



<http://stickman.hu>

Utolsó módosítás: 2012-12-28

A háttértörténet

Valamikor, réges-rég volt egy sziget. Békés pálcikaemberkék éltek rajta, mindenük megvolt, semmi okuk nem volt a boldogtalanságra. De mégsem voltak boldogok, mégpedig azért, mert unatkoztak. Két pálcikaemberke kitalálta, hogy mivel lehetne feldobni a hangulatot: "Lőjük szét egymás hátsóját!". Az egyik felkapott egy plazmafegyvert, a másik egy régi géppuskát, és elkezdtek lőni egymást. Nemsokára a többiek ezt megtudták, gyorsan beálltak két csapatba, és eszeveszett öldöklésbe kezdtek. Azóta sok-sok idő eltelt. A régi, békés civilizációból semmi sem maradt. Senki nem tudja már, miért háborúznak, és már csak egy dolog élteti őket: Megnyerni a háborút!

A pálya



A pálya egy 400 hektáros füves sziget, amelyen már 300 éve tart a háború. A szép, pompás szigetből már csak romok maradtak. A fő völgyben maradtak épületek, ezek alkotják a csaták helyszínét.

A spawn-helyek a bunkerek, az épületek körül. Meghalás után itt élednek újra a játékosok. Nem érdemes ott maradni, mert a hátad mögé teremnek és lezúznak. A szigeten találhatóak még hegyek, ezek oldalán kavics van, ami csúszik, nem lehet felmenni rajta. A szigetet víz veszi körül, valamint a szigeten belül is van pár tó. A pálcikaemberek nem tudnak úszni, megfulladnak benne.

A játékban található még több másik kisebb sziget. A Klánbázis szigetre a Piramisból, három kisebb 1v1 szigetre (Outland, Castle, Facing Houses) a Stick Portaltól, Atlantis-ra pedig a Portal Institution helyről lehet eljutni a teleportok segítségével.

Csapatok és fegyvereik

GUN

Ők a technikailag visszamaradottabbak, de a tűzerejük nagyobb. A régebbi korok fegyvereivel harcolnak, mint a gépfegyver, mesterlövész puska, rakétavető.

M4A1

Az M4A1 a GUN legjellegzetesebb fegyvere, szinte már a szimbólumukká vált. Nagy tűzereje van és percenként több száz töltényt képes kilőni. Kezelése egyszerű. Nagy távolságra is lehet vele pontosan lőni, de az már nagyobb szakértelmet kíván. Csapatmunkában is remekül használható, az első frontvonalból löve gyorsan sok sticket képesek lelőni.

M82A1

Az M82A1 talán az egyik leghalálosabb fegyver. Töltési ideje viszonylag nagy, ugyanakkor távcső van rá erősítve, így messziről is le lehet lőni az ellenségeket. Kezelése valamivel nehezebb az M4A1-nél, de könnyen elsajátítható. Hátulról tudja támogatni a csapatot.

LAW

A LAW-ot nagyon későn fejlesztették ki a GUN-ok, nagyjából egy időben a NOOB-bal. A tölténye földbe csapódáskor robban. Eleinte azonnal lehetett velük lőni, de az újabb modelleket közvetlenül lövés előtt kell megtölteni biztonsági okokból. Kezelése nehéz, jó ballisztikai érzék szükséges hozzá.

MP5A3

Főképp közelharcban lehet hatásos, különösen nagy tűzgyorsaságának köszönhetően. A világ számos pontján rengeteg kiegészítő létezik hozzá, amelyek növelhetik hatékonyságát. Sajnos, a GUN-okhoz az alacsony költségvetés miatt egy egyszerű, váltásmaszos típus jutott el, így a közkedvelt rövid távú nagyítási lehetőség sincs meg rajta, köszönhetően a távcső hiányának. Távrolról is pontos lövések leadására képes, egyetlen hátránya, hogy hamar válik pontatlanná, rángat, így valódi hatékonyságát valóban csak szűk, közelharc területen mutatja meg.

TECH

Ez a kék csapat, a háttértörténet szerint ők alkotják a technikailag fejlett nép maradványát. Plazmafegyverrel és anti-gravitációs járművel mennek.

MPG

A Sziget történelmében az első fejlettebb fegyver. Plazmát lő, hihetetlenül pontosan. Remek fegyver minden távolságra. Használata hasonló az M4A1-hez.

QUADRO

A TECH-ek továbbfejlesztették az M4A1-et, és így lett belőle az MPG sorozó verziója, a QUADRO. Az egyetlen probléma vele, hogy töltődnie kell, valamint nagyon nehéz, így lövés közben nem lehet vele mozogni. Csapatban picit hátul maradva megvárják a töltődést, majd ha ez megvan, szinte meg is nyerték az ütközetet.

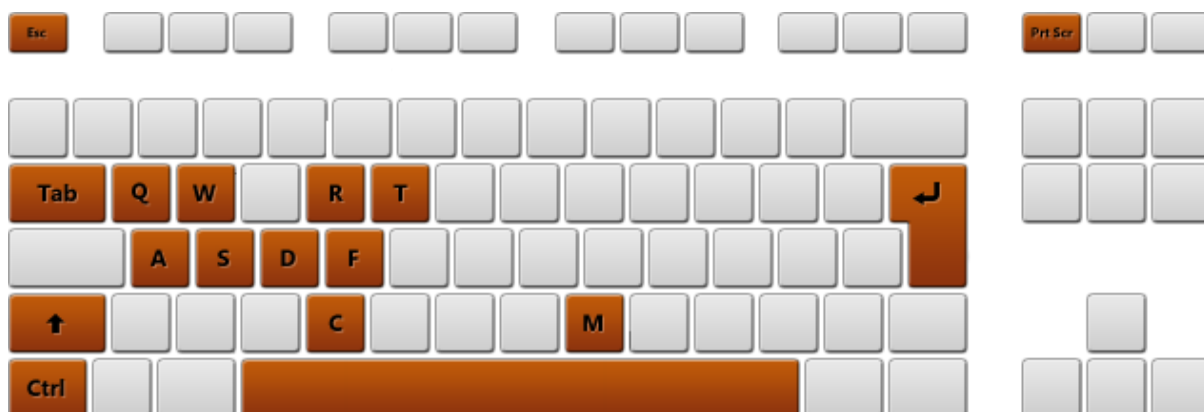
NOOB

A LAW-hoz hasonlóan robban, de nem kell hozzá ballisztikai érzék, hiszen plazmát, egyenesen lő, viszont így a lövedéke nagyon lassú. Hátulról támogatják a csapatot.

X72

Ez a tipikus tömegpusztító rakétasorozó fegyver. A kis plazmarakéták szállnak össze-vissza és a környéken mindent atomjaira bontanak. Minél messzebbre lövünk a fegyverrel, a rakéták annál nagyobb ívben repülnek, ellenben pontosak.

Írányítás



W, A, S, D: A pálcikaember irányítása.

F: Járműbe szállás, ha bunkerben vagy.

T, Enter: Beszélgetés másokkal (chat).

R: Válaszolás egy privát üzenetre.

C: Üzenés a klán tagoknak.

Q, Jobb egérgomb: Célzás ki/be kapcsolása.

Bal egérgomb: Lövés, nézet mozgatása, és kiszállás a járműből.

M: A pálya felülnézete.

Tab: Éppen játszó játékosok fegyvereinek és pontjainak áttekintése.

Shift: Sétálás.

Ctrl: Guggolás.

Space: Ugrás.

Print Screen: Képernyőkép készítése. A screenshots mappába lesz lementve.

Chat kódok

Az alábbi kódokat a játékbeli chatbe tudod beírni:

/kill: Öngyilkosság (ha eltévedsz, vagy látni akarsz a rongybaba-effektust)

/realm NÉV: Belépsz egy külön realmbe, aminek a neve NÉV (a NEVET átírhatsz bármi másra). Ha más is beírja a realm nevét, akkor ő is belép hozzád, és csak egymást látjátok.

/norealml: Realm elhagyása, visszatérés a többiek közé.

/w JÁTÉKOSNEVE SZÖVEG: Üzenetet tudsz küldeni egy játékosnak, amit csak ő lát.

/r SZÖVEG: A fent említett üzenetre tudsz így gyorsan válaszolni

/c SZÖVEG: Az éppen online klán társaknak tudsz írni.

/nohud: Eltünteti a HUD-ot (szövegek, minimap, chat, nevek, stb.). Újra beírva vissza lehet kapcsolni.

/nofegyv: Eltünteti a fegyvert a kezedből. Újra beírva vissza lehet kapcsolni.

/1v1 JÁTÉKOSNEVE MAXPONTSZÁM: Kihívhatsz egy ellenfelet 1v1-re. Ha a pontszámot nem írsz, alapból 10 lesz a maximálisan elérhető pontszám.

/refuse, /decline: 1v1 kihívás elutasítása.

/accept: 1v1 kihívás elfogadása.

A főmenü

- **Csatlakozás:** Belépés a játékba, és csatlakozás a szerverre.
 - **Név:** A neved, akár regisztráltál, akár nem. A klánt nem kell elé írni.
 - **Jelszó:** Csak akkor kell, ha regisztráltál.
 - **Csapat:** Itt választhatsz, hogy GUN vagy TECH legyél.
 - **Fegyver:** A csapatodon belül négy féle fegyver közül választhatsz. Csak itt lehet fegyvert váltani, a játékban nem.
 - **Fej:** A fejedőt választhatod ki.
- **Beállítások:**
 - **Grafika:** Ezeket a beállításokat módosítva javítható a játék teljesítménye. Gyengébb gépeken ajánlott kikapcsolni az effekteket.
 - **Részletek:** Víz kinézete, felületek domborodása.
 - **Effektek:** Térgörbítés, haláleffekt, elmosódás, ragyogás.
 - **Eső:** Ha kikapcsolod, a rossz idő még megmarad, csak az esőcseppeket nem fogod látni.
 - **Widescreen:** Széles monitorokra optimalizálja a játékot.
 - **Hang:**
 - **Hangerő:** A játék hangjainak hangereje.
 - **MP3 hangerő:** Az MP3 mappába rakott zenének a hangereje.
 - **Harci rádió:** Az öléskor megszólaló rádióüzenetek.
 - **Autórádió:** Ha járműbe szállsz, a rádióadók egyike elindul.
 - **Nyugi zene:** A nyugodtabb pillanatokban ez szól.
 - **Akcio zene:** És ez, ha éppen harcolsz.

- **Irányítás:**
 - **Egér érzékenység:** Itt lehet beállítani, hogy mennyire reagáljon a játék az egész megmozdítására, pl. kocsiban ülve.
 - **Könnyített célzás:** A célzás pontosságának javítása.
- **Felület:**
 - **Radar mutatása:** Ha ki van kapcsolva, nem jelenik meg a radar (minimap) játszás közben a jobb felső sarokban.
 - **Publikus chat tiltása:** Ha be van kapcsolva, csak a privát üzeneteket, és a klánchatet látod.
 - **Zóna feliratok mutatása:** Kikapcsolva egy új zónába lépéskor nem jelenik meg középen az adott zóna neve, csak jobb felül kicsiben.

Technikai részletek

A játék nagy részét, a bunkert és a fegyverek egy részét Badics Alex készítette, a későbbiekben Háda Ádám is besegített a programozásban. Az egész alapja egy terrain engine, ami egy Perlin-zaj alapú véletlenszerű tájgenerátor. Főként ezért fér bele egy ekkora pálya 100 kB-ba. A modellek nagy részét [Wings 3D](#)-ben készítették a lelkes segítők. Az épületek árnyékolása előre kiszámolt textúra. A felhők generáltak. A pálcikaemberkék gömbökből és hengerekből állnak, az animációjuk le van programozva (szinusz, koszinusz, stb.) A multiplayer rész P2P (egyenrangú) alapú, a szerver csak a hozzá kapcsolódó klienseknek küldi el a többi játékos címét, így mindenki kapcsolódik mindenkihez. A 25252-26252 port-tartományt használja, NAT-on keresztül is kétirányú. DirectX 9 SDK-t használ, ami delphihez a [cloutie.ru](#) oldalról letölthető, ezen kívül MadX MP3-mat használ.

Felmerülő problémák

- **Nincs senki a szerveren**
 - Lehetséges, hogy épp senki más nem játszik. Próbálkozz később, délutáni időben.
 - Ideiglenesen leállt a szerver. Ez néha csak pár percre tart. Várj türelemmel, és próbálj meg később belépni.
 - Nem tudsz kapcsolódni a szerverhez. Lehet, hogy csak nincs interneted, de lehet, hogy a tűzfalad, routered blokkolja a játékot.

- **Valami furcsán jelenik meg**
 - Elavult a videó kártya drivered. Frissítsd a gyártó honlapjáról.
 - Régi a videó kártyád. A minimum követelmény a GF3-as kártya.
- **This name is not registered/Wrong password**
 - Ha újonnan regisztráltál, várj egy kicsit, 5 perc kell, hogy megkapja a szerver az adataid.
 - Hagyd üresen a jelszó részt, és úgy lépj be. Pontokat fogsz kapni, csak a klánodat nem jelzi ki.
 - Várj. Pár órán belül rendbe fog jönni, a szerverrel és a honlappal van ilyenkor gond.
- **Lefagyás**
 - Ha azt írja ki utána, hogy "Kérlek felejtsd el az Alt-Tabot", akkor valami más program bezavart a játéknak, és le akarta kicsinyíteni azt. Kapcsolj ki minden más programot, vagy futtasd ablakos módban (windowed.bat), és akkor tudsz ablakot váltani játék közben.
 - Ha nem tudod miért történt, nézd meg a játék mappájában a log.txt fájl utolsó pár sorát. Nézz fel a [fórumra](#) is, hátha valaki már találkozott a problémával.