



GZDoom

Avoimen lähdekoodin grafiikkamoottori

GZDoom on avoimen lähdekoodin pelimoottori, joka tarjoaa useita parannuksia ja laajennuksia alkuperäiseen Doom-moottoriin verrattuna.

- Korkeampi resoluutio (OpenGL & Vulkan 2D ja 3D-vektorigrafiikoiden mallintamiseen)
- Parannellut tekstuurit sekä valaistus
- Mahdollistaa vanhojen Doom-pelien päivittämisen ja/tai modaamisen nykyaikaisten grafiikka- ja pelattavuus-standardien mukaisiksi
- Tarjoaa modifyökalut sekä modiyhteisön tuen omien projektien toteutukseen.

Käytetään yleisesti modiyhteisön vapaassa levityksessä oleviin projekteihin:
Brutal-, Viet- ja HocusDoom, Sonic Roboblast 1 & 2 sekä Blade of Agony



GZDoom on GPL v3 lisensoitu, joka mahdollistaa myös grafiikkamoottorin kaupallisen käytön



GPL v3 lisenssi

- Käyttäjät voivat vapaasti kopioida, jakaa ja muokata GPL 3.0-lisenssin alaista ohjelmistoa. Muokattuja versioita voidaan jakaa edelleen, mutta muutettujen ohjelmistojen on oltava saatavilla saman GPL 3.0-lisenssin alaisina
- Yhdistetyn kokonaisuuden on noudatettava GPL 3.0:aa, eli jos ko. ohjelmisto yhdistetään toiseen ohjelmistoon, niin tämän kokonaisuuden on noudatettava GPL 3.0:aa. ⇒ *lisenssin säilyvyys sekä muut avoimen lähdekoodin lisenssit!*
- Ohjelmiston lähdekoodi on oltava saatavilla ⇒ käyttäjät voivat tarkastella, muokata ja levittää ohjelman lähdekoodia.
- Patenttilauseke tiukempi vs. GPL 2, tällä pyritään estämään patenttien käyttöä ohjelmistojen rajoittamiseen.

GZDoom historia ja aktiivisuus

GZDoom on ZDoomin haarautuma, joka keskittyy grafiikan ja suorituskyvyn parantamiseen. Projekti alkoi Graf Zahl (*i.e. Christoph Oelckers*)-nimellä tunnetun kehittäjän toimesta vuonna 2005.

Merkittävimmät saavutukset:

- Alkuperäisen Doom-moottorin siirtäminen OpenGL-pohjaiselle grafiikkamoottorille ⇒ 3D-mallit, HD-tekstuurit & resoluutio.
- Kielituki: ajan mittaan toteutettu lokalisaatio
- [ZDoom & GZDoom features](#)
- **Continuous integration** eli päivityksiä tehdään kuukausittain useita.
- Ylläpito tapahtuu sourceport- ja modiyhteisön toimesta.
- Master:in ylläpito on usean tekijän yhteisvastuu

What? You? A modder ?!

Kehitysprojektiin voi osallistua kuka tahansa, uudet modaukset menevät tiukan sihdin läpi kehitystiimin kautta, ennen kuin edes harkitaan niiden lisäämistä ZDoom / GZDoom mastereihin (tapahtuu *harvoin*).

- GZDoomin & QZDoomin kehitystiimi ja ylläpitäjät: Christoph Oelckers, Alexey Lysiuk, Magnus Norddahl, Rachael Alexanderson ja Braden Obrzut.
- +150 muuta kontribuuttoria.
- GZDoom wiki tarjoaa materiaalit oman projektin aloittamiseen.

Mitä tarvitset aloittaaksesi?

- Windowsille CMake ver 2.8.7. tai myöhempi
- GZDoom-lähdekoodi
- Doom-builder tai jokin muu tuettu Level editor
- C++ & MinGW
- VS Community suositeltu, mutta mikä tahansa kääntäjä käy
- Windows Software DevKit for Win 8.1.
- DirectX Software DevKit (Feb 2010 versio)
- + wikistä löytyy käyttöjärjestelmäkohtaiset työkaluvaatimukset

Tekninen toteutus on tehty aika pitkälti käyttäen C++ ja C-kieliä sekä CMake-avoimen lähdekoodin ohjelmistotyökalua. GZDoomin ZScript-ohjelmointi- /skriptauskieli (tarjoaa monipuolisemman hallinnan pelin sisäiseen logiikkaan) on myös hyvä opetella.



Ohjelmiston asennus

Suoraan ZDoom [wikistä](#):

How to install ZDoom

1. Download the latest GZDoom (currently 4.11.1). Alternatively, you can get an unofficial development build from DRD Team.
2. Extract all the files from the ZIP file into a new directory.
3. When using a new folder make sure to include an IWAD in the ZDoom directory.

YT:sta löytyy myös ohjeet asennukseen, pelaamiseen ja miten aloittaa modaus.