 MB)
- et-linux-2.56.x86.run (➲ http://3ddownloads.com/linuxgames/wolf/et/et-linux-2.56.x86.run) LG/3DD (258 MB)
- et-linux-2.56-update.x86.run (➲ http://3ddownloads.com/linuxgames/wolf/et/et-linux-2.56-update.x86.run) LG/3DD (6,7 MB)

➲ http://www.castlewolfenstein.com/

Linux Unreal Tournament 2004 kiadási hírek

Az UT2004 támogatni fogja a Linuxot (mind ügyfél-, mind kiszolgáló terén). Ugyanazon elv szerint, mint az UT2003 esetében, a linuxos támogatás benne lesz a megvásárolt UT2004 dobozában. Mire ez a cikk megjelenik, feltehetően kiadásra kerül az első előzetes is.

Neverwinter Nights-frissítés

Kiadták a Neverwinters Night Linux-ügyfél 1.32 változatát. A második ügyfél olyan javításokat tartalmaz, amelyek kiküszöbölik a felhasználók jelezte hibákat (például a játékot nem lehetett futtatni). Az ügyfél úgy lett elkészítve, hogy jobb megfelelőséget nyújtson az ismertebb videokártyáknak és -meghajtóknak.
➲ http://nwn.bioware.com/support/patch.html

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

Botfa Zsolttal készítettünk „elektronikus interjút" a most megjelenő hazai fejlesztésű program kapcsán.

Várhatóan e hónapban jelenik meg a Terminator 3: War of the Machines program, aminek a fejlesztését ugyanaz a Clevers cég készíti, mint a korábban elhíresült Screamer 4×4 programot (magyar fejlesztés). Lehet, hogy csak az én figyelmemet kerülte el a dolog, de eddig nem sokat halottam a játékról. Külön köszönet *Botfa Zsolt*-nak, hogy a kipróbálás időszakában – mégha csak egy-két levél erejéig is – a rendelkezésemre állt.

Kosztadinovszki Norbert: *Hogy haladtok a kipróbálással?*
Botfa Zsolt: Nos, nyakig ülünk a munkában, így csak nagyon kevés adattal tudok szolgálni... Mindenféle hivatalos tájékoztatás közzé tétele a kiadói oldal jogkörébe tartozik, ezért arra kérnélek, hogy elsődlegesen a *Kapcsolódó címeknél* felsorolt oldalakon kutakodj. Az ott szereplő anyagokat tudom egy kicsit bővíteni, illetve módosítani néhány morzsányi hírrel, tőmondatokban.

- **Karakterek**
  Human (ember): Hunter, Heavy Hunter, Supply, Scout és egy különleges karakter (ez a Terminátor-rajongóknak ismert lesz, hiszen ő Arnold).
  Terminátor: T900, T900 Supply, FK, T1.
  Nem játszható karakter: HK (ami a levegőből sorozza a humánok állásait, s csak az egyik terminátorosztály hívhatja meg).
  A játék részét képezik a Mesterséges Intelligencia által irányított karakterek is, amelyek segítenek a humán játékosoknak.
- **Járművek**
  Mindkét oldalon rendelkezésre állnak. Akadnak közöttük olyanok, amelyek nehézpáncélzattal erősítettek, és olyanok, amelyek fegyverrel felszereltek; és természetesen vannak szállítójárművek is. A játékosok a vezető, az utas és a lövész bőrébe bújhatnak.
- **Fegyverek**
  A fegyverek használata elkerülhetetlen, közel húszféle került be a játékba. Ha a fegyverarzenált nézzük, kézi lőfegyverekkel, gránátokkal, gépjárműre vagy állványra szerelt fegyverzettel találkozhatunk.
  A fegyverek egy része a mai korszerű fegyverek közül került ki, de találkozunk néhány futurisztikus változattal is (például plazmafegyverekkel). Természetesen egyes fegyverek többfunkciósak, némelyik fegyver gránátlövedékek kilövésére is képes. És meg kell említeni, hogy a játékban célkövetővel ellátott fegyverek is szerepelnek, amelyeket sikeresen használhatnak a repülő szerkezetekkel szemben.
- **Pályák**
  Több különböző stílusú pályát találhatunk: lesznek nyitottabb és zárt pályák, pályák épület belsejében, a belvárosban vagy a városon kívül. Lesznek olyan pályák, amelyek a jelenben játszódnak, míg mások a sötét jövőt tárják elénk, tehát mindenki megtalálhatja azt a fajta pályát, melyen játszani szeretne.
- **Játékmódok**
  Termination, Mission, Team Deathmatch. Lehetőség nyílik egyjátékos, helyi hálózatos többjátékos és internetes többjátékos módra is.

Amennyire lehetséges, igyekszünk valóssá tenni a harcoló felek készségeit és képességeit. Jelen esetben nem egy szokványos FPS játékról van szó, ahol a két oldalon hasonló harcértékkel bíró fél áll. Az egyik oldalon az erős, pontos, bár lassú mozgású terminátorok állnak, míg a másik oldalon a fürge, bár gyengébb emberek próbálják felvenni a harcot a gépek ellen. Ez az ellentét nagyon érdekessé teszi a játékmenetet. A terminátoroldalon szó szerint mint a gép nyomulunk előre, nem ismerve félelmet és nem is keresünk fedezéket. Az emberek oldalán pedig a pálya összes búvóhelyét kihasználjuk és tökéletes csapattaktikával győzhetjük le a gépek hadát.Tehát a játék végkifejlete azon múlik ki hogyan tudja kihasználni az általa játszott karakter képességeit.

K. N.: *Milyen grafikai motor fog futni a játék „lelkében"?*
B. Zs.: A játék egy saját fejlesztésű motort használ (Vision Graphics Engine). Egy sor hatás bizonyítja a motor képességeit, amelyek a játék minden elemén megjelennek (fegyvereken, karaktereken, járműveken stb.). A fegyvereknél látható a torkolattűz, a kirepülő hüvelyek, a fegyver mozgása, a lövedékek becsapódása. A járműveknél megfigyelhetők a lövedékbecsapódások és az ütközések nyomai, lángok, robbanások. A pálya különböző pontjain füstöt, gőzt, különböző felvillanásokat, keresőfényeket is láthatunk. Életszerű látványt nyújt a használt fény–árnyék technika. Például a torkolattűz megvilágítja a környezetet. Világosabb helyről árnyékosabb helyre történő mozgáskor jól követhető a fényváltozás.
De a grafikus megjelenés mellett meg kell említeni a hanghatásokat is, amelyek együttesen alapozzák meg a játék hangulatát.

K. N.: *A ➲ http://www.3dgamers.com/games/terminator3wm/ címen elérhető anyag szerint a játék az ATARI szárnyai alatt kerül kiadásra. Mivel az ATARI van az UT2003 és UT2004 mögött is, felmerül a kérdés, hogy a T3-nak lesz-e futtatható linuxos része, amivel a windowsos telepítő CD-ről fel lehet rakni a programot Linux alá?*
B. Zs.: Nincs tudomásom róla, hogy az ATARI tervezi a játék linuxos megjelenítését.

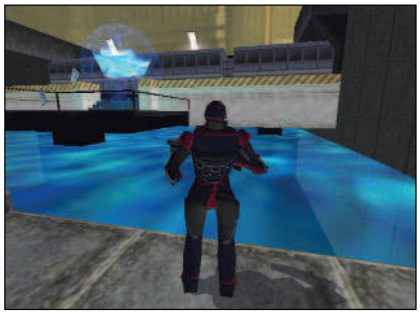
K. N.: *Az ellenfelek és játékosok felépítése hogyan történik, mennyire érvényesül a manapság mérvadónak tűnő csontvázfelépítés?*
B. Zs.: Természetesen mi is követjük az úgynevezett csontvázmodellt. Ez az animációk megvalósításához és a különböző mozgások megvalósításához elengedhetetlen.

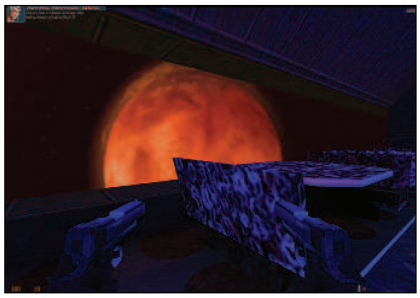
K. N.: *Megtudhatunk-e valami újabbat a játéktörténetről?*
B. Zs.: Különálló történet nem tartozik az egyjátékos módhoz. A lényeg a Terminátor-mítosz hangulatának a megteremtése.

K. N.: *Felhasználták-e és ha igen, milyen mértékben a Screamer 4×4-ben szerzett tapasztalatokat?*
B. Zs.: Az ott megteremtett fizika jó alap a mostani játékhoz. A járművek viselkedésénél nem kell szimulátorhoz hasonló viselkedés, de a járművek, a karakter, a fegyverhasználat mind a fizika törvényeinek megfelelően működik.

K. N.: *Hol tart a kipróbálás és, milyen állapotban van a játék? Kik vesznek részt a tesztelésben?*
B. Zs.: Ki sem látszunk a munkából. Amúgy a kipróbálás szervezését az ATARI (➲ http://www.betatests.net) irányítja. Remélem, ez a néhány hírmorzsa is felkeltette az olvasók érdeklődését a játék iránt.

Kosztadinovszki Norbert





módot használva gyorsabb és eléri azt a végsebességet, amit az UCA nem képes felülmúlni.

- ***UCA Enforcer Mark VII***
  Az Enforcer kemény, lekerekített MCA, ez egyensúlyozza ki érzékeny mozgását az erős páncélban. Azoknak a pilótáknak eszményi, akik szeretik a gépet, mert minden helyzetben megbízható.
- ***Shogo Akuma 12 változat***
  Az Akuma könnyű, gyors, ügyesen manőverezhető MCA, olyan helyzetekre tervezve, ahol a bonyolultság és a gyorsaság fontosabb, mint a tartósság. Tökéletes választás azok a pilóták számára, akik kedvelik a zűrzavar előli megfutamodást vagy a gyors ugrásokat.
- ***Andra 25 Ragadozó***
  Az Andra az utolsó választható MCA. Tökéletesen alkalmas harci

Rendszerkövetelmények

Processzor: Pentium 200 3D-gyorsítással, PentiumII/233 programbeli gyorsítással.

Memória: 32 MB, de 64 MB az ajánlott.

Merevlemez: 450 MB a teljes telepítéshez.

Rendszermag: 2.2.13 vagy frissebb változat.

C könyvtár: glibc 2.1.

Grafika: grafikus kártya, amely X-kiszolgáló-megfelelő, XFree86 3.3.6 vagy 4.0-s ajánlott; GTK 1.2 felhasználói felület könyvtár.

Hang: OSS- vagy ALSA-megfelelő hangkártya.

feladatokra: erős szerkezetű karral, megfélemlítő külsővel egyedülálló harci gép. Sajnos teherbírása nincs egyenes arányban az árával, a gyorsaságával és a sokoldalúságával.

- ***Fegyverek***
  – Kawamori A74 Pisztoly
  – Vollmer GA-14 CAW Vadászfegyver
  – Aegis AT-S4 Mesterlövész puska
  – Skalla kézi M25 Géppuska
  – Celsior AS-10 Impulzus karabély
  – Vollmer VK-75 Lézerágyú
  – Ludenarms MOD-4 „Bikabelező”
  – MT-101 „Eltipró”.
- ***Energiafeltöltések***
  – elsősegélycsomag
  – testvédő
  – energiaegységek
  – páncél-helyreállító egység
  – frissítések, kiegészítések.

Telepítés

Tegyük be a Shogo CD-t a CD-ROM meghajtóba, és csatoljuk fel a lemezt. Természetesen rendszergazdai (root) jogosultsággal lépjünk be a befűzött CD könyvtárba, és a következő parancsot adjuk ki:

```
./setup.sh
```

Amennyiben Gnome vagy KDE grafikus felületet használunk, egy ikon fog beköltözni a menübe.
Csak követni kell a képernyőn megjelenő utasításokat, és a 453 MB felmásolását követően felköltözik rendszerünkre a Shogo. A telepítés után a Hyperion szokásának megfelelően meg kell adnunk a sorozatszámot. Enélkül nem tudunk játszani és hiába hagyjuk ki, a `shogo` parancsra a játék nem fog futni.
A telepítő természetesen konzol alól is működik, ebben az esetben szöveges alapú telepítőt használva tudjuk a Shogót a Linuxra telepíteni. Gondolom, mindenkinek egyértelmű, hogy a futtatáshoz ebben az esetben is szükségünk van X-kiszolgálóra.
Ha valamikor úgy döntenénk, hogy le akarjuk törölni a programot, akkor a telepítőkönyvtárába lépve a `./uninstall` parancsot kell futtatnunk.

A Shogo indítása és beállításai

- ***Az indító***
  Mint már említettem, ha a Gnome vagy a KDE grafikus felületet használjuk, a telepítőprogram egy parancsikont helyez el a menübe. Vagy ezt, vagy a konzolon kiadott `shogo` parancsot futtatva juthatunk el a Shogo indítópanelhez.

Az első alkalommal, amikor használatba kívánjuk venni a Shogót, az indítóképernyő fogad bennünket – ezt ki lehet kapcsolni, ha a jövőben semmilyen beállítást nem akarunk módosítani a programon. Az indító öt beállítófüllel bír, ezeket használva tudjuk egyéni ízlésünknek vagy gépünk erőforrásainak megfelelően beállítani a program futását.

- ***Címoldal***
  Ha a Shogót a legutolsó aktív beállításokkal szeretnénk futtatni, nem kell mást tennünk, mint a ***Launch*** gombra kattintani. Ugyanitt lehet a többjátékos módot is indítani. Végül, ha semmiképpen nem akarunk játszani, nyomjuk meg a ***Cancel*** gombot. A kiválasztó négyzetbe kattintva megszabadulhatunk a többszöri panelnézegetéstől, de ha valamit sikerült elállítanunk, azt már csak kézzel, a konfigurációs fájlokban történő hosszas kereséssel lehet kijavítani.
- ***Megjelenítési beállítások***
  A lap lehetővé teszi, hogy kiválasszuk a leképezéshez használt eljárást, valamint a hozzá tartozó felbontást. A teljes képernyő lehetőség minden esetben működik, érdemes kiválasztani. A támogatott OpenGL-gyorsítással rendelkező kártyák kínálata olyan széles, hogy felsorolni sem érdemes őket. Ez annak köszönhető, hogy a játék nem mai „gyerek”. Programbeli gyorsításra csak akkor lehet szükség, ha nem rendelkezünk 3D-kártyával, de ebben az esetben is legalább 15 vagy több bites színmélységet tudó kártyára van szükség.
- ***Audiobeállítások***
  A Shogo az SDL függvénykönyvtárat használja mind a megjelenítéshez, mind a hangok leképezéséhez. Mivel a program jócskán benne van a korban, így olyan régi SDL-fájlokat keres, amiket már senki sem használ (ugyanaz a gond, mint a SiN esetében). A CD szerencsére tartalmazza

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

azokat a régi SDL-fájlokat, amelyek szükségesek, de egy egyszerű közvetett hivatkozás létrehozásával is orvosolható a hiányosság (lásd a SiN-ről szóló cikket).
Ugyanezen a lapon adhatjuk meg, hogy milyen mértékben történjen meg a hangcsatornák keverése. A virtuális csatornák használatával egyszerre több hang préselhető ki a hangkártyából. Természetesen minél több hangot próbálunk meg belepréselni a csatornákba, ezzel egyenes arányban nő a processzor kihasználtsága. Drasztikus esetben a hang akadozhat, a minőség viszont egyre jobb lesz. A Hyperion a következő beállításokat ajánlja:

- ***általános nyolccsatornás hanghoz Pentium II, 300 MHz-es gép***.
- ***16 csatornához K6-II/400-ast, Celeron 300-as processzort vagy még ennél is jobbat tartalmazó gép szükséges.***

Általános esetben körülbelül 20 csatorna mind a játékhoz, mind gépünk erőforrásainak a kíméléséhez elegendő. A játékban a ***Audio*** menüben lehetőség nyílik a hangerő beállítására, a csatornákat azonban futás közben már nem lehet beállítani, csak azt megelőzően.

- ***Haladó szintű beállítások***

A haladó szintű beállítások – mint neve is mutatja – csak valóban azoknak a felhasználóknak van fenntartva, akik tudják, hogy mit és miért csinálnak. Rossz vagy téves beállítások esetén a program nem fut, lelassul, illetve bizonyos dolgok, képek, hatások nem jelennek meg tökéletesen. Az alábbiakban összefoglaljuk, hogy a letiltható beállítások milyen lehetőségeket és veszélyeket is tartalmaznak. Minden esetben fontoljuk meg, hogy mit és miért kapcsolunk ki!
Sound: letiltja a digitálishang-kimenetet. Megjegyzésként szeretném megemlíteni, hogy játék során vannak olyan helyek, ahol fontos a hallott hang megértése, és természetesen halljuk, amit Hank vagy más szereplők mondanak–üzennek nekünk.
Music: letilthatjuk a CD-audiolejátszást. Hm, ennek alapvetően túl sok értelme nincs. Ha nem akarunk japán zenét hallgatni a játék közben, akkor mindenképpen előnyös.
Movies: letilthatóak a kezdő és a logófilmek a játék indításakor. Ebben az esetben a főmenü hamarabb fog megjelenni.
Light Mapping: letiltható a fény-hozzárendelés. A fény-hozzárendelés egy olyan folyamat, amelynek során egy sokszögön egy második textúrát alkalmaznak, ami olyan hatást ad a fénynek vagy az árnyéknak, mintha valós, vetett fény jelenne meg a felületen. A fény-hozzárendelés nagymértékben feljavítja a kimenő kép minőségét, ezért a minőségért azonban némi sebességgel kell fizetnünk. A fény-hozzárendelést letiltva a program a ***vertex lighting*** használatával megpróbálja szimulálni a hatást, de a minőség nem lesz olyan jó, viszont a sebesség javulni fog.
Csak megjegyzés, hogy az eredeti leírás szerint néhány grafikus kártya alapértelmezettként letiltja a szóban forgó szolgáltatást, mivel nem tudja kezelni. Ez alapvetően a Permedia2 alapú kártyákra érvényes. Manapság ugyanakkor senki nem használ ilyet.
Fog: letiltható a köd. A ködtechnika szimulálja a környezet mélységét, és atmoszférikus hatásokkal kevert pixelszínekkel látja el a ködöt. A köd színe függ attól, hogy milyen távol vagyunk tőle. A ködhatásnak a `FOG_COORD_EXT` támogatásra van szüksége, amit az OpenGL könyvtárnak kell nyújtani. Ha ez nem érhető el vagy nem támogatott, akkor önműködően letiltásra kerül. Itt is letiltható ez a hatás.
Line Systems: letiltható a vonalrendszer. Néhány hatás – például torkolattűz esetében – több vonallal kerül megrajzolásra, ami olyan benyomást kelt, mintha röntgensugarakkal rajzolnánk. Ez a kiválasztódoboz letiltja a vonalrendszert, amire csak akkor van szükség, ha az OpenGL könyvtár hibás.
Model FullBrights: letiltható a teljes ragyogáshatás a modelleken. A teljes ragyogás módszere szimulálja az izzó objektumokat, például a plazmafegyver csövét. Ez a lehetőség a képleképezésnél időcsökkenéssel jár – ha letiltjuk, szintén sebességnövekedést kapunk. Számos izzó, fényes modell válik láthatóvá a letiltást követően, ha a hatás rosszul működik és roszszul rajzolódnak ki a tárgyak. Általában nincs szükség a modellek ilyen jellegű hatásának a letiltására.

A következőkben az „engedélyezhető” lehetőségeket foglalja össze, ezek olyan beállítások, amelyek pluszlehetőségekkel látják el a program futását. Ezek egyes rendszereken esetleg galibát is okozhatnak.
Polygap Fixing: hogyha a Polygapfixálás engedélyezve van, a játék a réseket a sokszögeken megpróbálja hálóvá alakítani, hogy eltűnjenek a sokszögek csúcsain keletkező pontatlanságok. Ez a folyamat lelassítja a leképezést. Csak akkor kell bekap-

KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

- http://www.t3war.com
- http://www.atari.com
- http://www.gamespy.com/games/5999.shtml
- http://gamespy.com/interviews/june03/t3wotm/
- http://www.gamespy.com/e32003/preview/pc/1002504/
- http://www.gamespydaily.com/news/fullstory.asp?id=5185
- http://us.atari.com/press/print.php?id=370

csolni ezt a lehetőséget, ha a sokszögek találkozásánál látszanak a lyukak. *Pixel Doubling for Movies:* a filmek csak 320×240 pixeles méretűek, így nagyobb felbontású képernyőn rosszul láthatók és túl kicsik. Ezen a gondon segít a beállítás, ami a filmeket az eredeti gyári méretről mindkét irányban teljes, 640×480 felbontású filmmé feszíti ki.

- ***Konzolgomb***
  Fontos megemlíteni, hogy a konzolgomb több célból is fontos. Amennyiben egyéni vagy letöltött ***MOD*** lehetőségeket akarunk használni, azt a konzolról is megtehetjük. A ***Choose*** gombra kattintva megadható, hogy milyen gombbal szeretnénk meghívni a játékon belül a konzolt.
  A konzol használatával lehet begépelni a cheat-kódokat is, ezeket a CD-mellékleten is megtalálhatjuk.
- ***A testreszabó oldal***
  Ez az oldal lehetővé teszi, hogy egyedi, hozzáadott modulokat töltsünk be a játékba. Ezeket a fájlokat nevezzük egyszerűen REZ fájloknak. A REZ fájlok több hozzáadott értéket, adatot is tartalmazhatnak, és a típusuk is eltérő lehet. Lehetnek bővítőadatok a játékhoz, ilyenek az új többjátékos vagy egyjátékos szintek, esetleg újabb küldetések, játékjavítások és további nem hivatalos bővítmények. A kezelés nagyon egyszerű: a bal oldali ablak az elérhető, feltelepített bővítményeket tartalmazza, míg (ha az ***Add*** gombot használjuk) a jobb oldalon a játék indításakor betöltendő bővítmények szerepelnek. Mindig ellenőrizni kell, hogy a jelölő négyzetbe ki van-e pipálva, mivel csak akkor töltődnek be a bővítő REZ fájlok a játékba, ha igen.
  Fontos, a REZ fájlok egyéni alkönyvtárakban találhatók, vagyis ide telepíthetők fel rendszergazdai jogosultság birtokában. Minden esetben, amikor ilyen REZ fájlokat használunk, győződjünk meg az eredetéről, mivel ezek a fájlok futtatható állományok, s előfordulhat, hogy a betörések melegágyává tesszük a gépünket. A Shogót a saját felhasználói könyvtárunkból futtassuk, így mérsékelhető a betörés kockázata.

A CD-mellékleten megtalálható egy parancsállomány, ami a Shogó indító parancsfájl javított változata. Miről is van szó? A parancsállomány az eredeti ***shogo*** fájlon alapul, de kijavítja annak hibáit. A gond az, hogy a feltelepített ***shogo*** parancsállomány `devfs` használatával akarja kezelni és olvasni a CD tartalmát. Mihelyt ez nem sikerül neki, értelmetlen üzenetet ad vissza: „Tegye be a Shogo CD-ROM-ot!” – holott benn van és be is lett fűzve.
Akit bővebben érdekel a téma, az olvassa el a ***/usr/src/linux/Documentation/cdrom/**** és a ***/usr/include/linux/cdrom.h***, hogy megértse a ***subchannel*** és a ***toc*** kezelését. A CD-mellékleten megtalálható a Shogo-demó, a SiN-demó, valamint a CD-ken lévő mpg-fájlok. A demók ki vannak próbálva, és futtatásuk után ugyanabba a könyvtárba csomagolják ki a tartalmukat, ahonnan a játékot is indíthatjuk. Így a Hyperion jelenlegi teljes linuxos játékkínálata dokumentálva és a demók közre lettek adva.

Kosztadinovszki Norbert
(kosztadinovszki@diaelec.hu)
Linux- és játékmániás számítógépőrült.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva