

Artykuły - Ulepszyć Unreala 1 by [Raven](#) dnia: 06 Grudzien 2007, 17:38

Wraz z Totally Unreal dostaliśmy drugi dysk z teksturami w wysokiej rozdzielczości, które po odpowiednich zabiegach można użyć w U1. Niestety tekstury te nie są kompletne. Istnieje jednakże grupa osób, których celem jest kompletne zrekonstruowanie wszystkich tekstur z U1 i ich kompresja do formatu S3TC.

Aby cieszyć się wysoką jakością teksturami w U1 musimy wejść na stronę [OldUnreal.com](#), pobrać patcha 226 oraz OldSkool Multimedia Patch i po kolei je zainstalować. OMP doda nam sterowniki dźwięku FMod i OpenAL, nowy OpenGL i obsługę Direct3D8. Aby móc wykorzystać tekstury, należy wybrać któryś z dwóch sterowników graficznych OpenGL lub D3D8 i w pliku Unreal.ini znaleźć w grupie **[OGLDrv.OpenGLRenderDevice]** lub **[D3D8Drv.D3D8RenderDevice]** (zależnie od wybranej opcji) ustawić zmiennej UseS3TC wartość true:

Kod:

UseS3TC=True

Następnie należy pobrać ze strony Celtic Warriors zestaw nowych tekstur i nadpisać te istniejące w katalogu textures. Należy przy tym pamiętać, że tekstury te są kompatybilne tylko z U1.

Linki

- [patch 226](#)
- [OMP](#)
- [nowe tekstury](#)
- [forum](#)

Poniżej mała galeria:
