

Диккурик - Техдемо

© 2011 Ragnarok Entertainment

<http://www.diccuric.org>

support@diccuric.org

1. Предисловие

Мы надеемся, что вы получите столько же удовольствия с этой демо-версией, как и мы получали его, по мере развития, на протяжении многих лет. Не упускайте нас из-виду, это определенно не последний наш релиз! В этом файле Ридми, мы хотим уточнить некоторые моменты, а также должны указать на правовой материал (уточнить все лицензии). Товарные знаки и названия продуктов, в этом тексте используются без специальной идентификации.

2. Что такое Техдемо Диккурика?

Техническая демо-версия Диккурика — это маленькая игра, которая дает небольшое представление о текущем состоянии игры. Эта версия не может претендовать на роль полноценной игры, и мы не хотим чтобы вы её таковой воспринимали. Она — крошечная ролевая игра, позволяющая игроку выполнить некоторые квесты, а нам сделать небольшой тест для систем, чтобы понять на каких из них, будет нормально идти наша игра. Также, техдемо содержит — Diced, являющийся частью наших актуальных инструментов для разработчика.

3. Diced

Diced — это наш редактор уровней для игры Диккурик, который позволяет создавать миры. Данный редактор не предназначен для создания моделей или звуков — для этого вам потребуются другие программы. Создание скриптов в данный момент производится с помощью текстового редактора, Diced здесь также не представляет легкого интерфейса для их создания.

4. Управление

В Диккурике и Diced присутствуют задокументированные клавиши, которые можно легко настроить/skonфигурировать под ваши нужды. Обе программы используют различные идентификаторы для них. Пожалуйста, обратите внимание на это, когда будете настраивать их для себя. По умолчанию, управление в мире игры осуществляется с помощью стандартных клавиш курсора(стрелок) и клавиш WASD, [TAB] используется для открытия журнала заданий, [I] для рюкзака. С помощью клавиши [F2] можно сохраниться, а загрузится позже поможет клавиша [F4]. Клавиша выхода из игры [ESC] (нужно удерживать нажатой, минимум одну секунду), для полного завершения игры.

Настройки конфигурации игры Диккурик хранятся в файле — `keysgame.cfg`, для редактора мира Diced, в файле — `keys.cfg`. Внесение изменений в конфигурацию графического интерфейса игры, в настоящее время пока не доступно.

С помощью левой кнопки мыши выполняются какие-либо действия, правой кнопкой мыши можно выполнить атаку, если это возможно на данный момент в вашей игре.

5. Конфигурация

Диккурик конфигурируется при первом запуске. После этого, для любого последующего внесения изменений в конфигурационный файл, его нужно запускать через «`Diccuric_setup.cmd`». Редактор мира Diced также конфигурируется при первом запуске (или загрузке уровня). Через опции в «Меню» вы всегда сможете вернуться к этим настройкам и начать всё сначала.

Если при запуске игры вы получаете сообщение об ошибке, вида: не найден файл — d3dx9_38.dll, то возможно, вам необходимо будет скачать и установить актуальное обновление для DirectX. Кроме того, для обхода этой ошибки вы можете использовать альтернативный вариант. Для этого, вам придётся внести изменения в файл — OGREPlugins.cfg, закомментировав в нём строку: «Plugin=RenderSystem_Direct3D9», с помощью символа: #. Тем самым, вам не потребуется устанавливать обновление для DirectX, но в этом случае, для использования в игре вам будет доступен только — OpenGL, графический интерфейс.

6. Аппаратные требования и ПО

Одноядерный процессор, не ниже — 1,6 ГГц

Графическая карта с поддержкой Шейдеров версии 2.0 (класс DirectX 9)

512 МБ ОЗУ

200 МБ свободного пространства на жестком диске

Windows XP с DirectX 9.0c или выше

Мы всё ещё устанавливаем аппаратные требования для игры Диккурик. С этой техдемо вы сможете помочь нам в этом. Просто отпишитесь на нашем форуме о вашей конфигурации компьютера и о том, насколько хорошо идет игра на вашем компьютере.

7. Производительность

В данной демо-версии Диккурика, отсутствуют некоторые виды оптимизации производительности игры, которые мы не использовали в силу малых размеров уровня мира, поэтому они и не были интегрированы в настоящее время. Результатом этого является то, что сцена не будет отображаться в игре с максимальной производительностью.

8. Модостроение

Поддержка модостроения в Диккурике, в настоящее время только ограниченное. Так как, нехватка времени не позволяет нам переключаться в разработке между различными наборами данных. Работа по написанию общедоступной документации для модостроителей пока еще не начиналась.

Тем не менее, у кого есть желание и интерес к этому, могут попробовать внести свои изменения в мир с помощью прилагаемого редактора — Diced, или попытаться создать с помощью скриптового движка Lua, новые квесты/историю. Данный релиз использует стандартные форматы движка Ogre. Более подробную информацию об этом смотрите на официальном сайте: <http://www.ogre3d.org>.

Если вы хотите серьезно начать заниматься модостроением, то непременно свяжитесь с нами, нам бы не хотелось чтобы ваша работа оказалась не функционирующей в будущих версиях нашей игры. Пожалуйста, обратите внимание на то, что в своей разработке вы будете ограничены лицензией, которую мы используем. Дополнительную информацию о ней, смотрите ниже.

9. Обратная связь

Понравилась ли вам демо? Или что-то не устроило в ней? Мы хотели бы это услышать от вас! У вас возникли проблемы с демо? В этом случае, мы хотели бы помочь вам! Пожалуйста, используйте для связи с нами форум, который можно найти на нашем веб-сайте (<http://www.diccuric.org>), или напишите нам по электронной почте, E-Mail: support@diccuric.org. В игре Диккурик и редакторе Diced, мы используем технологию BugTrap (система баг-репортов), которая может сохранять информацию о сбоях и крушениях игры, и отправить её по электронной почте. Мы будем рады, если вы станете отправлять нам эти отчеты об ошибках. Спасибо!

10. Лицензирование

Диккурик, все данные, приведенные здесь, если не указано иное, идут под защитой Лицензии «Именная-Некоммерческая-Без права передачи и распространения, при тех же самых условиях (CC BY-NC-SA 3.0), Германия». Вариант которой можно увидеть по адресу: <http://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/3.0/de/> и в файле с установленной игрой «../licences/cc-by-nc-sa.txt». Редактор Diced, находящийся в составе релиза этой версии, находится под защитой лицензии GPL (из-за версии Qt), в будущих версиях он будет находиться под защитой CC BY-NC-SA 3.0. Исходный код редактора доступен по адресу: <http://diced.sf.net>.

Следующие библиотеки находятся под защитой других лицензий:

Лицензия:	распространяется на:
LGPL (licences/lgpl.txt)	Ogre3D, MyGUI, OgreAL, OpenAL, Caelum
Qt (licences/gpl.txt)	Qt
MIT (licences/mit.txt)	Lua, SimpleIni
Zlib (licences/zlib.txt)	Bullet, BtOgre, PagedGeometry
BSD-like (licences/bsd-like.txt)	OggVorbis (libogg, libvorbis)
Ms-PL (licences/mspl.txt)	BugTrap

Музыкальное сопровождение (music2.ogg) — является песней «At a small», из альбома «Mystic Journey», который был выпущен «Project System 12» и находится под защитой Лицензии «Creative Commons, Именная-Авторская-Некоммерческая /не для продажи или получения прибыли/ (CC BY-NC-ND 3.0). Вариант которой можно увидеть по адресу: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> и в файле с установленной игрой «../licences/cc-by-nc-nd.txt». Полную версию альбома смотрите на сайте — «jamendo», по адресу: <http://www.jamendo.com/de/album/46355>.

Следующие звуковые эффекты созданы участниками — «thefreesoundproject» (<http://www.freesound.org>), и также находятся под защитой Лицензии «Creative Commons Sample Plus 1.0». Вариант которой можно увидеть по адресу: <http://creativecommons.org/licenses/sampling+/1.0/> и в файле с установленной игрой «../licences/cc-sampling+.txt», прочее:

Файл:	Автор:
FireBurning.ogg	pcaeldries
moewe.ogg	crk365
beach_waves.ogg	3bagbrew

Мы надеемся, что не слишком сильно запутали вас всеми этими лицензиями. Если для получения этой демо-версии Диккурика вам пришлось заплатить деньги, тогда непременно свяжитесь с нами!

Коммерческое использование нашего программного обеспечения — Запрещено! Что указано в пунктах настоящей Лицензии — CC BY-NC-SA 3.0.

11. Авторы

Основная команда:

Андреас Рохр: Сюжет, озвучение диалогов

Гарри Тауберт: 2D и 3D графика

Маркус Вилль: Программирование, администрирование и административные задачи, менеджер по связям с общественностью.

Тилль Ратманн: Программирование, создание скриптов, конфигурирование и постановка задач.

Другие сотрудники:

Александр Брешинг: Программирование

Барте Джабс: 2D и 3D графика, звуковые эффекты

Маркус Баух: 2D и 3D графика

Внештатные сотрудники:

Карл Мазус: 3D графика

Озвучение диалогов:

Даниэль Фарос: Таави

Даниэль Шнеппе: Винанд, Бьёрж, Сергиус

Маркус Рекендорф: Корвин, Альтор

Сильвестро: Риммон

Тимо Шоурен: Варнава, Дирк

Мы также хотим поблагодарить бывших участников команды, и всех тех, кто поддерживал нас на протяжении всего времени, своими советами и предложениями.