

Stick Magazin

FEGYVERVÁLASZTÁSI TIPPEK

FEGYVERLEÍRÁS 2. rész - MPG

INTERJÚ ADMINNA



The Awakening 2.0



Videózás

A videók fajtái

Stickman modding

Képszerkesztés

3D grafika

Bevezetés a 3D grafika világába



StickMagazin

1. évfolyam 2. szám – 2009. 11. 28. – <http://stickman.hu/magazin/>

Előszó

Szia! A magazin már a második számnál tart. Sokat változtattunk a cikkeken, hosszabbak lettek, és átgondoltabbak. A kinézet is változott egy kicsit. Reméljük tetszeni fog.

Jó olvasást kíván az egész szerkesztőség!

Tartalom

- Fegyverválasztási tippek – Oli - Rövid leírás minden fegyverről, játékosok tapasztalatai.
- Videókészítés - 1. rész - A videók típusai, példákkal.
- Fegyverleírás - 2. rész, MPG - Mark - A játék második fegyvere, egy részletes leírás róla.
- Modellezés tutorial - Sadypisten - Bevezetés a 3D grafika világába.
- Interjú Adminnal - Bolint99 - Interjú a játék készítőjével, Badics Alexszel.
- The awakening - Bolint99 - Történet a szigetről.
- Modolás - 1. rész - Képszerkesztés - A modolás legegyszerűbb, de látványos fajtája.

Mi ez?

Ez a Stickman Warfare nevű játékhoz kapcsolódó magazin.

A magazin két hetente jelenik meg, összefoglalva a játék körüli eseményeket, tippeket ad a játékhoz, és van pár állandó rovat is mindenféle informatikai témával.

Helyesbítés:

Az előző számban rosszul volt használva az előfizetés szó. Előfizetés nem lesz, de magazinós hírlevél igen, amire fel lehet iratkozni. Erre értettük az előfizetést.

Fegyverválasztási tippek

Írta: Oli

Téma: Fegyverek

Ha nem tudod, hogy melyik fegyver való neked, akkor ez segíteni fog. Végigvesszük, hogy melyik mire jó, és a játékosok is elmondják véleményüket.

M4A1: Gyorsan lő, de pontatlanul, viszont guggolva pontosabb lesz. Akkor való neked, ha hozzászoktál a gyorsan lövő fegyverekhez, és ha meglátsz egy ellenséget, már lősz, mielőtt céloznál vele.

Oli: Az egyik kedvenc fegyverem, sokat szoktam vele lenni. Gyorsan lehet vele ölni, csak az a baj, hogy kevés szokott lenni a tech.

MPG: Az M4A1 ellentéte, lassan lő, de halálpontos. Pont ezért gondosan be kell célozni vele az ellenséget, mert ha mellélősz, lehet, hogy nem lesz időd még egyszer próbálkozni. Kempeléshez is jó. Ebben a számban olvashatsz egy részletes bemutatót róla.

Mark: Akkor használtam először, amikor olyan két-három hónapja játszottam már a játékkal. Hihetetlenül pontos, annyira jól használom már, hogy célzás nélkül szinte gond nélkül leszedem az ellenséget 10-15 méterről.

M82A1: Az egyetlen távcsöves fegyver, kempelésre jó. Csak elbújsz vele, és keresed az ellenséget. Ezzel az MPG-nél is pontosabban kell lőni, egyrészt a távolság miatt, másrészt mert ha mellélősz, akkor hamar rájön az ellenfél, hogy veszélyben van, és bemegy egy menedékbe. Rosszabb esetben azonnal észre is vesz. Közelharcra viszont nehéz használni, ezért is kell elbújni vele.

Leo: Szeretek M82A1-el menni, mert távolra komolyabb erőfeszítések nélkül kilövök bárkit, közelharcban már azért kicsit koncentrálni kell, de hamar elsajátítható.

QUADRO: Ha egyszer beindul a fegyver, biztos a pusztítás. De pont az ereje miatt nem lehet vele futás közben löni, és célzás után is várni kell egy másodpercet. Ez az az idő, amikor le tudnak löni, ezért érdemes vele elbújni. Szintén gyorsan lő, mint az M4, de sokkal pontosabban.

Oli: Az abszolút kedvenc fegyverem. Azt mondják nem kell tudás ahhoz, hogy ölni tudj vele. Ahhoz nem kell. De az életben maradáshoz igen. Először én is épületekben rejtőzve kezdtem, aztán ahogy egyre jobb lettem vele, elkezdtem csak úgy rohángálni is. Ezzel lehet a leggyorsabban ölni. Van, hogy 20 perc alatt szerzek 100 killt.

LAW: Rakétavető, nagy tűzerővel, viszont ez a hátránya is lehet. Van, amikor magadat is felrobbantod vele. Az MPG-nél is lassabban lő az újratöltés miatt, így át kell gondolnod, hogy hova lősz. De amúgy sem egyszerű célozni vele, kezdetben lassú a lövedék, és ívesen száll.

Oli: Régebben sokat használtam, de most már nem tetszik annyira. Csak meg kell vele tanulni célozni, és az emberek elé kell löni. Van, amikor egy lövéssel két-három embert is felrobbantasz!

NOOB: Olyan, mint a LAW, csak még lassabb a lövedék. Viszont egyenesen száll, így a pálya egyik végéről a másikra is pontosan el tudsz löni. A kemperek ellen jó, akik egy épületben rejtőznek. A terepen futó emberek ellen nehéz használni a lövedék lassúsága miatt, de például Borzmc, vagy Calmarius úgy is nagyon jól tudják használni.

Calmarius: Mióta a játékban van, csak ezt használom. Csak a lövésig kell a célra tartani, utána tovább lehet szaladni.

MP5: Majdnem ugyanaz, mint az M4A1, csak nem lehet vele sokáig löni, mert beremeg. Viszont egy-két lövésig nagyon pontos, így érdemes vele löni. Közelharcra nem valami jó, megint csak a remegés miatt.

Sheel: Mindig megy a vita, hogy melyik a jobb, az M4, vagy az MP5. Nekem az MP5 jobban tetszik, mert sokkal pontosabban lehet löni vele, és nem szokott remegni, mert hamar eltalálok mindenkit.

X72: A legegyszerűbben használható fegyver. Sok kis plazmalabdát lő ki, szinte biztos, hogy valamelyik eltalálja az ellenséget. Viszont nem lő nagyon messzire, így vagy meg kell várni, míg közelebb ér az ellenfél, vagy keresni másikat. Hátránya még, hogy minél tovább lősz vele, annál jobban lelassul. De a kezdőknek ez a legjobb fegyver.

Fűrés: Főleg akkor használom, ha sokan vannak a játékban. Azokon a helyeken, ahol sok ellenség van egyszerre, hatékony. Egyetlen hátránya, hogy nem lehet a lövedékeit irányítani.

Videózás - 1. rész

Írta: Mark

Téma: Filmezés

Sok-sok játékos szereti videóra venni például azt, hogy milyen ügyes játékos, mire képes, stb. Ebben a rovatban tippeket, tanácsokat olvashatsz a videókészítésről, de először a videófajtákat sorolnám fel.

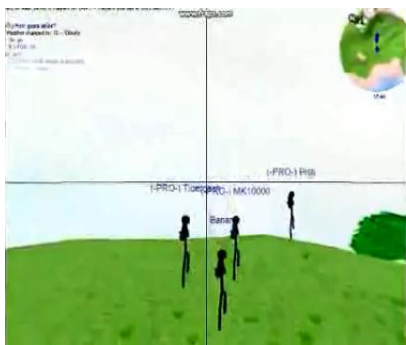
Alapból négy videófajta van, ami a legtöbbször előfordul:



Fragvideó: Olyan videó, amiben egy, vagy több játékos ölési vannak. Általában profi játékosok készítenek ilyen videót, hogy bizonyítsák, mennyire jók. Egyik legelterjedtebb videófajta az FPS játékok körében. (részlet a [Leo Sniper Skill](#) c. videóból)



Stuntvideó: A Stunt jelentése a valóságban kaszkadőr mutatványok. A játékokban általában járművekkel való mutatványokat értjük Stuntnak. A Stickman esetében inkább a Hummerrel csinálnak ilyen stílusú videókat. (részlet a [Hummer Stunts 5.](#) c. videóból)



Klánvideó: Egy klán tagjairól készült videó. Legtöbbször a tagok ölési vannak benne, de néha egy egyszerű film. (részlet a [\(-PRO-\) Clanvideo, The Aliens](#) c. videóból)



Film: Olyan videó, amiben semmi sincs véletlenül, minden "forgatókönyv" szerint megrendezett. (részlet a [The Gun's Return](#) c. videóból)

Körülbelül ennyi, persze van még több fajta videó is. A következő számban arról olvashattok, hogy milyen programmal érdemes videót rögzíteni.

Van egy videód, de nincs hol reklámoznod? Esetleg meg szeretnéd nézni a többi játékos munkáit? A Stickman Youtubeon megteheted! <http://youtube.stickman.hu/> A Stickman Warfare videómegosztó oldala!

Fegyverleírás - 2. rész - MPG

Írta: Mark

Téma: Fegyverek

MPG, avagy Massive Plasma Gun. A játék második fegyvere. Amikor az a két stick elhatározta, hogy szétlövik egymás hátsóját, a kék stick ezt a fegyvert kapta fel. Ebben a rovatban most erről a fegyverről lesz szó.

Amit tudni kell a fegyverről, hogy nagyon pontos célzás nélkül is. Messziről ki lehet lőni vele az ellenséget, de közelharcra is kiváló (a használójától függ persze). Mivel már sokan kértek engem, hogy tanítsam meg őket a fegyver használatára, itt leírom, hogy milyen taktikákat használok.



1. Először is, sose szabad nyílt terepen egy helyről lőni. Ha kell, akkor ugrálj állandóan balra-jobbra, és úgy lőjj az ellenfélre, akár messze van, akár nem. Így ha valaki elkezd hátulról lőni rád, akkor nehezebben talál el, és a reagálásra is van időd. Ha valaki úgy lő rád, hogy nem látod hol van, akkor ugrálj el a legközelebbi fedezékig.

2. Közelharcnál ha az ellenség MP5-el, M4A1-el, vagy M82A1-el van, akkor ugrálj körbe-körbe körülötte (TIPP: Néha próbálj egy olyan cselt, hogy átugrasz rajta!), ezzel a taktikával egész jól meg lehet zavarni, ezután leszedheted közlőrl is. M4A1-nél és MP5-nél azonban ajánlatos messzire menni tőle, mivel a két fegyver lövés közben pontatlanná válik, és nehezebben lehet eltalálni a másikat. LAWval szembeni közelharcnál gyorsabbnak kell lenned, vagy ugorj minél közelebb hozzá, és ha szerencséd van, akkor nem fog maga alá lőni az ellenség, így leszedheted. (Bár ha maga alá lő, és mindketten meghaltok, akkor nem kap pontot...)



3. Messzire célzás, vagy Camperek kilövése: TIPP: Ha látsz egy fekete pontot, lőjj rá, mert 90%, hogy ellenség (maradék 10% meg csapattárs). Legjobban a dombokon kempelő Snipereket lehet észrevenni, de ha jó a szemed, az épületekben levőket is észreveszed. Érdemes össze-vissza ugrálni, mert egy átlagos Sniperhasználó nehezebben talál el.

Ezeket a tanácsokat adhatom, a többi gyakorlás kérdése!

Modellezés - 1. rész

Írta: sadypisten

Téma: Modellezés

Mint minden más három dimenziós játékban, a játéktér nagy része Stickman Warfare-ben is modellezéssel készült. Ez a cikksorozat erről a témáról fog szólni, az első részben álljon itt egy kis kedvcsináló a 3D-s grafikáról!



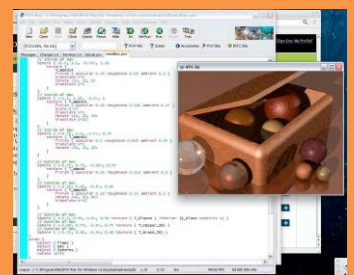
Wolfenstein 1992



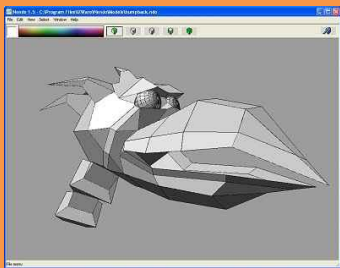
Wolfenstein 2009

Maga a modellezés, mint olyan, a világon egyre több helyen, és egyre szélesebb körökben terjedt el a legkülönfélébb alkalmazási körökben. Elég csak a napjainkban népszerű számítógépes játékokra gondolni, amelyek túllépve a '90-es évek végén népszerű izometrikus megjelenítésen immáron 3D-ben pompáznak. A játékok mellett a filmiparban és a prezentációban is egyre népszerűbb a technológia, animációk vagy épp látványtervek készítése céljából. Megjelenik a hadiiparban (szimulációk, kiképző szoftverek), a gyártástechnológiában (egyre több prototípust tesztelnek 3D-ben, mint makettként), és a tervezésben is (a közismert AutoCAD-re elég gondolni). A harmadik dimenzió napjainkban emellett elérte a művészi szintet, számtalan gyönyörű számítógépes alkotás létezik napainkban, és egyre több oldal is foglalkozik a témával, rengeteg oktatóanyag is fellelhető ezzel kapcsolatban.

Kezdetben, a számítástechnika hőskorában a modelleket szövegesen készítették, a pontok koordinátái határoztak meg egy-egy lapot. Kínkeserves munka lehetett, az ilyesmibe, bevallom, soha nem kóstoltam bele. Ezután sorra jelentek meg a grafikus kezelőfelülettel ellátott programok. Olyanok jelentek meg, mint a játékiparban használt 3D Studio Max, vagy a főleg animációkra specializálódott Maya (sok létezett és létezik még a mai napig is, de ez a kettő a legjelentősebb). Bár a korai időkben minden stúdió saját fejlesztésű programokat használt, később mind áttértek valamely fizetős, de egységesített programhoz.



Modellezni így is lehet ...



Nendo - a Wings3D még élő elődje

A technika fejlődésével a 3D eljutott az emberek lakásába, az egyszerű PC-kre is, és egyre nagyobb igény lett az egyszerű, könnyen használható, és ami fő, ingyenes szoftverekre, amiket az úgynevezett garázscégek is fel tudtak használni munkáikhoz. Az idők folyamán sok fizetős program vált ingyenesen elérhetővé, ilyen például a Lightwave is, de számos, alapvetően open source program is megjelent, amikért soha, a kezdetektől sem kértek el egy fillért sem. Ilyen a talán legtöbbek által ismert Blender (ami valljuk be, tényleg a legjobb, de a kezelőfelülete sokakat elijeszt), a méltatlanul elhanyagolt Anim8or, és az elkövetkezendő néhány számban tárgyalt Wings 3D.

A mostani számban még nem kívánok oktatóanyagot közölni, sokkal inkább kedvcsinálónak szánom ezt a cikket. Aki ide tévedt, és olvassa ezt az írást, és eljutott eddig a bekezdésig, minden bizonnyal érdekelt a témában. Tehát vegyünk is sorra néhány hasznos dolgot, amit a számítógépes grafika nyújthat az embereknek!



Sokak kedvenc ogréje

Néhány népszerű grafiával foglalkozó oldal:

<http://world3d.hu/>
<http://www.cgarena.com/>
<http://www.3dm3.com/>
<http://www.cgsociety.org/>

Alapvetően, ami talán a legelterjedtebb, a játékok készítése. Akár a magazin címadójaként ismert Stickman Warfare-re is elég gondolni. Az ember szétnéz, és mindenütt modelleket lát. Főleg az ilyen jellegű, egyszerűbb modellekről fog kezdetben szólni ez a cikksorozat. Az úgynevezett lowpoly modellekről. A lényegük mindösszesen annyi, hogy az ember odafigyel arra, mit bír el az adott játék grafikus motorja, ami a megjelenítésért felelős, és ezen keretek között készíti el modelljét. Bár a jövőben, a DirectX 11 olyan technológiákat is támogatni fog, ahol egy modell részletessége a távolság függvényében változik, nem előre tárolt modellek, vagy generált sprite-ok alapján. De haladjunk tovább, ezekről majd később!



Final Fantasy 2001-ben



Final Fantasy 2005-ben

Egy nagyon elterjedt ága a 3D-nek a prezentáció. Látványtervek leginkább. Sokan, ha szétnéznek, találkozhatnak nagyobb építkezésekkel, ahol egy számítógépen elkészített tábla hirdeti szép színes képpel, hogy mi fog ott állni. Bár erre is léteznek speciális szoftverek, gyakran a klasszikus modellező programokat használják az elkészítésükre.

Egy másik, újabban talán a legtöbbet látott felhasználási terület a rendereléssel készített, csodálatos, realisztikus minőségű képek. Bár az animációs filmek is renderképek összeszövéséként képzelhetők el, a számítási kapacitás végeessége miatt a filmek gyakran nem nyújtanak egy kép minőségével megegyező látványt. Manapság egyre többen foglalkoznak az ilyen jellegű képalkotással, és nagyon jól meg is lehet belőle élni.

Ez csak néhány példa volt arra, hogyan lehet felhasználni a számítógépet, mint eszközt a grafikai munkára. Számtalan helyen találkozhatunk még három dimenziós munkákkal, erre a cikk elején hoztam néhány példát, de mindezek mellett is lehet még rengeteg különféle területet találni, ahol számítógépes grafikával oldanak meg egy problémát.

Összegezve, a modellezést, és ami azt követi, magát a teljes CG-t mindenkinek csak ajánlani tudom, aki érez magában bármiféle kreativitást, és szeretne foglalkozni a grafikával, még ha csak hobbiszinten is. Mint fentebb írtam, mindennek csak a fantázia szab határt, tehát készüljetek, két hét múlva a Wings 3D megismertetésével folytatom a cikksorozatot!

Cikkben elhangzott lapfogalmak:

CG - Computer Graphics, azaz számítógépes grafika. Minden olyan vizuális művészi vagy más jellegű alkotás ide tartozik, amely számítógéppel készül

Open Source - Nyílt forráskód. Az ilyen programok szabadon, ingyen terjeszthetők, leggyakrabban platformfüggetlenek

Lowpoly - Alacsony poligonszámú modell. Főleg játékokban, néha látványtervekben használt modellek tartoznak ide

Polygon - Sokszög, számítógépes grafikában a test felületét határoló lapok. Ezek általában háromszögekként vannak tárolva, bár a legésszerűbb és legjobb négyszögekkel dolgozni

Sprite - Egy lap, amire valamilyen textúra feszül, nincs kiterjedése, és általában egy nagyobb poligonszámú modell leképzett képe van rajta, a rendszer erőforrásainak spórolása végett

Render - Azaz leképzés. A jelenetben lévő objektumok sugárkövetéssel leképzett képe, a beállított anyagok itt jelennek meg, és a fények is itt vetnek valódi árnyékot. Bővebben róla egy későbbi számban

Interjú Adminnal

Írta: Bolint99

Téma: Interjú

A minap interjút készítettem Badics Alexszel, a Stickman kitalálójával, és programozójával. Érdekes, nem mindennapi dolgokat is megtudhatsz róla és az általa készített dolgokról.

-Szia! Egy pár szóban bemutatkoznál?

- Badics Alex vagyok, egy 19 éves tatai programozó. Mondjuk kb. 3 hónapja, amióta a BME-re járok (mérnök infós hallgató), koleszba költöztem itt Budatéténybe, azóta lényegében pesti vagyok. De azért a szívem Tatához húz jobban.

- Mióta programozol? Melyik a kedvenc programod?

-Most már közel 8 éve programozok, azt hiszem. Még általános iskolában mutatták nekem a Comenius Logo-t, és az annyira megtetszett, hogy elindított a pályán. Kis játékokat csináltam már abban is, de az igazi áttörést számomra a pascal nyelv megismerése hozta, mivel azzal már valódi programokat tudtam csinálni. Később áttértem a Delphire, mert messze kényelmesebb, szebb és jobb. Azóta is abban tolom.

Az egyik kedvenc programom nem más, mint az első programom comlogoban, a PC Fogócska, kb. egyértelmű, mi volt. Már voltak benne BOTok, és erre máig büszke vagyok (botok...comlogoban... 6.-ban). Aztán a PC víz pl., az egy nagyon jó kis játékkoncept, csak nem dolgoztam ki (pályák meg irányítás), úgyhogy jelenleg is csak 3 pályás demo formájában létezik.

A PC Kocsi volt az első, kicsit nagyobb sikerű játékom, azzal én is és néhány ismerősöm is sokat játszott. Igazából az is egy fogócska, ketten lehet játszani, és autók vannak benne. És persze a Stickman, amivel azóta is foglalkozom :D

- Jöjjön a stickmanról pár kérdés... Ugye most hamarosan jön a 2.0, The awakening... Elmondanál valami kulisszadolgot a fejlesztéssel kapcsolatban?

-Hát, már fél éve felmerült, hogy az 1.0 elindítása óta fejlődött annyit a játék, hogy most már illene megint nagy verziót váltani. Na persze azt nem lehet akárhogy.

Úgyhogy gondoltam nagy hírverést csapok neki és egy jó hosszú prológus eventtel vezetem be, amire az ara érdekesekek még sokáig fognak emlékezni.

Az ötlet már megvolt rég, hogy mégis mi legyen a prológus, épp a megvalósítása zajlik.

Persze azt nem mondhatom el, pontosan mi lesz, de figyeljete folyamatosan, a reaktor egyre látványosabb effektet kapott eddig és ez csak folytatódni fog. A 2.0 fő eventje már csak hab lesz a tortán! Annyit azért elmondok, hogy az már biztos, hogy karácsonykor már 2.0-val játszhattok!

- Egy kicsit vissza a múltba... Mik voltak a legemlékezetesebb dolgok/pillanatok a stickman történetében?

-Hú, nehéz kérdés. A playerszám rekordok mindig nagy eseménynek számítottak nálam, pl. amikor 5-en voltak fent abban az időben, amikor alig volt, hogy akár egy ember is játszott volna. Meg amikor 20an az átlagos 5höz képest, stb... Mostanában értünk el 83-at vagy mennyit? (és a 2.0 megjelenésekor újabb rekord dőlhet – *a szerk.*)

Az első klán megjelenése (bőven a fórum előtt), az első fanvideók mind-mind emlékezetesek számomra.

Továbbá amikor magasan megnyertem vele ezt a Neumann játékprogram-pályázatot.

Persze ennek az újságnak a megjelenése is nagyon emlékezetes lesz nekem még egy ideig, hisz nem minden játék mondhatja el magáról, hogy saját újságja van.

- Mik a jövőbeli terveid? Mi lesz a 2.0 után? Várható 3.0? Remélem, hogy sokáig élni fog ez a játék...

-Én is remélem, hogy sokig fog élni a játék! Még egy nagyobb verziót biztos megél, szeretném majdnem teljesen a közösség kezébe adni a dolgot, hogy modelleket tehessenek be (erős moderációval), bővíthessék a játékot, klánosdi-meg háborúsdizhassanak. És akkor nekem már csak a technikai hibákat kell javítgatnom, igazítanom, csiszolnom, na meg folyamatosan csicsázni a játékot :D

Meg persze a 2.0 (bár valószínűleg csak a 2.1) már egy elég érett játék lesz, amit nem szégyellnék lapokban leközölni meg komolyan reklámozni, és nem nézne le érte, hogy "hööö, de amatőr játék".

- Ezt muszáj megkérdezem: Hogy tetszik a weblap?

-Csicsaaa! Mindenképp jobb, mint az előző, mind kinézetre, mind funkcionalitásra és talán az egyik fő oka, hogy sok a visszatérő látogató, ráadásul a közösségmegtartó ereje is hatalmas.

- Összességében számítottál ekkora sikerre? Mik voltak a terveid a játék kezdetekor? Mi lett belőle?

-A játék kezdetei, hmmm, azok érdekesek voltak. Amikor haverral összeültünk, hogy ugyan már csak két csapat kéne, és jött ez a tech-gun ötlet. Sok fegyver ötlet, amikből 4-4 be is került, meg persze hogy tele kéne rakni a pályát, ami mostanában szép lassan meg is valósul. De sosem számítottam volna napi 1000 látogatóra az oldalon, max olyan 100-ra.

Meg a játékot ugyan több száz emberre terveztem, de nem gondoltam volna hogy valaha is fogják 10nél többen egyszerre játszani, nemhogy azt hogy a magyar középiskolák felében játszottak már vele számíttech órákon...

Szóval nagyságrendekkel nagyobb siker lett, mint aminek terveztem: 'Egy kis 3D gyakorlóprojectnek magamnak'...

-Rendben köszönöm, hogy megosztottad ezt velem, és főleg az olvasókkal.

-Ugyan, nincs mit. Kívánok mindenkinek jó stickezést, és figyeljék a 2.0 körüli eseményeket!

2.0 - The awakening

Írta: Bolint99

Téma: 2.0

Hamarosan jön a stickman nagy frissítése, a 2. fő verzió.

De mielőtt kiadásra kerül, olvassátok át ezt a rövid történetet!

Egyszer régen, nagyon régen volt egy békés kis sziget valahol a távoli tájakon tele pálcikaemberekkel. Mindenük megvolt, de nagyon unatkoztak... Egyszer valaki fogott egy fegyvert és a másikat agyonlőtte. Baleset volt, vagy szándékos, ki tudja, de ez az incidens az egész sziget jövőjét meghatározta, megkezdődött a háború...

A háború már 309 éve tart, 2100 óta, a modern szigetből mára semmi nem maradt... Mindenük megvolt a szigeten, szép nagy modern épületek, amit aligha múltak felül bárhol a világban, de majdnem mind elpusztultak.

A stickek nemrég rájöttek, hogy vissza kéne állítani a régi helyzetet...

Itt az ideje egy új talpra állásnak, egy „felébredésnek”, egy awakingnek (angolul az awaking ébredést jelent.)

A gunok és a techek belefogtak mindenféle kísérletbe: A gunok építeni kezdtek, a techek meg építettek egy hatalmas reaktort, mert kezdtek kifogyni az energiasejtákból és a gunok minden utánpótlásukat elvágták.

Valamikor a háború előtti korokban kísérleteztek egy olyan reaktorral, ami képes lett volna ellátni az egész szigetet energiával, de túl veszélyesnek nyilvánították és megszakították a kísérletet. A techek utolsó elkeseredésükben fittyet hánytak a veszélyre, és megépítették a reaktort.

Kezdetben minden jól ment, szépen feltöltötték az energiasejtáikat, amikor ez megvolt, nem volt hova elvetni a rettenetes teljesítményt, így az energia csak gyűlt és gyűlt, mígnem kiszabadult.

Jelenleg ott tartunk, hogy a reaktor lassan eléri a kritikus teljesítményt. A techek mérnökök elmenekültek, nincs, aki visszatartsa a monstrumot.

Heteken belül elszabadul a reakció és a hatalmas felgyülemlett tér és időgörbülés kifejti a hatását a szigetre. Dolgok fognak eltűnni, megjelenni és elteleportálódni.

Vajon ez bekövetkezik? Vagy egyszerűen csak leáll a reaktor és a techek újult erővel kísérleteznek tovább, a gunok pedig továbbra is építkeznek? A történet folytatása következik a következő számban!

Modolás - Képszerkesztés

Írta: Oli

Téma: Modok

A mostani számban a legegyszerűbb fajta modolással, a képszerkesztéssel fogunk megismerkedni. Ezzel egyszerű, de mégis szép dolgokat lehet csinálni.

A következőket tudjuk így átalakítani:

- Jármű skinek
- Épületek textúrái
- Fegyverek textúrái
- Menüelemek, és egyéb kis dolgok

Ezek közül - szerintem - a jármű skinek modolása a legjobb, mert ölni is lehet vele. A többi inkább tesztelésre, látványtervre jó.

A következő fontos pont, maga a program, amivel képet lehet szerkeszteni. Létezik sok ingyenes képszerkesztő, például GIMP, Paint Shop PRO, InkScape. Aztán ott vannak a fizetős programok, mint a Photoshop. De lehet egyszerűen Paint-el is dolgozni, bár én ezt nem ajánlom.

És akkor jöhet a lényeg, maga a képszerkesztés. Fontos, hogy nem képszerkesztési tutorialt írok, tehát úgy láss ennek neki, hogy már valamennyire jártas vagy a témában, vagy ha nem, akkor először ismerd meg az egyik programot.

Jármű skinek:

Ezek a *hummer.jpg*, *kerek.jpg* (a hummer kereke), és az *antigrav.jpg*. Ezek elsőre bonyolultnak tűnhetnek, de felfedezhetőek rajta a jármű jellegzetes részei. Ezek a textúrák a modellek kiterített hálói, szóval minden megvan rajta, ami a modellen is. Másik módszer, hogy az ember új modellt is csinál, és ahhoz saját textúrát, de erről majd egy későbbi számban írok.

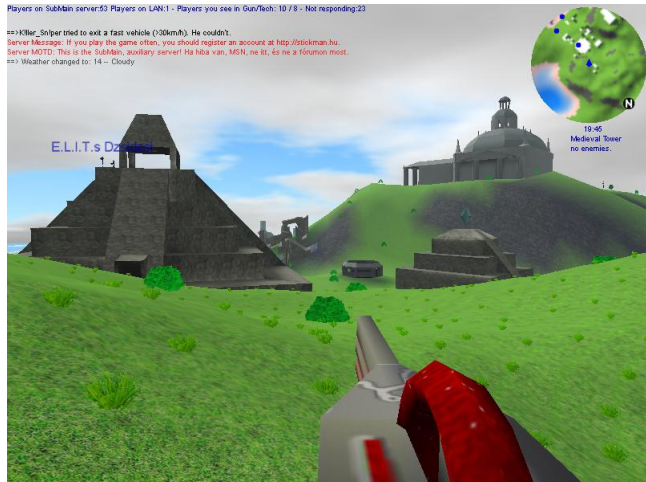
Fontos még megjegyezni, hogy a játékban 256x256-os felbontásúak ezek a textúrák, de akármekkora berakhatsz, ha szebb minőségűt akarsz.

Épületek textúrái:

Ebből elég sok van. Viszont egy textúra több modellen is szerepel, pont ezért nem olyan egyszerű modolni. A másik gond az, hogy mozaik szerűen, ismétlődve vannak ezek a textúrák a modellen elhelyezve, így a módosítás is ismétlődik; nem lehet az épület egy bizonyos részét "átfesteni".

Fegyverek textúrái:

Minden fegyvernek egy textúrája van, mint a járműveknek. Lehet vele ölni, pont ezért érdekes dolog, hogy az ember kicsit javít a fegyver kinézetén, ha már unja az eredetit. Szintén akármekkora felbontású textúrát be lehet rakni. Itt van egy kép a piros quadomról:



Menüelemek, egyéb kis dolgok:

Sok egyéb dolog van még a data mappában, nem fogom felsorolni, meg lehet őket keresni. Amit érdemes kipróbálni, az a logó szerkesztése. A főmenüben jobb oldalt lent van a 4919 Software logója. Ez a data mappában 4919.png néven van, lehet helyette saját logót tervezni, mint ahogy én tettem:



Még lehet a kurzort, a minimap-en a dolgokat, vagy például a betöltő képernyőt kicserélni.

A következő számban egy új dologról, az objektumok.ini fájl módosításáról fogok írni, az már sokkal érdekesebb lesz. Addig is jó modolást mindenkinek!

Zárszó:

Reméljük tetszett a magazin! Az új szám 2 hét múlva jelenik meg! Várjuk észrevételedet, írásaidat a Stickman fórumába, a magazin témába!

A magazin letöltése: <http://stickman.hu/magazin/>

Impresszum:

Főszerkesztők: Bolint99 és Oli

Újságírók: Mark575, sadypisten

Lektor: balaskas

Magazin borító: green

© 4919Software 2009. november – <http://4919soft.try.hu>