

KUPNO UŻYWANEGO ZYNGO

Zyngo to najpopularniejsza gra w Second Life. Niestety nowy automat Zyngo z Aazy's Place kosztuje 24951\$ i nic nie wskazuje na to żeby ta cena miała ulec zmniejszeniu. Na szczęście Zyngo sprzedawane jest z opcją transfer co pozwoliło na wytworzenie się rynku wtórnego tych automatów. Dzięki temu można kupić używaną maszynę nawet za połowę ceny nowej.

Na co zwrócić uwagę przy zakupie? Wszystkie wersje 2.XX składają się z 33 primów, wersje 3.00-3.03 z 13 primów. Wersje 3.XX mają zapewnione wsparcie techniczne i aktualizacje. Aargle Zymurgy zapowiada, że wersje 2.5X mają zostać w niedługim czasie wyłączone (na razie działają - stan na dzień 7.01.2009).

Skupmy się więc na Zyngo 3.XX. Ta wersja wymaga licencji. Jest to specjalny skrypt który dostaje się kupując nowe Zyngo a którego nie ma przy maszynach używanych ponieważ ma atrybut no modify/copy/no transfer. Co to oznacza w praktyce? Zakup używanego Zyngo ma sens jeśli potrzebujemy kilka automatów. Kupujemy jedną sztukę nową a pozostałe używane.

Jak uruchomić używane Zyngo?

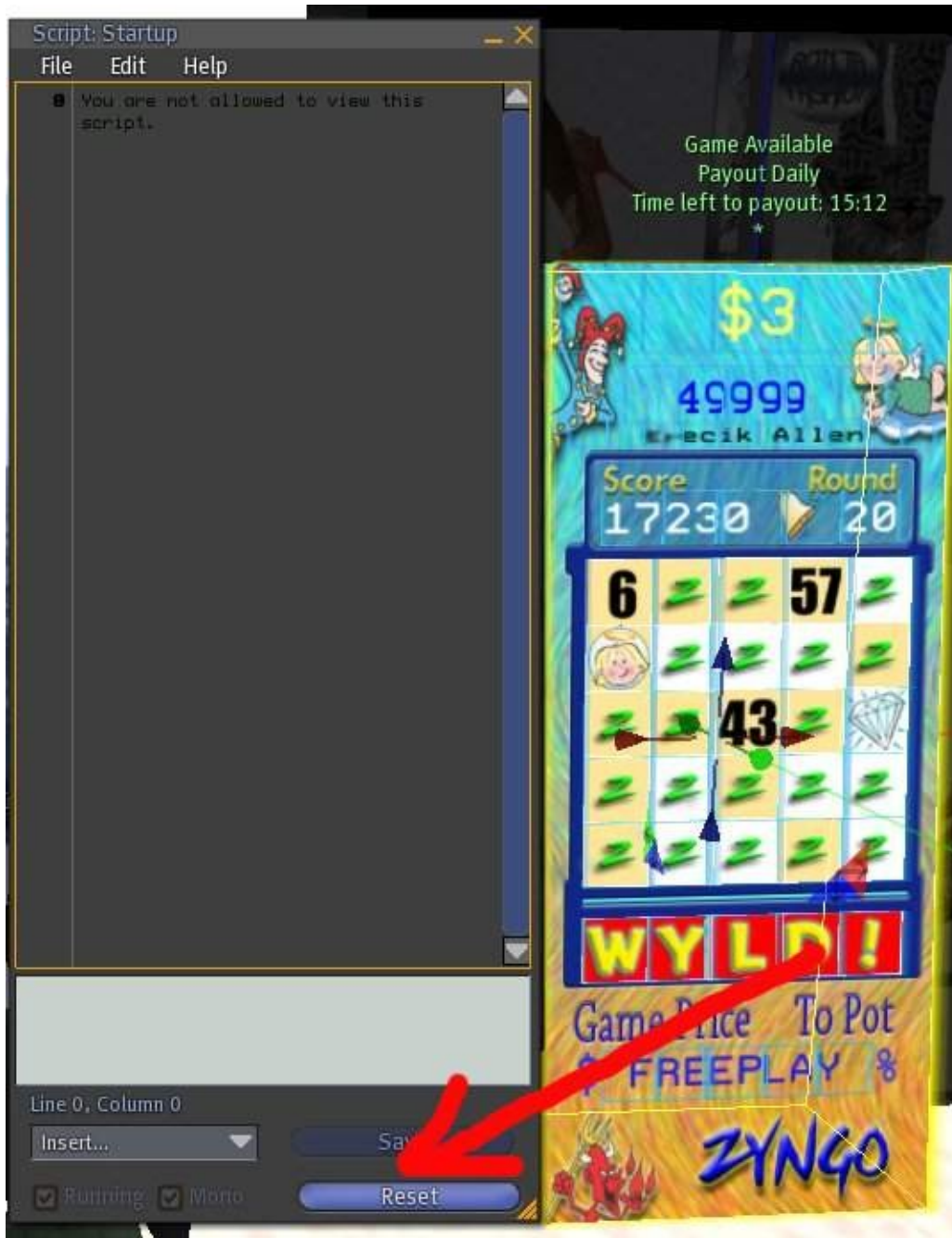
Klikamy prawym klawiszem myszy na Zyngo z licencją i wybieramy „Edit”.



Następnie wchodzimy w zakładkę „Content”, szukamy skryptu „Zyngo Licence” i przeciągamy go do naszego Inventory.



Klikamy prawym klawiszem myszy na Zyngo bez licencji, wybieramy „Edit” i przeciągamy skrypt „Zyngo Licence” z Inventory do maszyny. Teraz pozostaje tylko odszukać skrypt „Startup” i otworzyć go.



Zawartość skryptu jest niedostępna ale nam chodzi o przycisk „Reset”. Wciskamy go, czekamy chwilę aż maszyna się zainicjuje i potwierdzamy żółte menu z uprawnieniami. To wszystko.