

[Q]: Кривая палитра при запуске Heroes of Might & Magic III под Odin

[A]: Alex Porollo (2:5052/5)

Так, все выяснил. Один криво производит конвертацию с 32 (возможно 24) битов в 16. Теряет синию составляющую. И к тому же тормозит при конвертации в ходе игры, да и плохо прорисовывает курсор. Сейчас запускал Героев (Клинок которые, русский перевод) и на 800x600x16bit (тут вообще как фулскриновый режим, не отличишь от мастайного, если увидишь), и на 1024x600x16bit. Идеально!!! Цвета на месте, звуки, музыка, запись игры, перевод. Мало того, меня убивает наповал другой факт - игрушка работает значительно быстрее под пополамой! Визуально видно. Причем сравниваю два случая:

200MMX (разогн.225), 64 метра, Matrox Millenium II/4, Aurora со всеми неофициальными фиксами, Odin от 21/03/00 (pe h3blade.exe) НММ3АВ на jfs. На этой машине куча сетевых приложений. Вообще перегружена изрядно. Игра работает идеально быстро.

366Cel (разогн.410), 64 метра, Matrox AGP200/8, Win98 с фиксами, FAT16 Игра с того же компакта. Машина домашняя. Совсем ничем не обременена. Игра идет почему-то медленнее.

Ничего не понимаю. Может FAT16 тормозит? Процессор? 😊 Дайвера под матроксы и там, и там родные последние.

Короче говоря это грандиозный успех! Покрайней мере для меня, как любителя НММ. Интересно кстати как они обошлись с виндовым регистри? Туда ведь htm много чего

уталкивает. И ведь DirectX переключили на dive. Чудеса прямо какие-то 😊

Вот еще бы нормально цветовую конвертацию сделали, так вообще бы душа была. Сейчас ведь вновь на 32bit переползу 😞

[A]: Alex Samorukov (2:463/598)

Есть дополнение приятное. У меня со свежим одним и картой матрас он прекрасно работает в fullscreen. При этом в окне (32 bit) цвета гадятся, а в FS он видимо сам ставит 16 и всё Ок :)

Для работы этой фичи надо поставить [DirectDraw] Fullscreen=1 в system.ini одиновском :)

From:

<https://osfree.su/doku/> - **osFree wiki**

Permanent link:

<https://osfree.su/doku/doku.php?id=ru:os2faq:os2win:os2win.014>

Last update: **2014/06/20 05:08**

