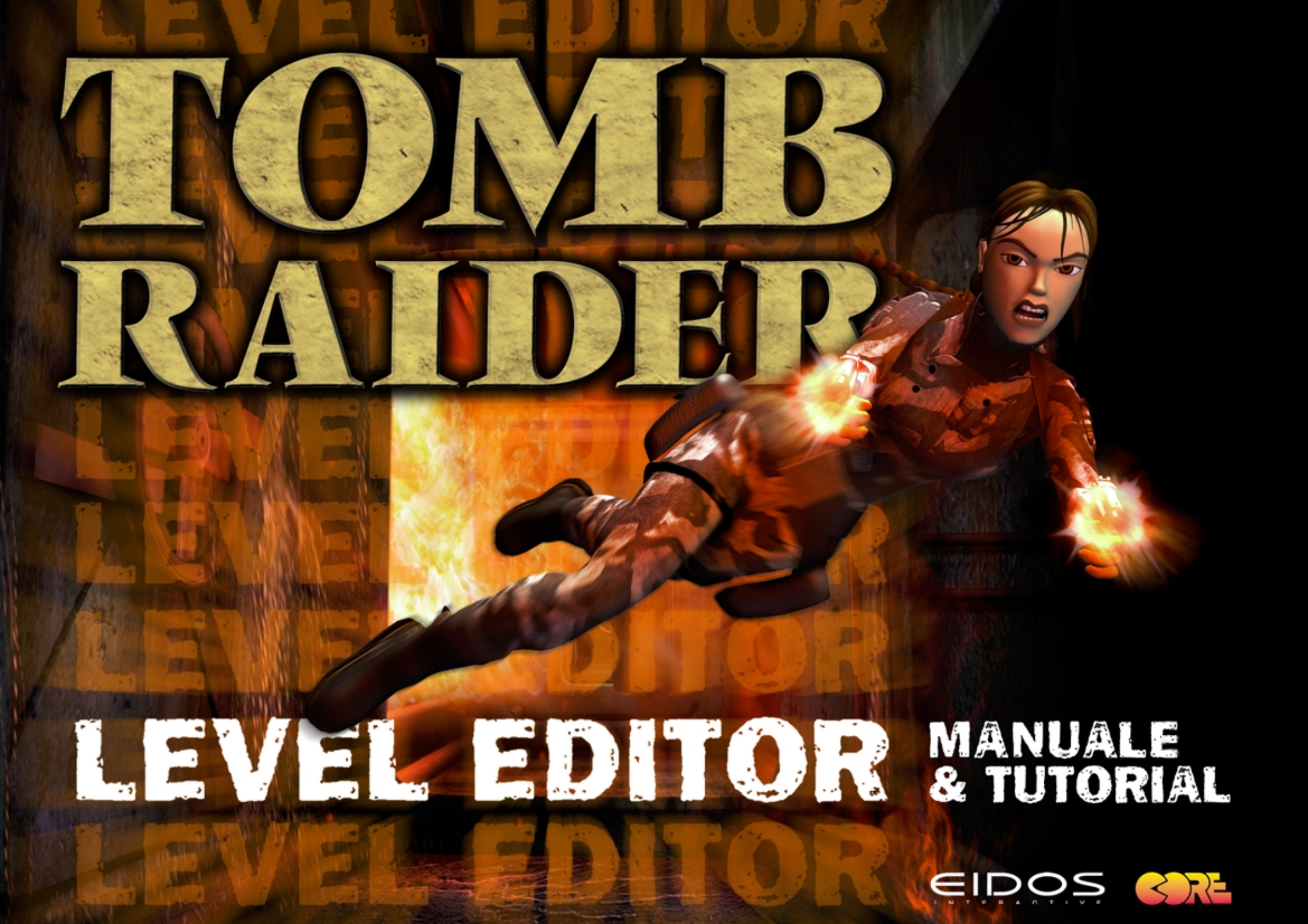
TOMB RAIDER



LEVEL EDITOR

MANUALE & TUTORIAL

EIDOS INTERACTIVE CORE

Tomb Raider ha rappresentato una vera rivoluzione nei giochi d'azione in 3D. I suoi fedeli fan non si sono solo innamorati di Lara e delle sue movenze, ma anche del suo intrigante mondo d'avventure. Tutto iniziò con la visita di Lara ad alcune rovine egizie nel 1996, per completarsi oggi con la pubblicazione di questo editor di livelli, che ci riporta ancora nel cuore del deserto egiziano, anche se con un'ambientazione decisamente diversa. Il gioco di *Tomb Raider Chronicles* segna la fine della serie basata sull'attuale engine di gioco e i relativi strumenti di sviluppo – anche se, grazie a questo editor, questa fine potrebbe anche essere vista come un nuovo inizio…

L'editor di livelli di Tomb Raider include un tutorial che vi accompagnerà attraverso l'apprendimento di quelle informazioni base indispensabili per la creazione dei vostri livelli di gioco. Nonostante non possiate cambiare oggetti e animazioni (il corredo "personale" di Lara), avrete un'ottima varietà di oggetti ed elementi tra cui scegliere. Potrete modellare e progettare diversi "livelli", innescare delle sequenze animate di intermezzo, creare spazi aperti semplici o complessi… il tutto, con l'eventualità di poter scoprire ogni volta nuovi metodi d'applicazione per tutto quello che avete appreso.

Nonostante non vi offriamo alcun supporto diretto al prodotto, speriamo siate voi a costruire una vera "Comunità di supporto" all'interno delle varie chat room e forum del sito Eidos Interactive. Controllate Tombraider.com per notizie, link e aggiornamenti riguardanti questo editor di livelli… Abbiamo deciso di realizzare nuovi set di oggetti ed elementi, file di progetto e texture addizionali, ed eventualmente dare vita a una graduatoria tra i migliori livelli di Tomb Raider creati dai fans di tutto il mondo.

I livelli d'esempio di *Tomb Raider Last Revelation* contenuti nel tutorial non sono completi e non sono stati inseriti per essere giocati così come sono, bensì quali esempi delle varie tecniche che dovrete assimilare e quale trampolino per coloro che, non desiderando voler creare da zero i propri "mondi", vogliano semplicemente concentrarsi sulla giocabilità.

Speriamo sinceramente che vi divertiate nell'inventare, progettare e costruire con e per Lara, almeno quanto l'abbiamo fatto noi negli ultimi 4 anni. Ringraziamo tutti voi che vi siete dimostrati entusiasti delle serie di Tomb Raider, contribuendo così al suo incredibile successo. Non ci resta che augurarvi buon divertimento con Lara e il suo mondo…

SOMMARIO

INTRODUZIONE ALL'EDITOR....4
Come funziona....4
Interfaccia dell'editor....6
Lanciare il tutorial....7
Familiarizzare con l'interfaccia....7

SEZIONE I - TANTO PER COMINCIARE....9
Creare una stanza....10
Aggiungere caratteristiche a una stanza....11
Applicare le texture alla stanza....12
Illuminare la stanza....14
Creazione di una versione giocabile....17
Tecniche per risparmiare tempo e altri trucchi....18
Collegare le stanze (creazione di "porte")....19

SEZIONE II - DARE LE FORME....22
Accrescere la propria bravura....22
Creazione di superfici inclinate....27

SEZIONE III - RENDERE UNICO IL VOSTRO LIVELLO....29
Aggiungere oggetti al vostro modello....29
Gli attivatori....31
Le trappole....34

SEZIONE IV - DARE VITA AL PROPRIO MONDO....35
Collegare o sovrapporre le camere....35
Creare l'acqua....38
Muri scalabili....39
Creazione di ponteggi prensili....40

SEZIONE V - PUNTI DI VISTA DIFFERENTI....43
Tipi di telecamere....43
Impostare l'Heavi Trigger (Attivatore peso)....45

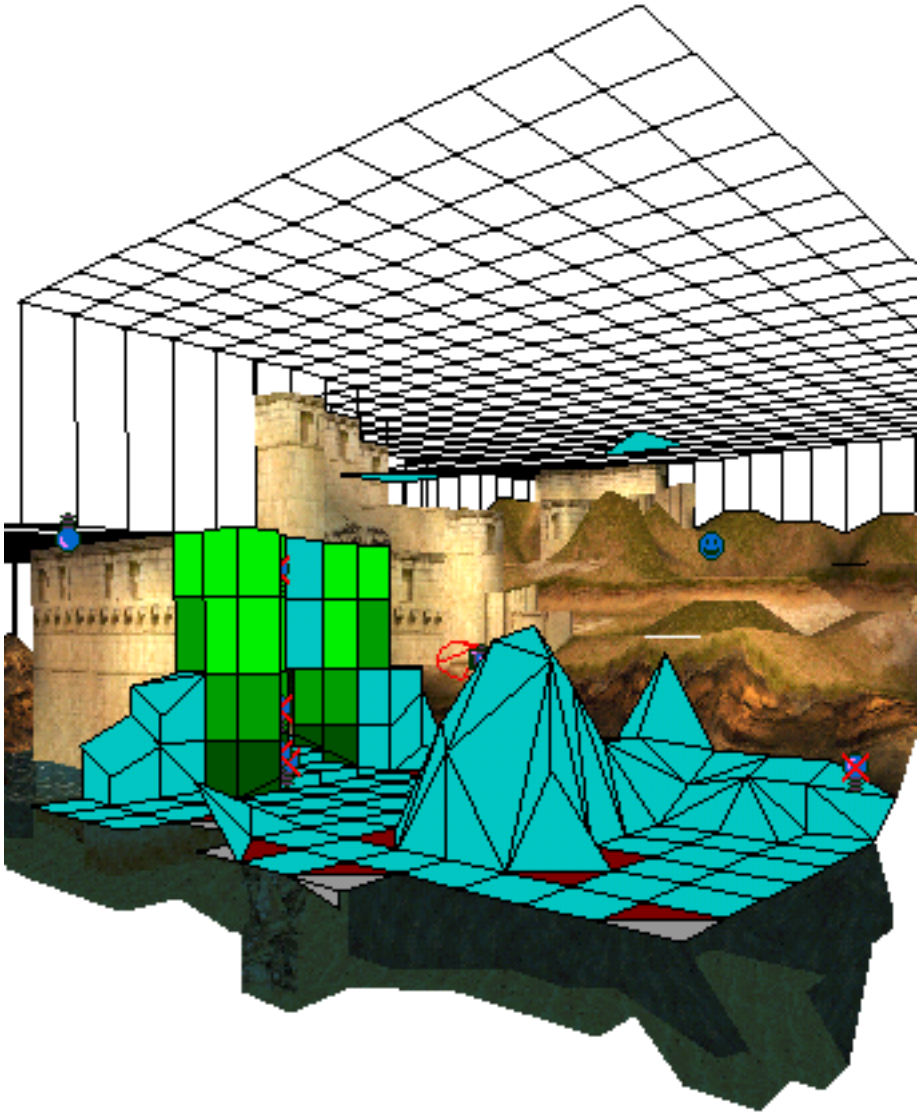
SEZIONE VI - LA FINE DI UN LIVELLO....46
Costruire le ultime stanze....46
Creare il mondo esterno....51
Tocchi finali: aggiungere la musica al vostro livello....54
Attivazione della fine del livello....55

PROGETTARE TOMB RAIDER....56

CREARE I PROPRI PROGETTI....61
Prima di iniziare....61
Fare un po' di ordine....62
Mettere insieme il progetto....62
Rendere giocabile un livello....63
Personalizzare un livello....63

FUNZIONALITÀ AVANZATE....66
Modellazione....67
Altri usi della trasparenza....68
Effetti aggiuntivi....68
Intelligenza artificiale dei cattivi, enigmi e chiavi....69
Suggerimenti e trucchi sugli attivatori....71
Altri interessanti effetti che vale la pena provare....74
Suggerimenti per creare/modificare le texture....75

RIFERIMENTI....77
Diagramma di flusso....78
.WAS di esempio....80
Guida di riferimento....82
Oggetti generici per WAD....83
Livelli WAD....85
Comandi DOS....95
Impostazione della telecamera....96
Effetti di flip....97
Comandi da tastiera....98
Interfaccia....99
Glossario....113
Risoluzione dei problemi....116
Responsabilità limitata....118
Riconoscimenti....119



INTRODUZIONE ALL'EDITOR

Come funziona

Blocchi, quadrati e clic. Abituatevi a questi termini perché li sentirete di frequente. Il Tomb Editor è fatto per funzionare con il "blocco da costruzione" proporzionato a Lara e ai suoi movimenti. Le "forme" delle texture, uguali in scala a questi "blocchi da costruzione", sono applicati alle stanze di ciascun livello. Luci, oggetti, nemici e suoni sono posti all'interno del modello per creare i mondi per le avventure di Lara!

Costruire stanze - I livelli sono costruiti collegando una serie di stanze comprensive di mura e "blocchi da costruzione". I pavimenti e i soffitti sono suddivisi in quadrati. I "blocchi da costruzione" sono creati quando alzate uno di questi quadrati dal pavimento o ne abbassate uno dal soffitto. Quattro clic di mouse su o giù, equivarranno alla larghezza di questi quadrati e verranno a formare un cubo perfetto (avete presente quei blocchi che Lara spinge e tira in giro?). Un blocco può avere un'altezza e una profondità compresa tra uno a un valore qualsiasi; fate comunque conto che Lara è alta solo 3 clic e vi sono certe limitazioni alle texture che devono essere considerate per creare un mondo "credibile".

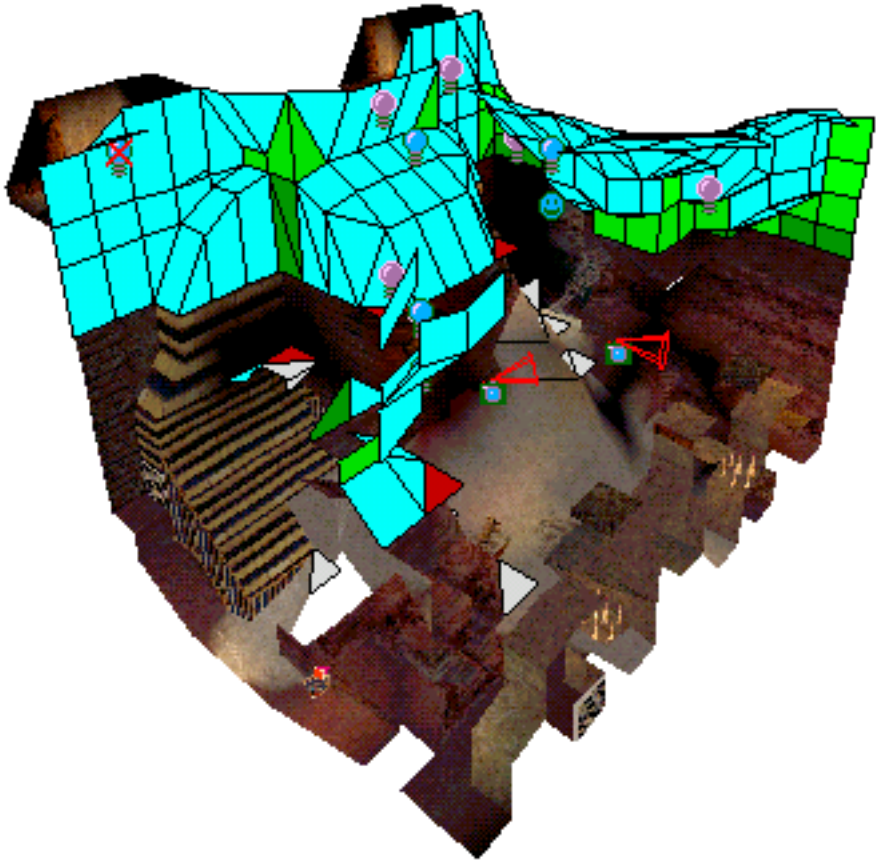
I blocchi da costruzioni non sono limitati a cubi o a colonne con la sommità piatta, gli angoli delle superfici possono essere abbassati o alzati per creare rampe e superfici "organiche" e sono ottime per caverne di pietra o dune di sabbia.

Applicazione di texture - Le texture sono applicate alle superfici dei blocchi per definirne ancora di più la forma e stabilire il comportamento di Lara. Ogni livello ha uno specifico file contenente le texture che andrà caricato per poterle applicare ai modelli. Il file comprende diverse forme di texture di 64x64 pixel ciascuna, che, idealmente, si adatteranno alle superfici quadrate del gioco, stringendosi o allargandosi per adattarsi alle dimensioni del blocco da costruzione su cui sono poste. Siccome le texture compresse o allungate non saranno molto belle da vedere, tutte le superfici verticali possono essere divise in segmenti più piccoli.

Applicazione degli effetti di luce - Ogni stanza ha una certa valenza di luce RGB che può andare da 0 al 100% di luce bianca, passando per ogni colore da cui è formata. Luci, lampadine, effetti, luce del sole e ombre, aggiungeranno un certo tocco e aiuteranno a creare ambienti realistici.

Posizionamento di oggetti - Cosa sarebbe il mondo di Lara senza oggetti da raccogliere o nemici da combattere? Ogni progetto ha un file specifico, il file WAD, che deve essere caricato prima che sia possibile mettere oggetti e nemici. Questo comprende oggetti specifici (dalle munizioni alle fontane con acqua animata) e almeno tre o quattro nemici per livello. Le animazioni occupano molta memoria, quindi scordatevi stanze con 1000 scorpioni! È ora d'impiegare la vostra abilità di designer per capire il significato di "bilanciamento di gioco"!

Inserimento di file audio - Le tracce audio giocano un ruolo importante nell'atmosfera di un livello e sono attivabili come se fossero oggetti. Dopo che avrete ascoltato la traccia, tentate d'immaginare dove sarebbe in grado di aggiungere drammaticità al vostro livello.



Interfaccia dell’editor

L'interfaccia è stata suddivisa in sei sezioni per un'analisi più approfondita: la barra dei menu a discesa, la griglia di visuale planare, il pannello oggetto, il pannello luci, la finestra dell'editor e il pannello delle texture.

Se disponete di una stampante, sarebbe una buona idea stampare il file "Interface.tga" così da sfruttarne i riferimenti, almeno fino a quando non avrete preso una certa familiarità con la terminologia dell'interfaccia.

Barra dei menu a discesa

Griglia di visuale planare

Visuale dall'alto della stanza selezionata; finestra di lavoro secondaria.

Pulsanti di modifica della stanza

Crea stanze; aggiunge/ cambia caratteristiche delle stanze.

Pannello oggetto

Anteprima, selezione, illuminazione e posizionamento di oggetti.

Pannello luci

Selezione, posizione e modifica delle luci.

Pannello delle texture

Selezione delle texture per un modello; impostazione dei gradi di animazione e dei suoni.

IMPORTANTE:

Premendo ALT e INVIO insieme, potrete rimuovere la barra dei menu di Windows e visualizzare così i pulsanti sottostanti.

Finestra dell'editor

Finestra di lavoro principale per modellazione, applicazione di texture, osservazione in 2D/3D e modalità di anteprima.

Riquadro informativo della stanza

Posizione della camera e statistiche; numero totale di attivatori e oggetti del progetto.

Palette dei colori

Fornisce i colori usati per le trasparenze; sistema rapido d'assegnazione dei colori per luci e oggetti.

Lanciare il tutorial (tut1.prj)

Quando installate l'editor, tutte le cartelle relative saranno copiate automaticamente sul vostro disco C. Nel caso il programma non venisse installato nel percorso predefinito dall'installazione, riceverete un messaggio di errore ogni volta che proverete a caricare un progetto tutorial o un qualsiasi oggetto. Nel caso questo si verifichi, fate riferimento alla sezione Risoluzione dei problemi alla fine di questo manuale.

Assicuratevi di essere a una risoluzione di 1024x768 con una profondità di colore a 16 bit: l'**editor di stanze NON FUNZIONERÀ se sarete a 24 bit di colore**. Usando la barra del menu Start, seguite il percorso Core Design\Tomb Raider Level Editor\Tools\Room Editor e aprite il programma (per un accesso più rapido create un collegamento sul desktop). Per poter vedere la fila di pulsanti più in basso dell'interfaccia, premete ALT+INVIO così da eliminare la barra sempre in primo piano di Windows. Questo farà adattare l'interfaccia al vostro schermo.

Usando il menu a discesa nella parte alta dell'interfaccia dell'editor, andate sotto Project (Progetto) e caricate il file **tut1.prj** sito nella cartella TUT1. Una rappresentazione in 3D della prima camera del tutorial o un modello demo, apparirà nella finestra dell'editor (se la vostra finestra dell'editor o una sua qualsiasi porzione apparisse nera, minimizzatela e poi massimizzatela di nuovo).

Familiarizzare con l'interfaccia

Questo è un buon momento per controllare i modelli del demo, così che possiate vedere cosa state per imparare. Avrete anche bisogno di familiarizzare con alcuni pulsanti "chiave" dell'interfaccia, così da trovare il modo migliore per costruire modelli e stanze.

Visione delle stanze in 2D

Cliccate sul pulsante 2D MAP (Mappa 2D), il primo direttamente sotto la finestra dell'editor (quando sarà acceso passerà dal colore grigio al nero).

Ora avrete una visione dall'alto dell'intero modello del demo. Da notare che la prima stanza è rossa, mentre le altre sono azzurre e grigie. I colori rappresentano le diverse altezze:

ROSSA: La stanza a cui state lavorando.

AZZURRO: Stanze alla stessa altezza della camera a cui state lavorando.

GRIGIO CHIARO: Stanze più in alto di quella a cui state lavorando.

GRIGIO SCURO: Stanze al di sotto di quella a cui state lavorando.

Cercate la griglia della visuale planare nell'angolo superiore sinistro dell'interfaccia. La griglia della visuale planare mostra una visione dall'alto della stanza selezionata, suddivisa in quadrati azzurri. I quadrati grigi di contorno rappresentano i muri della camera e non sono conteggiati nelle dimensioni correnti del locale.

NOTA: Un quadrato della griglia = un "blocco da costruzione"

Visione delle stanze in 3D

Deselezionate il pulsante Mappa 2D per avere una rappresentazione 3D della camera selezionata della finestra dell'editor.
a. Usate i tasti cursore per ruotare il modello
b. Usate "page up" e "page down" per zoomare dentro e fuori

FACE EDIT (Modifica delle superficie): Cliccate su questo pulsante per vedere la stanza completa di texture (nel caso ne cambiaste per errore qualcuna durante la fase di esplorazione, potete premere CTRL+U per rimettere le cose a posto).

DRAW DOORS (Pulsante porte): Cliccate su questo pulsante per vedere le stanze che sono collegate alla camera attuale. Quando ruoterete il modello, alcune pareti dei "muri" scompariranno per permettervi una visuale migliore.

LIGHTNING (Pulsante illuminazione): Se volete vedere gli effetti di luce nella stanza, cliccate sul pulsante Lightning del pannello luci.

Selezione delle stanze

Cliccate sul pulsante 2D MAP. Cercate la finestra di testo direttamente sotto la griglia di visuale planare. Cliccate sul pulsante Select Room (Selezione stanza) e scegliete "Cropped Room" dal relativo menu. Il nome della stanza apparirà nella finestra di testo e la sua planimetria sarà nella visuale planare. Ora essa sarà la camera rossa o "selezionata", se preferite, nella finestra dell'editor.

Ora cliccate sulle altre stanze nella finestra dell'editor e osservatele apparire in successione nella griglia di visuale planare e nella finestra di testo al di sotto.

Inoltre, cliccando sulle diverse stanze, osserverete l'eventuale cambio di colore delle altre camere. Se una stanza selezionata sarà a una diversa altezza rispetto alla precedente, l'editor farà cambiare i colori così che possiate capire subito quali locali si trovano a quella stessa altezza (azzurre), quali sono sopra (grigio chiaro) e quali sotto (grigio scuro).

SUGGERIMENTO: Ecco un trucchetto che vi aiuterà a capire le differenze d'altezza. Selezionate la stanza "One Square" usando il pulsante Select Room (Selezione stanza). Premete i pulsanti Room + o - (Stanza + o -, dai pulsanti Modifica stanza) e guardate le altre locazioni cambiare colore al mutare dell'altezza della camera. Notate, inoltre, che anche la lettura dell'altezza cambierà (fate riferimento al riquadro informativo sotto la finestra dell'editor) alzando e abbassando la stanza.

Navigare nel modello

Il pulsante Flip Palette (Cambio palette) - A prima vista potreste aver pensato che questo pulsante avesse a che vedere con la palette al di sotto di esso, ma così non è. Qualche volta potreste non riuscire a selezionare una camera usando il mouse, a causa di un'altra che si trova sopra di essa... Il pulsante Flip Palette (Cambio palette) vi aiuterà a trovare queste camere "nascoste". Selezionate una camera e poi premete il pulsante: tutte le camere al di sopra di quella selezionata scompariranno dalla vista, rimarranno solo quelle alla stessa altezza (blu) e quelle al di sotto (grigia). Se cliccate ancora, farete riapparire le camere al si sopra. Questo pulsante è molto utile per la navigazione verticale e la selezione dei locali, e sarà importante quando inizierete a costruire modelli multi-livello.

ALT+Z - INDISPENSABILE DA CONOSCERE! "ALT+Z" farà apparire il cursore "posiziona obiettivo". Potrete muovervi da una stanza all'altra cliccando su quelle vicine alla visuale 3D (quando la modalità Draw Doors è attivata).

Potrete anche cliccare sulla griglia della visuale planare col cursore "posiziona obiettivo" per muovervi all'interno della stanza. ALT+Z permette anche di cambiare l'asse di rotazione della stanza - il riquadro sul quale cliccate con il cursore diventa il nuovo asse di rotazione. Tornate alla visuale normale richiamando il menu a tendina Room (Stanza) e premendo Centre (Centro).

NOTA: Semmai usaste l'opzione Centre, tenete a mente che porterà la vostra visuale a un'altezza a metà della stanza. Questo potrebbe confondere il vostro senso di proporzione nelle locazioni ampie. Se la stanza è più alta di 20 clic, il livello dei vostri occhi sarà a circa 6 metri dal terreno!

Modalità Preview (Anteprima)

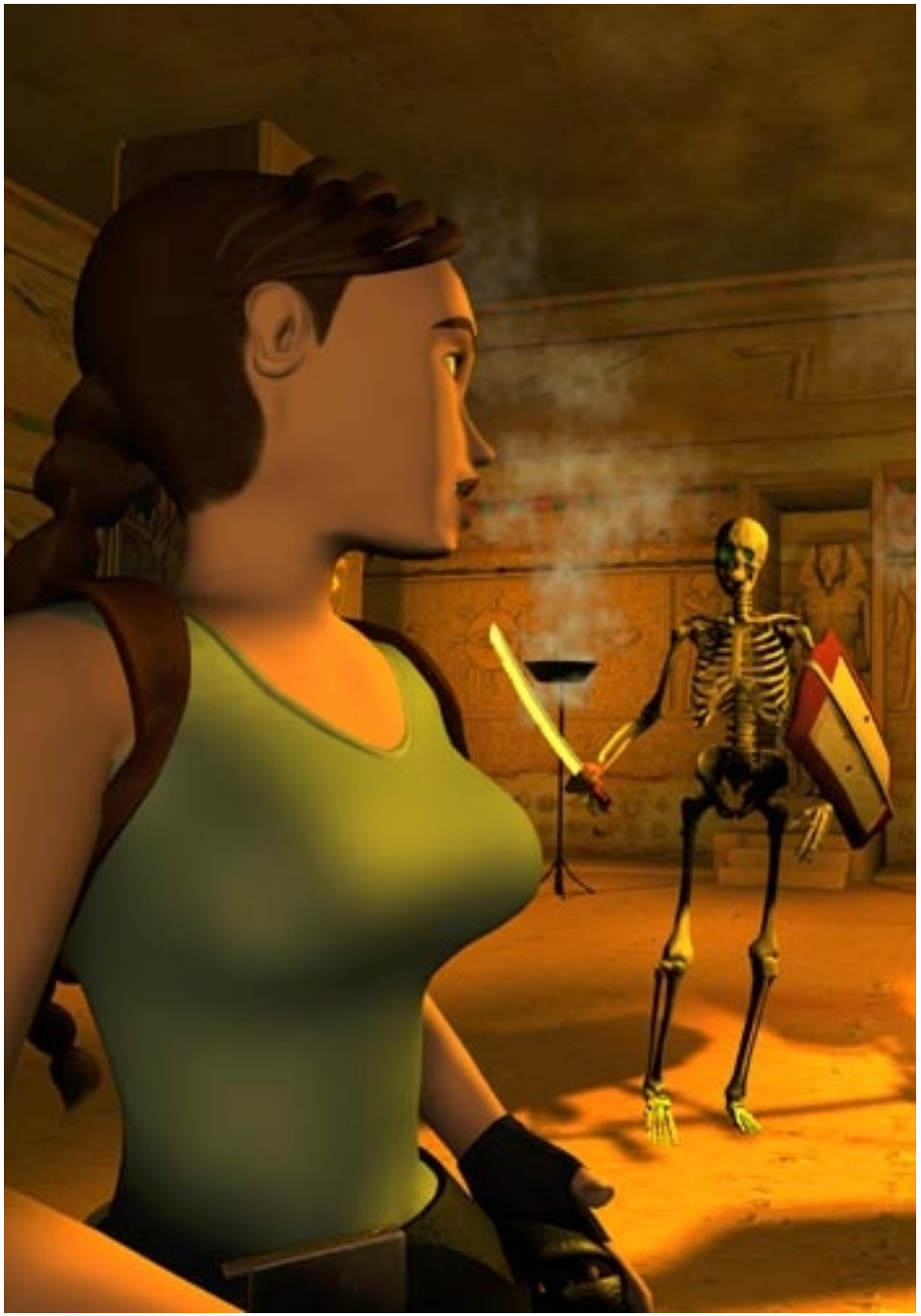
Cliccate sul pulsante PREVIEW MODE per vedere il vostro modello così come apparirà nel gioco, o quasi. Per esplorarlo dovrete:

1. Muovere il mouse a sinistra o destra per guardarvi intorno
2. Cliccare con il pulsante sinistro per zoomare/muovervi avanti
3. Cliccare con il pulsante destro per zoomare/ muovervi indietro
4. Premere ESC o la barra spaziatrice per uscire

Quella che avrete sarà una visuale in bassa risoluzione che vi permetterà di esplorare il modello e controllare il suo design; questa modalità è molto utile perché l'editor si riaprirà in corrispondenza della camera in cui vi trovate. I controlli, almeno inizialmente, potrebbero non sembrarvi troppo comodi - ma, con un po' di pratica, riuscirete a padroneggiarli!

Spendete un po' di tempo volando qua e là. Fermatevi in diverse locazioni, uscite dalla modalità anteprima e osservate la stanza nella griglia di visuale planare e nella finestra dell'editor. Fate pratica usando il comando ALT Z per scegliere di navigare in 2D o in 3D.

È tempo di sporcarsi le mani...



Sezione I

TANTO PER COMINCIARE

Il progetto del tutorial (tut1.prj) è creato specificatamente per insegnarvi le basi mentre esplorerete e costruirete una copia del progetto. Dopo aver completato il tutorial, sarete in grado di creare i vostri livelli e/o spostarvi a tecniche ancora più avanzate.

Quando lancerete il tutorial, noterete il modello "demo" nella porzione alta del pannello della finestra dell'editor. Il posizionamento del modello in questa zona della finestra, vi dà abbastanza spazio per costruire una sua copia proprio al di sotto dell'originale. Vi consentirà, inoltre, un rapido accesso al modello demo per un riferimento visuale. Una volta che avrete completato il vostro modello, se volete potrete unirlo all'originale per creare un unico grande livello.

Ancora una volta Lara si troverà intrappolata in una tomba, dovrà risolvere qualche enigma e combattere con qualche nemico per trovare l'uscita. Se ancora non l'avete fatto, spendete qualche momento per giocare al Livello Demo, così che possiate vedere cosa state per costruire.

Salvare il progetto

Vi raccomandiamo caldamente di salvare spesso il progetto, c'è una funzione di autosave che si attiverà quando entrate nella modalità Preview o quando estraete un file WAD, ma è comunque conveniente salvare periodicamente. Il file autosave.prj si trova nella directory root: una volta creato, ogni volta che caricate un progetto vi sarà chiesto se volete caricare il salvataggio automatico. Se non volete farlo, cliccate su Cancel (Annulla) dal menu a discesa prima di caricare il progetto o il programma che altrimenti potrebbe subire un arresto indesiderato.

Il file autosave.prj viene automaticamente rimosso ogni volta che uscite dall'editor delle stanze, a meno che il programma non sia stato terminato in modo improprio (come nel caso di un crash di sistema). Ricordate quindi di salvare il vostro progetto prima di uscire dall'editor: la funzione di salvataggio automatico deve servire solo in situazioni di emergenza!

Inoltre, abituatevi a salvare con nomi diversi invece di sovrascrivere sempre la stessa versione. Questo per evitare di dover rifare l'intero livello nel caso vi sia qualche bug (circostanza improbabile, ma comunque esistente)! Un buon sistema per nominare i file è usare l'alfabeto (es: tut1a.prj, tut1b.prj, tut1c.prj, ecc...).

Creare una stanza

Primo, tornate alla visuale 2D cliccando sul pulsante 2D MAP. Cliccate SELECT ROOM (Selezione Stanza) e scrollate giù alla prima stanza vuota. Selezionate la camera e premete OK. Questo creerà una nuova camera delle dimensioni predefinite di 18x18, con 20 clic di altezza, che riempirà l'intera griglia (ricordate, i quadrati grigi non sono spazio reale!).

Dare un nome alla stanza

Cliccate nella FINESTRA DI TESTO DELLA CAMERA al di sotto della griglia della visuale planare e date un nome identificabile alla locazione (la cosa non è indispensabile ma vi aiuterà a trovare zone specifiche in livelli più complessi). Un sistema semplice per dare i nomi alle zone ed evitare confusione più avanti nel tutorial, è usare lo stesso nome di quelle nel modello demo, aggiungendo poi una lettera alla fine. Così la vostra versione della "First Room" sarà "First Room X", "Dome Room" sarà "Dome Room X" e così via. Usate il pulsante INDIETRO per eliminare il testo esistente, poi inserite il nome che preferite. Dovrete premere INVIO per confermare il nome.

Muovere la stanza

Avete probabilmente notato il quadrato rosso che appare nell'angolo in alto a sinistra della finestra dell'editor. Tutte le nuove stanze appaiono in questa posizione. Cliccate con il pulsante destro e trascinate la vostra camera nello spazio al di sotto del modello demo.

Ridimensionare la stanza

Tornate alla griglia di visuale planare. Dovrete ridurre la vostra nuova camera a una dimensione più comoda. Cliccate con il pulsante destro nell'area azzurra della griglia e trascinate la selezione per 8 quadrati verso il basso e 10 in orizzontale (la selezione avrà contorni rossi). Ora premete il pulsante BOUND ROOM (Ritaglia stanza) che si trova tra quelli di ROOM EDIT (Modifica stanza) al di sotto della griglia. La vostra stanza sarà ora di 8x10 quadrati.

Dare un'occhiata

È ora di dare uno sguardo alla stanza che avete costruito. Assicuratevi che la camera sia selezionata (rossa) e deselezionate il pulsante 2D MAP(Mappa 2D). Dovreste vedere una stanza col pavimento e il soffitto azzurro e dei muri verdi.

Andate nella griglia di visuale planare e cliccate su uno dei quadrati azzurri. Notate che il quadrato corrispondente del modello (nella finestra dell'editor) verrà evidenziato in rosso, sia sul pavimento che sul soffitto. Quando un quadrato è rosso, è pronto "all'azione".

> NOTA: Potete selezionare ogni quadrato del modello, se però ci cliccate sopra 2 volte, compariranno delle frecce bianche in mezzo. Non preoccupatevi di queste frecce ora, dobbiamo ancora illustrarvi il loro funzionamento... Per eliminarle, cliccateci con il pulsante destro una volta.

Tornate alla griglia della visuale planare e cliccate su uno dei quadrati "muro" grigi. Trovate la sezione del muro corrispondente, evidenziatela in rosso nel modello. Se non è visibile, ruotate la stanza usando i tasti cursore fino a quando non lo sarà.

Potrete selezionare quadrati multipli cliccando con il pulsante destro e trascinando il riquadro di selezione intorno a ciò che volete selezionare.

Per manipolare i quadrati che avete selezionato, usate i pulsanti CEILING (Soffitto) e FLOOR (Pavimento) tra quelli ROOM EDIT(Modifica stanza) al di sotto della griglia. Tentate di cliccare sui pulsanti + e - per alzare e abbassare il pavimento e il soffitto (un clic con il pulsante destro = 4 clic con il pulsante sinistro).

ATTENZIONE: Il pulsante ROOM alza e abbassa l'elevazione dell'intera stanza. Usate questa opzione per disporre delle camere su più livelli.

Entrate nell'ottica di controllare occasionalmente l'elevazione (altezza di soffitto e pavimento) della camera a cui state lavorando. Controllate l'INFO BOX al di sotto della finestra dell'editor per le rispettive coordinate. Dovreste leggere Floor: 0 Ceiling: 20 (Pavimento: 0 Soffitto: 20).

Aggiungere caratteristiche alla stanza

Ora aggiungiamo cose interessanti a quella grossa scatola vuota! Cliccate sul pulsante 2D MAP (Mappa 2D) e poi sulla prima stanza del demo per selezionarla. Deselezionate il pulsante 2D MAP (assicuratevi che lo sia anche quello di FACE EDIT - Modifica della superficie) e vedrete una stanza con colonne, una piccola cornice attorno al perimetro del pavimento e un soffitto a piramide scalettato (ci occuperemo delle luci e dei pannelli verdi delle pareti nella sezione sull'applicazione delle texture).

OK, proseguite e selezionate i pulsanti FACE EDIT (Modifica della superficie) e LIGHTING (Luci, non dimenticate di spegnere quello della MAPPA 2D), in questa maniera potrete vedere quanto sarà grande la vostra stanza una volta completato il tutorial. Ora, tornate al vostro modello (potrete selezionare la vostra stanza dalla FINESTRA DI SELEZIONE STANZA o sfruttando la MAPPA 2D... scelta vostra).

Il soffitto scalettato (a piramide)

1. Spegnete i pulsanti 2D MAP (Mappa 2D) e FACE EDIT (Modifica della superficie).
2. Andate alla griglia di visuale planare, selezionate il centro di 2x2 quadrati della stanza. Cliccate il pulsante CEILING + (Soffitto +) 2 volte (o premete il tasto "W" della tastiera). Controllate i numeri dell'INFO BOX sotto la finestra dell'editor. L'altezza del vostro soffitto dovrebbe essere 22.
3. Selezionate il centro di 4x4 quadrati, alzatelo di 2 clic.
4. Selezionate il centro di 6x6 quadrati, alzatelo di 2 clic.
5. Ora dovreste avere una stanza con un soffitto alto 26 clic. È troppo alta, quindi riduciamola.
6. Sulla griglia di visuale planare, selezionate tutti i quadrati azzurri (NON selezionate nessuno dei "quadrati muro" grigi).
7. Premete il pulsante CEILING - (o il tasto "S" della tastiera) 8 volte. Questo farà abbassare l'intero soffitto senza rovinare l'effetto scale.
8. Ora l'altezza della vostra camera dovrebbe essere 18 clic.

Colonne

1. Dalla griglia di visuale planare, controllate la "First Room" (Prima stanza) del modello demo per vedere quali quadrati del pavimento dovrete trasformare in colonne. I quadrati colonna saranno verdi.
2. Tornate alla vostra "First Room X" e selezionate il quadrato che volete trasformare in colonna. Cercate il pulsante WALL (Muro) verde tra i pulsanti di ROOM EDIT (Modifica della stanza) sotto la griglia di visuale planare e cliccateci sopra per cambiare i quadrati soffitto/pavimento in quadrati verdi e creare, così, una colonna. Deselezionate il pulsante 2D MAP (Mappa 2D) per verificare l'operato.

NOTA: Per ritrasformare un rettangolo muro in uno pavimento, selezionatelo e cliccate sul pulsante FLOOR color azzurro.

Sporgenze

Ora creiamo una sporgenza attorno al perimetro del pavimento.

1. Andate alla griglia di visuale planare e selezionate una fila di rettangoli del pavimento lungo un lato della camera e alzateli di due clic.

2. Ripetete questo processo lungo ogni muro.

3. Per costruire il percorso della porta che ci metterete più tardi, avrete bisogno di abbassare i 4 quadrati nel centro della sporgenza del muro est (a destra). Se non siete sicuri, controllate la locazione del modello demo.

4. Infine costruite una piattaforma in rilievo. Questo posto è quello su cui Lara si troverà quando inizierà il livello. Selezionate i 4 quadrati al centro e alzateli cliccando una sola volta sul pulsante FLOOR + (Pavimento +)(o premendo il tasto "Q" della tastiera).

Congratulazioni! Avete finito la modellazione della vostra prima camera. Ora dovreste avere una stanza identica alla "First Room" del modello demo. Ora siete pronti ad applicarci qualche texture.

Applicare le texture alla stanza

Quando caricate per la prima volta tut1.prj, non solo avrete caricato il modello 3D del livello, ma avrete anche importato un file TGA di texture, comprendente molti campioni di 64x64 pixel. I campioni di texture sono contenuti nel TEXTURE PANEL (Pannello texture) sul lato destro dell'INTEFACCIA DELL'EDITOR.

Selezione delle texture

1. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse su un campione per selezionarlo. Noterete che all'interno del box di selezione rosso vi è un triangolo verde. Non preoccupatevene per ora.

2. Cliccate con il pulsante destro e trascinate una texture per selezionare porzioni del campione in incrementi di 16 pixel (es: 16x16, 16x32 e così via).

Applicazione delle texture

1. Assicuratevi che la vostra stanza sia selezionata (avete salvato recentemente il progetto, vero?).

2. Deselezionate il pulsante 2D MAP e attivate quello di FACE EDIT (Modifica della superficie - non vedrete le texture finché questo pulsante non sarà attivo).

3. Usate le frecce per ruotare il modello così che possiate vedere il pavimento.

4. Scegliete un’appropriata texture per il pavimento. Riferitevi al modello demo se volete (cliccando con il pulsante destro su una texture già applicata, la selezionerete come la corrente da applicare). Ora cliccate con il pulsante sinistro sui quadrati del pavimento per porre la texture. Se non la vedete, probabilmente vi siete dimenticati di attivare il FACE EDIT (Modifica della superficie)!

5. Ora cliccate con il pulsante destro sul pavimento e trascinate la selezione per qualche quadrato. Questo applicherà la texture selezionata sull'intera serie di quadrati.

6. Se volete texturizzare l'intero pavimento in un sol colpo, usate il pulsante TEXTURE FLOOR (Texture pavimento) sotto la finestra dell'editor.

NOTA: Le texture applicate in questa maniera di solito sembrano tappezzeria! Usando i pulsanti TEXTURE CEILING (Texture soffitto) e TEXTURE WALLS (Texture pareti) potreste ottenere lo stesso effetto, ma sarete più contenti del livello se usaste poco, o lasciaste del tutto perdere, questi metodi.

7. Ora selezionate un'appropriata texture per i muri e applicatela a un solo quadrato. Vedrete che la texture apparirà stiracchiata e sfocata. Questo perché il campione della texture è applicato a una superficie rettangolare. Idealmente, dovreste porre le texture su una superficie quadrata, perché i campioni si allungheranno o comprimeranno per adattarsi alle dimensioni del segmento di muro.

Correzione di texture di muri allungate

Fortunatamente c'è una soluzione per questo problema di allungamenti. Ricordate le 3 sfumature di verde che avete visto sui pannelli dei muri del modello demo? Questi segmenti sfumati sono una delle chiavi per un buon texturing.

1. Spegnete il pulsante FACE EDIT (Modifica della superficie) per vedere la camera senza texture.

2. Cliccate con il pulsante destro del mouse e trascinate la selezione sull'intera parete, oppure andate alla griglia di visuale planare e selezionate un muro grigio (scusate, uno solo per volta). Una volta selezionato, l'intera parete del modello apparirà rossa.

3. Usando il pulsante CEILING - (Soffitto -), cliccate 12 volte per portare giù una linea nel pannello. Non vedrete movimenti di linee divisorie fino al nono clic: la linea scenderà da una posizione di 20 clic al di sopra del pavimento.

4. Usando il pulsante FLOOR + (Pavimento +), cliccate 4 volte per portare su una linea dal pavimento. Ora avrete il muro diviso in 3 segmenti, 3 sfumature di verde. Date un'occhiata rapida ai pannelli dei muri della "First Room" del demo per vedere come dovrebbe essere il vostro modello.

5. Ora riaccendete il pulsante FACE EDIT e applicate le texture ai pannelli rimanenti.

Uso parziale di texture

1. Il più basso dei segmenti di cui si compone il muro sarà alto solo 2 clic. Se ci applicaste una texture intera, essa verrebbe compressa e non risulterebbe bella quanto le altre. Potrete, invece, applicargli metà texture (cliccate col tasto destro sulla texture del modello demo per selezionare quella giusta).

2. Ora applicate delle texture parziali a un lato della piattaforma rialzata che avete creato per Lara. Trovare la texture più appropriata, cliccateci sopra con il tasto destro e trascinate una sezione di 16x64 pixel (l'editor esegue sempre incrementi di 16 – l'equivalente di un clic di costruzione – per cui è semplice effettuare selezioni accurate). Dovrete compiere la stessa operazione per il soffitto inclinato, ma questa volta dovrete selezionare una mezza texture (32x64).

Aggiungere delle texture addizionali alle colonne

1. Deselezionate il pulsante FACE EDIT e date uno sguardo alle colonne. Sono più alte dei muri, perciò se le dividerete in soli 3 segmenti le texture sembreranno comunque allungate. C'è anche qui un modo di aggiustarle!

2. Proseguite e dividete i lati delle colonne così come avete fatto per le mura, ma cliccate 6 volte giù dall'alto e portate su 4 clic dal basso. Usate i tasti "R" e "F" della tastiera per far scendere un altro pannello dal soffitto ("F" per il giù e "R" per farlo tornare su). Dovrete premere "F" per 10 volte.

3. Le basi delle colonne necessitano un effetto "d'imbarcamento" per far sì che sembrino adagiate su una base. Usate i tasti "E" e "D" per far alzare un pannello dal pavimento ("E" per salire e "D" per abbassare di nuovo). Premete la "E" 2 volte. Se avete ancora dei dubbi, date un'occhiata al modello demo per vedere come dovrebbe essere.

Rotazione delle texture

Potrete ruotare delle texture cliccandoci sopra una volta con il pulsante destro dopo averle applicate al modello.

Capovolgere le texture

Tenendo premuto il tasto "CTRL" all'atto dell'applicazione della texture, farà ribaltare quest'ultima orizzontalmente (se volete ribaltarne una già applicata, cliccateci sopra con il pulsante sinistro tenendo premuto il tasto "CTRL").

Controllo delle superfici non texturizzate

Qualche volta capita di dimenticarsi di texturizzare un poligono, specialmente coi modelli più complicati. Per aiutarvi a trovare queste texture mancanti, usate il pulsante FIND UNTEXTURED (Trova non texturizzati) al di sotto della finestra dell'editor.

Ci siamo quasi... Avete gli "attrezzi", ora l'applicazione delle texture tocca a voi! Giocateci un po' per creare pattern e stili diversi. Se volete che il modello appaia esattamente come il demo, riferitevi a lui come guida. Non dimenticate il semplice trucco di copia delle texture: cliccate una sola volta con il pulsante destro su una texture già applicata, ma state attenti che se quello stesso campione è già selezionato nel pannello delle texture, allora lo ruoterete di 90 gradi!

Segmentazione dei blocchi di costruzione

Vale la pena ricordare che è possibile segmentare blocchi di pavimento e di soffitto per potervi applicare due texture diverse. I tasti "R" e "F" sono utilizzati per il soffitto, quelli "E" e "D" per il pavimento.

Dare un'occhiata

Forse è tempo di guardarsi alle spalle e controllare il duro lavoro fatto in MODALITÀ PREVIEW (il miglior modo di vedere le vostre creazioni dopo il gioco vero e proprio).

> NOTA: È sempre una buona idea salvare prima di entrare in MODALITÀ PREVIEW; comunque sia, l'editor salverà automaticamente quando entrerete in questa modalità.

Illuminare la stanza

Così ora avete una bella stanza texturizzata come più vi piace, ma è troppo illuminata per essere una delle oscure e inquietanti tombe che Lara è solita esplorare. Qui è dove l'uso sapiente delle luci fa la differenza, ma prima di saltare alle tecniche d'illuminazione, un po' di fisica!

La base dell'illuminazione

La luce è costituita da 3 colori: rosso, verde e blu (Red, Green e Blu, RGB). Valori identici di ogni colore creano la luce bianca. Rimuovendo il verde e il blu creerete il rosso, rimuovendo il blu creerete il giallo e così via. Più è basso il valore numerico, più il colore è scuro. Porterà via tempo cambiare i valori RGB, ma c'è un sistema più semplice e ne parleremo presto...

La luce interesserà solo le superfici texturizzate e i suoi effetti non si vedranno fino a quando non cliccherete sul pulsante LIGHTNING (Illuminazione) nel pannello omonimo. Per cambiare un'impostazione di luce esistente, dovrete avere questo pulsante attivato. I valori appariranno negli spazi accanto ai vari controlli, al di sotto del pulsante LIGHTNING. Le proprietà saranno differenti per ogni tipo di luce ma i valori appariranno solo nei rettangoli vicino ai controlli della luce selezionata.

A tutti i tipi di luci del Tomb Editor può essere assegnato un valore di un colore. Il colore di questa luce interesserà gli oggetti e le texture della camera in cui si trova.

> NOTA: La luce apparirà più brillante nel gioco rispetto all'editor, il che vuol dire che avrete bisogno di settarla un po' più scura di come vorrete vederla durante una partita.

Tipi di luce

La luce può creare l'atmosfera che volete per il vostro livello. Le tombe potrebbero essere scure e sinistre, mentre gli spazi aperti potrebbero essere ben illuminati (per mostrare le vostre doti di designer). Gli effetti di luce disponibili nel Tomb Editor si possono catalogare in due gruppi: "Luci d'ambiente" (Ambient Lights) e "Luci artificiali" (Placed Lights).

LUCI D'AMBIENTE - Ogni stanza parte con delle impostazioni predefinite d'ambiente pari a RGB 128, 128, 128. La luce d'ambiente è quella generica all'interno della camera, senza di essa (RGB 0, 0, 0), tutto rimarrebbe al buio. Il valore più luminoso possibile per ciascun colore è 255, ma è davvero troppo luminoso!

Quando caricate un progetto, non vedrete alcuna impostazione. Per renderle visibili, cliccate su uno dei pulsanti per la variazione di RGB prima di cliccare sul PULSANTE LIGHTNING (se ci cliccate sopra dopo aver attivato il pulsante, ne alzerete/abbasserete il valore e poi dovrete ristabilirlo).

Sarebbe bene lasciare le luci al valore predefinito fino a quando non avrete texturizzato la camera, altrimenti sarebbe difficoltoso capire ciò che state facendo!

Impostazione della luce d'ambiente - Con il pulsante 2D MAP disattivato, andate al PANNELLO DELLE LUCI e cliccate sul pulsante LIGHTNING (si attiverà in automatico quello di FACE EDIT - Modifica della superficie). Ci sono due sistemi per modificare le impostazioni d'ambiente:

1) Cliccando sui pulsanti colorati + e - accanto alla lettura dell'impostazione d'ambiente. Cliccando con il pulsante sinistro sui pulsanti RGB sistemerete il colore di un'unità, cliccando con il pulsante destro lo farete di 16 unità (ricordate: pari valori di colore creeranno la luce bianca, diversi daranno origine a una luce colorata).

2) Cliccando con il pulsante destro su uno qualsiasi dei rettangoli alla base del pannello della finestra dell'editor. La luce d'ambiente diverrà quella del colore su cui avete cliccato. CONSIGLIO: Questo sistema è molto più rapido dell'impostazione manuale degli RGB!

Le luci addizionali piazzate nella vostra camera saranno più efficaci se la luce d'ambiente è bassa, attorno a valori di 30, 30, 30, ad esempio.

NOTA: Quando passate da una camera a un'altra, le impostazioni della luce d'ambiente non cambieranno automaticamente al passaggio. Se la vostra impostazione differisce da stanza a stanza e avete bisogno di leggerla, allora cliccate su uno dei valori RGB per far apparire le letture della stanza in cui siete.

LUCI ARTIFICIALI - Tutte le altre luci rientrano in questa categoria. Ve ne sono di cinque tipi: LIGHT (Luce), SHADOW (Ombra), SUN (Sole), SPOT (Faretto) ed EFFECT (Effetto). Queste "luci" possono venir messe ovunque in una camera - la loro posizione sarà indicata da un'icona- e appariranno nel vostro modello solo se le posizionerete. Per poter porre una luce, scegliete il tipo che volete cliccando su uno dei 5 pulsanti alla base del PANNELLO DELLE LUCI, poi cliccate su un pavimento, soffitto o muro.

Proprietà e impostazioni di controllo - Per creare la giusta atmosfera, una luce di solito ha bisogno di essere corretta dopo il suo posizionamento. Una luce deve essere selezionata prima di poterla modificare (quelle selezionate appariranno in rosso).

LIGHT (Luce): Icona = lampadina azzurra. La luce base, somigliante a quella di una lampadina che irradia in tutte le direzioni.

Se una luce LIGHT è selezionata, il pulsante SHOW LIGHT MESHES (Mostra coni di luce) al di sotto della finestra dell'editor renderà visibile le sue caratteristiche di "falloff" (la potenza della luce, in pratica). I cerchi rossi rappresentano il limite di "falloff", cioè dove "finisce" la luce, quelli bianchi sono invece "hotspot", ovvero la parte "viva" e brillante della luce. Più è alta la distanza tra il falloff e lo hotspot e maggiore la luce risulterà sfumata. Queste distanze possono essere corrette usando i pulsanti OUT (Falloff) e IN (Hotspot) sul pannello LIGHTNING.

Proprio sopra ai pulsanti OUT e IN c'è quello dell'INTENSITÀ (INT), per variare la lucentezza della luce selezionata.

NOTA: Le impostazioni dell'INTENSITÀ varranno per tutte le luci piazzate.

SHADOW (Ombra): Icona = lampadina grigio-viola. Sì, potrete piazzare le ombre! Pensate a esse come "anti-luce". Interesseranno aree specifiche e funzioneranno bene per oscurare angoli. Potranno essere accomodate usando le stesse impostazioni di "Light".

SUN (Sole): Icona = faccia sorridente. La luce "SUN" produce ombre e funziona bene per le zone esterne. Può anche essere usata per luoghi al chiuso per effetti specifici, ma può esistere un solo Sole in una stanza. In più, la luce SUN può essere orientata sfruttando il pulsante SHOW LIGHT MESHES (Mostra coni di luce) che farà apparire una linea bianca indicante la direzione. Per variarla (insieme alla direzione delle ombre), usate i pulsanti "X" e "Y" del PANNELLO LIGHTNING.

> NOTA: Fate attenzione quando spostate il Sole utilizzando il tasto CTRL con i tasti cursore; se infatti vi spingerete troppo vicino ai limiti della stanza, il programma potrebbe andare in crash.

SPOT (Faretto): Icona = lampadina capovolta. Il "Faretto" orienta una luce verso una specifica zona (come una torcia elettrica). Con il pulsante SHOW LIGHT MESHES (Mostra coni di luce) attivato, vedrete i coni bianco e rosso che rappresentano la sua area illuminata. Questi coni funzionano come quelli di "Hotspot" e "Falloff" delle altre luci, e possono essere sistemate nello stesso modo. Per regolare il punto focale, la luce SPOT ha delle opzioni in più: LEN e CUT. I coni dovranno toccare la superficie verso cui sono puntati, altrimenti NON illumineranno la superficie. La direzione della luce può essere cambiata con i tasti "X" e "Y".

EFFECT (Effetto): Icona = lampadina segnata con 'X'. Questa luce è utilizzata per illuminare prevalentemente un quadrato (della luce potrebbe interessare anche quelli adiacenti per una migliore transizione). Con il comando SHOW LIGHT MESHES attivato, NON vedrete alcun cono/cerchio limitativo.

> NOTA: Il valore predefinito per la luce effetto è 0.00; dovrete modificare manualmente tale valore per osservare qualche variazione.

Regolazione del colore - Per cambiare il colore di una luce, potrete usare sia le impostazioni RGB al di sopra della parola "Colour" sul lato destro del PANNELL LIGHTNING, sia scegliere il colore dalla palette alla base della finestra dell'editor, come per la luce d'ambiente.

Spostare luci già posizionate - Una volta sistemata, potrete variare la distanza di una luce dalla superficie del quadrato usando i pulsanti CEILING (Soffitto) e FLOOR (Pavimento) + e -. Se avete posizionato una luce e volete muoverla a un altro quadrato, tenete premuto il tasto CRTL e spostatela coi tasti cursore della tastiera (un altro sistema è scegliere l'opzione "Move Object" dal menu a discesa "Options" e poi cliccare sul quadrato su cui volete sia messa la luce).

Cliccare con il pulsante destro sulla luce la muoverà per il quadrato sul quale è stata posta. Ogni clic la sposterà al lato adiacente e poi nuovamente al centro.

Copiare e incollare luci già posizionate - Questa opzione vi farà risparmiare molto tempo quando si tratterà di disporre molte luci con le medesime impostazioni, o quando vorrete copiare gli effetti da una stanza già esistente. Al di sotto del PANNELLO LIGHTNING, vi saranno i pulsanti COPY (Copia) e PASTE (Incolla) per le luci. Selezionate quella che volete copiare, cliccate sul pulsante COPY, poi PASTE. Ora non resterà che cliccare sul quadrato nel quale vorrete mettere la luce. Manterrete così le impostazioni copiate. Utile per mantenere una direzione coerente delle ombre dopo aver messo una luce SUN!

Eliminare le luci - Se porrete una luce e vorrete poi liberarvene, selezionatela e poi premete il tasto CANC.

Ora prendetevi un po' di tempo per giocare con le diverse luci e familiarizzare con ciò che riescono a fare. L'illuminazione d'ora in poi dipenderà da voi, ma non dimenticatevi che, nel caso siate di fretta e vogliate terminare rapidamente il tutorial, si potranno copiare e incollare le luci del modello demo all'interno del vostro!

Creazione di una versione giocabile

Ora potreste voler creare una versione giocabile del vostro modello, così da vedere come appare "nel gioco". Se non siete ancora pronti, potrete saltare questa sezione e continuare a costruire, controllerete dopo, quando ci saranno più cose. Una descrizione dettagliata del processo seguente si trova nella sezione "Creazione dei vostri livelli"; quello che segue è comunque abbastanza per la prima prova.

Disposizione di Lara nel suo mondo

Per poter avere una versione giocabile, avrete bisogno di mettere Lara nel modello. Ma prima avrete bisogno di toglierla da quello demo... Spiacenti, ma ci può essere una sola Lara per livello!

1. Sotto "Object" nel MENU A DISCESA, scegliete "Find Object" (Trova oggetto) e, nella rispettiva finestra, scegliete Lara.

2. Se siete in modalità MAPPA 2D, la stanza in cui si trova Lara sarà rossa. Deselezionate il pulsante 2D MAP così che possiate vederla... Dovrebbe essere illuminata in rosso. Premete il tasto CANC della tastiera per rimuoverla.

3. Ora andate nella stanza che avete modellato: "First Room X". Controllate il PANNELLO OGGETTO per controllare che Lara sia pronta: se non è visibile nella finestra degli oggetti, cliccate sul riquadro di testo al di sopra di essa e sceglietela dal menu. Con il FACE EDIT (Modifica della superficie) disattivato, cliccate sul pulsante PLACE OBJECT, andate alla piattaforma che avete sollevato e cliccate su un quadrato (se il FACE EDIT sarà lasciato acceso, quando porrete l'oggetto esso ruoterà o porrà una texture sul quadrato toccato). Lara (beh, un suo modello) apparirà sul quadrato selezionato. Se ci cliccate una seconda volta sopra con il pulsante destro, lo potrete ruotare con incrementi di 45 gradi.

Produrre un file WAD

Un file WAD verrà automaticamente caricato col vostro progetto quando aprirete il file tut1.prj. Questo file contiene le informazioni compresse riguardo ai personaggi e agli oggetti che state usando nel livello. Serve un altro programma per complicare questi file WAD, perciò non potrete fare cambiamenti. Comunque avrete accesso a numerosi WAD differenti, così, quando inizierete un nuovo progetto, potrete scegliere quello che va meglio per il livello.

Quando esportate un file WAD, comprimerete in esso tutte le informazioni riguardanti i personaggi e gli oggetti presenti nel livello, le "condizioni" che avete deciso, gli attivatori che avete disposto, ecc. Questo nuovo "raggruppamento" d'informazioni verrà poi integrato nel file del livello giocabile di TR. Per esportare il file WAD:

1. Dal menu a discesa "Project" (Progetto), scegliete "Output Wad" (Esporta Wad), oppure utilizzate la scorciatoia ALT+W.

2. Dovrebbe apparire una finestra relativa alla cartella predefinita di salvataggio dei file WAD. Scegliete tut1.tom e premete OK. NON RINOMINATE questo file! Così facendo, dovreste cambiare i nomi di tutti i file che compongono il file WAD, mentre questo andrebbe fatto prima di esportare il file WAD. Istruzioni su come rinominare il file WAD verranno fornite in seguito.

3. Vedrete il messaggio "Creating rooms - please wait" ("Creazione stanze, attendere prego"), poi apparirà un piccolo riquadro con la scritta "Room Wad Output" (Wad stanza esportato). Cliccate su OK.

4. Salvate il vostro progetto e uscite dall'editor delle stanze per realizzare un livello giocabile di TR4.

Utilizzo del convertitore di livelli (Tom2pc.exe)

La directory principale Tomb4 contiene il file Tomb2pc.exe (potrebbe tornarvi utile un collegamento sul desktop). Questo programma combina i file WAD con qualsiasi cosa abbiate costruito nel vostro livello (stanze, luci, texture, suoni, telecamere, Trigger, ecc.) e converte le informazioni in un file TR4 giocabile (tale file comparirà all'interno della medesima directory con estensione .tr4).

1. Aprite il convertitore di livelli e, nel riquadro di dialogo, cliccate sul pulsante Add (Aggiungi).

2. Dalla directory degli WAD (\Tomb4\graphics\wads) selezionate il file tut1.tom e quindi cliccate su Open (Apri).

3. Cliccate sul pulsante BUILD ALL. Del testo verrà mostrato nella finestra di esecuzione, insieme a una barra progressiva blu nella parte inferiore.

4. Saprete del completamento del processo quando la barra scomparirà e "Build all complete" apparirà come ultima linea di testo.

5. Uscite dal convertitore di livelli.

"Giocare" il vostro livello!

1. Quando usate il convertitore di livelli, tutte le informazioni saranno automaticamente sovrascritte nel file tut1.tr4 (nel caso vogliate giocare nuovamente al livello demo originale, ricopiate semplicemente il file tut1.tr4 presente sul CD nella vostra cartella dati, oppure fate una directory di sicurezza in cui copierete il file tut1.tr4 originale prima di usare il convertitore di livelli).

2. Ora cliccate sull'icona tomb4.exe, selezionate "New Game", poi "Demo Level" e, una volta caricato, vi dovreste trovare nel mezzo della prima stanza che avete creato (se non fosse così, controllate la data del file tut1.tr4 e assicuratevi che si tratti di quello appena realizzato con il convertitore di livelli).

Tornare al modello...

Tecniche per risparmiare tempo e altri trucchetti

Non fa mai male avere qualche asso nella manica così da risparmiare tempo. Qualcuno di voi potrebbe anche aver già capito che si possono copiare e incollare intere stanze, texture incluse!

Copiare stanze

Copiare camere è semplice e può farvi risparmiare un sacco di tempo. Dalla finestra dell'editor selezionate la vostra "First Room X".

1. Andate alla finestra visuale planare e trascinate un box intorno ai quadrati azzurri (NON selezionate quelli grigi, altrimenti aggiungerete una striscia alta altri 20 clic al perimetro della stanza).

2. Dopo aver selezionato la stanza, premete il pulsante Copy Room (Copia camera) nel pannello Room Edit (Modifica stanza). Bingo! Avete appena fatto un'altra locazione! Dovrebbe apparire nell'angolo in alto a sinistra della finestra dell'editor. Chiamate la camera "Dome Room X".

3. Usando il modello del demo come riferimento, cliccate con il pulsante destro per trascinarla giù e ponetela alla stessa distanza dalla vostra prima camera. Ci tornerete più tardi...

Sfortunatamente, le luci non vengono copiate con l'intero modello, fortunatamente, però, potrete copiarle e incollarle nella vostra nuova camera. Se avete dimenticato come, riferitevi alla precedente sezione "Copiare e incollare luci già posizionate".

Tagliare Stanze

Un'altra cosa che vi farà risparmiare tempo in maniera semplice!

1. Primo, copiate la vostra camera originale ancora una volta, ma ora chiamatela "Cropped Room X" (Camera tagliata X).

2. Assicuratevi che sia selezionata, andate alla finestra di visuale planare e trascinate un riquadro di selezione di 6x10 quadrati nel centro della camera (non selezionate quadrati grigi).

3. Premete il pulsante BOUND ROOM (Ritaglia stanza) nel pannello ROOM EDIT (Modifica della stanza). Ora la stanza sarà stata ridimensionata*!

4. Muovete questa nuova stanza verso il basso, nell'area tra la prima e la seconda camera che avete fatto. Prendetevi un po' di tempo per osservare la finestra dell'editor: disattivate le texture e noterete pannelli di texture allungati sui nuovi muri...

5. Sistemate i pannelli come già avevate fatto precedentemente, così che le texture non siano allungate.

* Potreste anche "ritagliare" una stanza più larga selezionando quadrati all'esterno di essa, ma siccome le "nuove" aree avrebbero l'altezza dei soffitti di 20 clic (quella predefinita), avrete più problemi che altro! Ci potrebbero comunque essere dei casi in cui questa opzione potrebbe risultare utile.

Creare una colonna per interrompere la linea visiva

Solo per divertirvi, costruite una grossa colonna nel mezzo della "Cropped Room X" (veramente c'è un ottima ragione per mettere qui una colonna. Dopo circa 20 quadrati, l'orizzonte inizia a scomporsi perché non tutti i poligoni possono essere "disegnati". La linea visiva dalla prima stanza attraverso la hall fino all'ultima camera, va oltre questi 20 quadrati di distanza, così, interrompere la lunghezza con una colonna è un sistema per risolvere questa limitazione di distanza).

Selezionate il rialzo centrale di quattro quadrati e premete il pulsante verde WALL (Muro) del pannello ROOM EDIT (Modifica della stanza). Ora avete una colonna nel centro della vostra stanza. Avrete probabilmente bisogno di correggere i pannelli sulla colonna, ma ormai ci siete abituati, no?

Collegare le stanze (creazione di "porte")

Ora abbiamo 3 stanze, ma a cosa servono se non potete passare dall'una all'altra? È ora di unirle! Pensate a una porta come a una connessione o un ingresso tra due stanze, piuttosto che a un vero e proprio uscio. Le "porte" possono essere ogni tipo di apertura. Per esempio, dovrete usare una "porta" per creare l'acqua, o per sfruttare ogni genere di texture trasparente come una finestra o le ragnatele. Dovrete usare "porte" anche per creare effetti come "sbarre" o grate. Questi portali di connessione, possono essere sia sul piano orizzontale che su quello verticale e sono anche semplici da creare se seguite le regole. Erroneamente costruite, però, le "porte" daranno messaggi d'errore che dovranno essere corretti prima di creare la versione giocabile del livello.

NOTA: "Muri di cialda" - Prima d'iniziare dovreste familiarizzare con il concetto dei 'Wafer Thin Walls'. Per risparmiare poligoni, i muri esterni (quelli grigi) non hanno alcuno spessore. E non l'hanno nemmeno pavimenti e soffitti! Questo non è un problema fino a quando non vi saranno aperture, perché voi vedrete solo la parte delle superfici. Comunque, se non collegherete le vostre camere nella maniera giusta, avrete creato un muro di cialda che manderà in frantumi la bell'illusione della realtà che avete creato.

Connessioni orizzontali (aperture tra 2 muri)

Esistono due metodi per creare dei portali orizzontali:

Metodo 1 - Dimostrazione di come creare portali usando un piccolo atrio della larghezza equivalente all'apertura.

1. Iniziate col costruire una nuova camera di 2x3 quadrati e chiamatela "Hall 1 X" (Atrio 1 X). Questa nuova camera sarà alta per default 20 clic, così dovrete ridurla a 8. Selezionate i quadrati del soffitto, poi usate il pulsante CEILING - per abbassare il soffitto. Controllate la lettura del soffitto nel riquadro informativo al di sotto dei pulsanti della finestra dell'editor, per vedere se siete arrivati a 8.

2. Texturizzate e illuminate la camera di connessione "Hall 1 X" come preferite.

3. Muovete questo atrio verso il lato est (destra) della "First Room", così che le sue stanze si tocchino ma non si sovrappongano. Posizionatela a metà del lato della camera (riferitevi sempre al modello demo se siete confusi). Assicuratevi che le altezze dei pavimenti siano identiche! "First Room" e "Hall 1X" devono avere entrambi i pavimenti a livello 0!

4. Cliccate sul piccolo atrio per selezionarlo. Nella griglia a visuale planare, selezionate i due quadrati nel mezzo della parete ovest (sinistra; se tenterete di selezionare tutti e 4 i quadrati avrete un messaggio d'errore).

5. Ora cliccate il pulsante DOOR (Porta) nel pannello ROOM EDIT (Modifica della stanza). La camera nella griglia di visuale planare passerà alla "First Room X", la camera a cui vi siete appena connessi. Notate i due quadrati-porta neri sul lato est (destra) della stanza... Se non ci sono non avrete creato correttamente il passaggio.

6. Ora, spegnete il pulsante 2D MAP, attivate quelli di FACE EDIT (Modifica della superficie) e DRAW DOORS (Mostra porte). A questo punto dovreste poter vedere la vostra prima stanza con la connessione dell'atrio.

SUGGERIMENTO: Tornate alla griglia di visuale planare. Cliccate una volta con il pulsante sinistro del mouse sul quadrato nero. Vedrete un contorno verde (noterete anche una linea di testo in un riquadro giallo che vi dirà cos'è la zona illuminata). Ora cliccate con il pulsante destro e guardate come l'editor vi farà passare alla stanza attigua... Questo è un metodo conveniente per navigare tra le camere.

7. Ora posizionate la vostra "Cropped Room X" (quella con la colonna nel mezzo) sul lato est (destra) della camera della "Hall 1 X" che avete appena collegato alla "First Room X". Ancora una volta, allineate le camere così che si tocchino ma non sovrapponetele. Nella griglia della visuale planare, selezionate i due quadrati grigi nel mezzo del lato est (destra) dell'atrio, poi cliccate sul pulsante DOOR. Ora dovreste essere connessi con la "Cropped Room X" ed essa dovrebbe essere mostrata nella griglia di visuale planare.

8. Copiate il vostro piccolo atrio e chiamatelo "Hall 2 X" e ripetete i passaggi sopra descritti per collegare la "Cropped Room X" alla "Dome Room X".

Metodo 2 - Dimostrazione su come evitare l'effetto "muri di cialda", innalzando le pareti accanto ai portali di connessione.

1. Selezionate una stanza vuota cliccando sul pulsante SELECT ROOM (Seleziona stanza) e, usando il pulsante BOUNDING (Ritaglio), tagliatene una sezione di 3x6 quadrati, portatela a 12 clic in altezza e chiamatela "Side Room X". Alzate il pavimento di 4 clic (accertatevi di usare il pulsante FLOOR + e non ROOM +!).

2. Muovetela sul lato nord (in alto) della "Cropped Room X", così che le camere si tocchino ma non si sovrappongano.

3. Nella visuale planare, selezionate i due quadrati grigi centrali sul lato sud (in basso) della stanza. Cliccate sul pulsante PORTA per creare un portale. Ora dovreste essere nella "Cropped Room X".

4. Deselezionate il pulsante 2D MAP per vedere la vostra stanza in 3D (se non la vedeste, potreste dover cliccare sul pulsante DRAW DOORS - Mostra porte - per ridisegnare la visuale). Guardate in direzione dei muri tra le due camere: un perfetto esempio di muro di cialda! Non va bene!

5. Nella visuale planare, cliccate con il pulsante sinistro sulla nuova apertura, poi con il pulsante destro per andare alla camera attigua (potreste anche usare il cursore ALT+Z per tornare alla "Side Room X").

6. Dentro la stanza piccola, selezionate un quadrato blu ai lati di uno dei due che si trovano dinanzi al portale (dalla visuale planare o dalla finestra dell'editor). Controllate il modello demo se siete confusi.

7. Cliccate sul pulsante WALL all'interno del pannello di visuale planare. Ripetete il processo per il lato opposto del portale, controllate il modello per vedere i nuovi muri così formatisi... Problema risolto!

8. Ora avrete bisogno di occuparvi dei piccoli dettagli:

   a) Sistemare i pannelli delle texture sui muri (divideteli in due).

   b) Texturizzare i muri, i pavimenti e i soffitti.

   c) Impostare le luci d'ambiente.

   d) Controllare le stanze attigue. Fare correzioni ai pannelli dei muri al di sopra del portale. Dovrete selezionare i pannelli e usare il tasto "F" della vostra tastiera per potare giù un nuovo pannello e allinearlo a quelli dei muri adiacenti.

Connessioni verticali (portali attraverso soffitti e pavimenti)

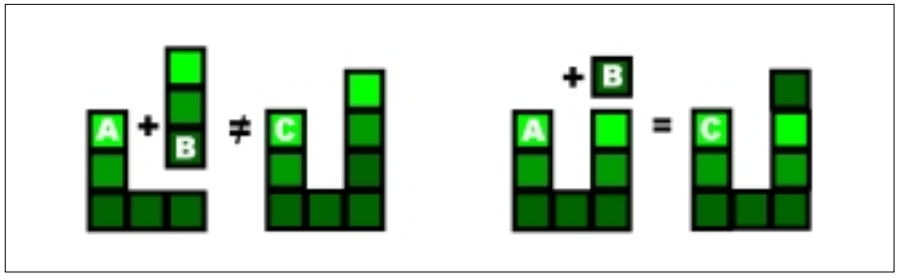
Funzionano più o meno come gli altri, solo che invece di creare un muro attorno al portale, dovrete alzare il pavimento di almeno un clic o creare un bordo di una striscia di quadrati intorno a esso. Tutto vi sarà chiaro quando creerete la stanza allagata prevista dal tutorial.

Suggerimento per realizzare collegamenti verticali

La regola di base per collegare una stanza con un'altra è:

"Il punto più alto della stanza inferiore non può essere più in alto del punto più basso di quella superiore."

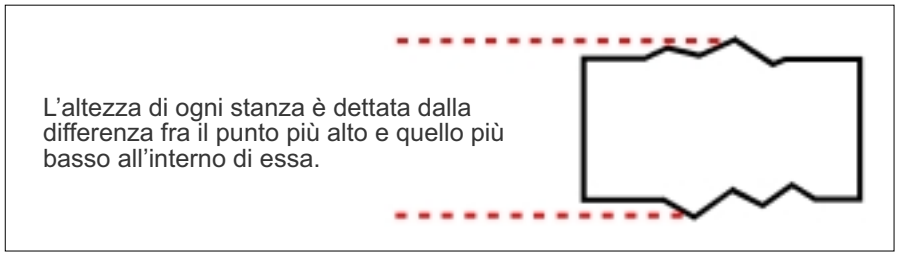
Qui sotto potete trovare un chiaro esempio di questa regola: il vostro scopo è collegare la stanza inferiore "A" con quella superiore "B" per realizzare la stanza "C".



Se provate a collegare le stanze, otterrete il messaggio di errore: "Cannot connect rooms (Impossibile collegare stanze)". Per risolvere il problema, sollevate i blocchi sul lato destro della stanza "A" in modo che diventino l'estremità superiore, quindi collegate le due stanze. In alternativa, potete abbassare il punto più alto di "A", effettuare la connessione, quindi rialzarlo nuovamente.

Fate attenzione con le funzioni di innalzamento/abbassamento casuale del soffitto/pavimento

Ogni volta che utilizzate una di queste due funzioni, fate attenzione alle nuove coordinate: date un'occhiata al nuovo profilo del vostro modello per rendervene meglio conto! Anche l'abbassamento di un singolo angolo al di sotto del diagramma iniziale rappresenterà una differenza significativa, e questo potrebbe creare dei problemi nella connessione di più stanze. Ogni volta che ricevete il messaggio "Cannot connect rooms", verificate sempre le altezze di ogni singola stanza!



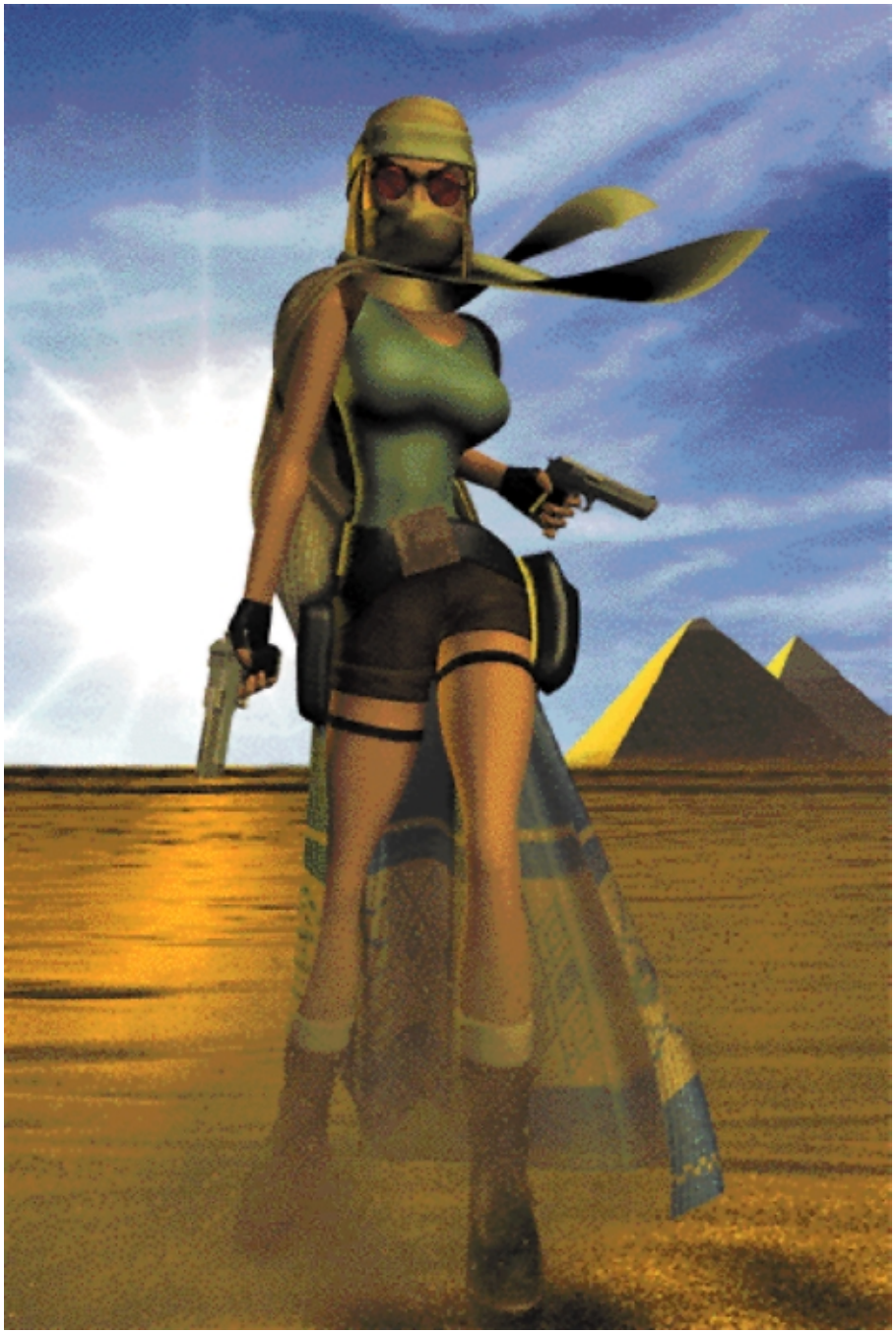
NOTA: Scollegare le camere (eliminare "porte"). Qualche volta è necessario cancellare una porta e iniziare da capo. Selezionate semplicemente l'area della porta rappresentata dai quadrati neri nella griglia di visuale planare e premete CANC sulla vostra tastiera. Le stanze verranno divise e il portale scomparirà. Ricordate che, per selezionare una porta, questa deve essere evidenziata da un quadrato verde - qualora questo sia invece rosso, riceverete il messaggio 'No object selected' (Nessun oggetto selezionato).

Dare un'occhiata

È ora di controllare le nuove aggiunte (se già non l'avete fatto!) attraverso la MODALITÀ PREVIEW. Non dimenticate di salvare spesso e con nomi diversi!

Verificare le proprie capacità...

Finora avete imparato come costruire, applicare texture, illuminare una camera e creare un file TR4 giocabile. Avete anche imparato come copiare le camere costruite e poi modificarle per creare stanze addizionali e come collegare locazioni orizzontalmente e verticalmente generando "portali". Ebbene, nella prossima sezione avrete modo di imparare e far pratica con altre tecniche ancora più avanzate in una stanza "d'allenamento" speciale. Così da prepararvi meglio per la SEZIONE III del Tutorial.



Sezione II

DARE LE FORME

Accrescere la propria bravura

Il tempo speso nell'imparare altri dettagli sui "blocchi da costruzione" e su come possano essere manipolati e texturizzati vi saranno di grande aiuto. Finora avete imparato le basi, ma in questa sezione apprenderete trucchetti addizionali per creare un modello ben equilibrato.

Imparerete e proverete queste nuove tecniche in una stanza chiamata "Block Party". Cercate questa camera usando il pulsante SELECT ROOM (Seleziona stanza) o cliccando su quello nell'angolo in alto a destra della finestra dell'editor (quella che non è connessa con nulla). Avrete la conferma che avete trovato la stanza giusta osservandone il nome nella finestra di testo sopra il pulsante Select Room.

Le frecce bianche - a cosa servono?

Potreste aver notato che se cliccate su un quadrato o su una sezione di muro due volte, appaiono delle frecce bianche (una per superficie sul pavimento o soffitto, una per pannello di texture su sezioni di muro. Le frecce non appaiono mai sui lati di pavimenti sollevati/abbassati o blocchi sul soffitto).

Queste frecce bianche vi danno ancora più controllo sulla modellazione e sul texturing. Potrete aggiungere piani inclinati a pavimenti e soffitti, oppure fare lievi ma importanti miglioramenti a pannelli di muro così che le texture siano ben allineate e/o non storte. Imparerete ancora di più riguardo a queste frecce nella seguente sezione. Per semplificare il tutto, gran parte delle istruzioni si riferiscono a quadrati del pavimento, ma sentitevi incoraggiati a tentare anche con quelli del soffitto.

Manipolare le superfici con le frecce

Ci sono un po' di sistemi per creare superfici inclinate. Qui di seguito vengono riportati i metodi per generarle con le frecce bianche.

Un'inclinazione di un solo quadrato

1. Sul pavimento di "Block Party" (con la modalità FACE EDIT - Modifica della superficie - disattiva), selezionate un singolo quadrato cliccandoci sopra una volta con il pulsante sinistro. Ora cliccate ancora con il pulsante sinistro per vedere la freccia (notate che la stessa apparirà anche sul quadrato del soffitto direttamente sopra). Se continuerete a cliccare, la freccia ruoterà di 90 gradi in senso orario... Punterà sempre al lato selezionato per il sollevamento/abbassamento. La freccia sparirà dopo 4 clic oppure dopo un solo clic con il pulsante destro.

2. Con la freccia visibile, cliccate con il pulsante sinistro su FLOOR + (Pavimento +) una volta per alzare di un clic il lato a cui punta la freccia (usate invece il pulsante destro per alzarlo di 4 clic), quindi osservate la rampa che avete creato. Ora sperimentate usando i tasti + e -, sia FLOOR che CEILING. Cliccate più di una volta per inclinare di più la superficie.

3. Cliccate ancora sulla superficie inclinata del vostro pavimento per ruotare la freccia di altri 90 gradi. Premete il pulsante + qualche altra volta, ruotatela ancora e continuate così... Non dimenticatevi di disattivare la freccia con il pulsante destro se volete alzare l'intero blocco senza cambiarne l'inclinazione.

Inclinazione di più quadrati

1. Cliccate con il pulsante destro e trascinate per selezionare una singola striscia di quadrati di pavimento (5 o 6).

2. Una volta selezionati, cliccate su uno qualsiasi dei blocchi selezionati: una freccia apparirà su ognuno. Se cliccate con il pulsante destro, la stessa sparirà ma deselezionerete anche tutti i quadrati tranne quello su cui avete cliccato. Se volete liberarvi dalle frecce ma mantenere la selezione, fareste bene a cliccare 4 volte con il pulsante sinistro.

3. Con le frecce visibili e dirette perpendicolarmente al lato lungo della fila che avete selezionato, cliccate sul pulsante FLOOR + una volta per creare una rampa uniforme. Selezionate un'altra striscia sul lato superiore della discesa. Sollevatela di un clic e poi cliccate con il pulsante sinistro per far apparire le frecce. Ruotatele così che puntino nella stessa direzione della volta precedente e poi create una nuova inclinazione di un clic.

4. Ora selezionate un’area di circa 6x6. Cliccate con il pulsante sinistro per far apparire le frecce. Cliccate poi sul pulsante FLOOR +. Deselezionate e prendete la fila accanto al lato superiore di quella inclinata. Senza che vi siano frecce, alzatela di un clic. Sollevate la fila successiva di due clic e così via... Come potrete vedere, vi sono parecchi sistemi per ottenere gli stessi risultati. Giocando un po' con queste caratteristiche, capirete la più adatta a voi.

Sollevare gli angoli - spezzare le superfici (creare "triangoli")

1. Selezionate un altro quadrato di pavimento e cliccate con il pulsante sinistro per far apparire la freccia. Ora tenete premuto il tasto CTRL mentre cliccate con il pulsante sinistro... Noterete che la freccia punta verso uno dei 4 angoli invece che averso uno dei lati. Ogni clic muoverà la freccia di 90 gradi (per tornare alla selezione dei lati, rilasciate il tasto CTRL e cliccate una volta).

2. Con la freccia che punta verso un angolo di un singolo quadrato, cliccate una volta sul pulsante FLOOR + così da alzare l'angolo. Ora avrete una linea diagonale che passa nel mezzo del vostro quadrato, divenuto 2 triangoli. Un triangolo è inclinato, l'altro è parallelo al pavimento.

3. Selezionate un altro quadrato e sollevatelo di parecchi clic. Ora premete il tasto CTRL e fate puntare la freccia verso un angolo. Alzate l'angolo di un clic. Ruotate la freccia verso l'angolo opposto e abbassatelo di un clic... Ora avete una sola superficie inclinata, senza i 2 triangoli.

Sollevare piani - creare pendenze sollevando superfici

Questo è un sistema rapido che dà ottimi risultati. Ovunque voi alziate/abbassiate un angolo di un quadrato o un intero quadrato con il tasto CTRL premuto, i bordi di quello accanto rimarranno attaccati a esso e si alzeranno/abbasseranno di conseguenza. Le estremità del quadrato adiacente che non sono adiacenti al quadrato che state manipolando rimarranno sul loro piano originale.

1. Selezionate un quadrato singolo; cliccate ancora tenendo premuto il tasto CTRL per far puntare la freccia all'angolo. Continuando a tener premuto il tasto, cliccate con il pulsante destro su FLOOR + (Pavimento +). Avete appena costruito una piccola piramide alta 4 clic.

2. Ora selezionate 3x3 quadrati e alzateli di 2 clic.

3. Deselezionateli, poi cliccate una volta su quello centrale per selezionarlo.

4. Tenendo premuto il tasto CTRL, cliccate due volte su FLOOR +.

5. Ora selezionate uno dei quadrati agli angoli e cliccate ancora con il pulsante sinistro per far saltare fuori la freccia. Tenete premuto il tasto CTRL e cliccate con il pulsante sinistro finché la stessa non punterà verso l'esterno.

6. Cliccate su FLOOR - due volte. Ora avete riallineato il piano e cambiato la forma dei lati del blocco.

7. Tentate di creare una superficie ribassata o incava, seguendo le direttive di cui sopra, ma invertendole ogni volta (abbassare invece di alzare e viceversa).

8. Sperimentate! Usare il tasto CTRL per modificare le superfici è un sistema divertente e rapido per creare piani ondulati!

NOTA: Nella griglia di visuale planare il quadrato selezionato avrà una singola linea rossa sul lato del quadrato verso cui punta la freccia. Quando la stessa starà puntando verso un angolo NON vedrete la linea.

Manipolare superfici senza usare le frecce (creare superfici casuali come caverne, dune, ecc.)

Sotto FEATURES (Opzioni) nel menu a discesa vi sono numerose alternative per facilitare la creazione di superfici casuali; sono utili soprattutto quando si staranno affrontando aree molto vaste. Qui sotto sono riportate le basi, ma come sempre vi consigliamo di provare personalmente queste opzioni; questo manuale sarebbe stato troppo lungo se fossero state elencate tutte le possibilità!

Fate attenzione: quando selezionate queste caratteristiche dal menu a discesa può capitare (muovendo per sbaglio il mouse) di selezionare un quadrato sulla griglia di visuale planare fuori dall'area su cui state lavorando. Se ciò dovesse capitare e se poi selezionaste "Average Floor" (Livella pavimento) o "Average Ceiling" (Livella soffitto) il programma potrebbe andare in crash.

SUGGERIMENTO: I pulsanti UNDO (Annulla) e REDO (Ripeti) alla voce EDIT del menu a discesa, funzionano con tutte le funzioni del menu FEATURES.

Innalzamento/abbassamento casuale dei pavimenti/soffitti

Selezionate l'intero pavimento (CTRL+Z o "Select All" sotto EDIT del menu a discesa). Cercate FEATURES nella barra del menu a discesa e scegliete "Random Floor Up" (Innalzamento casuale del pavimento) (F1). Ora guardate il pavimento... I quadrati saranno un insieme di superfici innalzate, piane e inclinate. Con il pavimento selezionato, se premete alternativamente F1 e F2 (Random Floor Down -Abbassamento casuale del pavimento) molte volte, potrete osservare meglio questa opzione.

Certamente non avrete visto un pavimento come questo in nessuno dei Tomb Raider perché Lara sarebbe rimasta bloccata negli angoli troppo acuti e comunque vi sono "buchi" nel livello (tutti quegli spazi bianchi sono poligoni mancanti. Se attivate il FACE EDIT non vedrete texture che coprono quei "buchi"). Ecco come sistemarli...

Regolarizzare pavimenti e soffitti

Selezionate ancora l'intero pavimento. Sotto FEATURES, nel menu a discesa, scegliete "Smooth Floor" (Regolarizza pavimento) (F9). Riparazione immediata... o quasi! Da notare che qualcuno dei vertici più a punta e delle rampe più ripide sarà rimasta... Un buon test per la vostra abilità! Dovrete usare le frecce per sistemarli! Scegliete una di queste aree e usate quello che sapete sulla manipolazione degli angoli per creare una morbida transizione da un poligono a un altro.

Create un soffitto casuale al di sopra del pavimento, provate ad abbassare i soffitti vicino ai muri di più rispetto a quelli centrali e alzate il pavimento accanto alle basi dei muri. Inizia ad assomigliare a una caverna?

NOTA: Uso del pulsante FIND ILLEGAL SLOPE (Trova inclinazioni non valide). "Smooth Floor/Ceiling" non può sempre sistemare tutte le inclinazioni o gli angoli che causano problemi a Lara. Quando due superfici ripide creano una "valle" particolarmente acuta, Lara rimane bloccata e inizia a ballare la polka. Per scoprire se avete creato questo genere di angolo, cliccate su FIND ILLEGAL SLOPE, al di sotto della finestra dell'editor. Ogni successivo clic localizzerà una nuova inclinazione finché non ve ne saranno più da trovare. Naturalmente dovrete metterle a posto quando vi verranno indicate!

Livella pavimento e soffitto

Avete già familiarizzato con questa opzione quando avete riallineato il soffitto della piramide nella copia della prima stanza costruita. Quando la utilizzate, poi controllate sempre l'elevazione del vostro pavimento/soffitto... Potreste doverli rialzare o riabbassare. Ricordate, questi pulsanti fanno la media delle altezze e delle profondità dei poligono e potreste finire con l'avere delle altezze diverse da quelle con cui avete iniziato.

Fate delle prove "mediate" tra il vostro pavimento e soffitto così che possiate ricominciare nuovamente con una superficie liscia.

Appiattire pavimenti e soffitti
Selezionate l'intero pavimento e modificatelo usando i tasti F1 e F2 (Random Floor Up & Down - Pavimento casuale su e giù). Scegliete la funzione "Flatten Floor" (Appiattisci pavimento) da FEATURES sul menu a discesa e guardate il pavimento... Punte piatte su tutti i poligoni! Vedrete un altro uso della funzione tra poco...

CONSIGLIO: Taglia e Incolla -Se avete creato un'area di cui siete contenti e vi piacerebbe usarla altrove o necessitate comunque di ripetere le sue caratteristiche come una serie di colonne, seguite questi semplici passi:

1. Selezionate l'area che volete copiare, poi, dal menu a discesa EDIT, scegliete Cut (Taglia) o CTR+C (non preoccupatevi, non "taglierete" nulla dal modello).

2. Ora selezionate l'area dove volete che venga messa la sezione copiata e scegliete Paste (Incolla) o CTRL+U.

Provate questa opzione selezionando l'area con la colonna (provate con 9 quadrati e la colonna in mezzo) e premete CTRL+C. Ora andate nell'angolo della camera e selezionate 9 quadrati premendo poi CTRL+U. Un bel risparmio di tempo, eh? Potrete anche incollare le sezioni del vostro modello nelle altre camere, se volete! Questa funzione copierà le texture sulle porzioni del modello selezionato, ma non le luci.

Funzione delle frecce sui pannelli delle texture dei muri

Ora avrete più che intravisto le frecce sui pannelli dei muri. Se così non fosse, cliccate con il pulsante sinistro due volte e le vedrete. Vi potete liberare di loro cliccando con il pulsante destro o continuando a cliccare sui quadrati di soffitto o pavimento. Oltre alle frecce, vedrete anche delle X il cui scopo è: 1- agire da fermi così che non possiate manipolare il pannello che le contiene. 2- aiutarvi a orientarvi nella camera.

1. Muro nord: tutti i pannelli hanno una X al terzo clic (il primo clic illumina il pannello di rosso, il secondo richiama le frecce e il terzo la X).

2. Muro est: il primo o il secondo pannello in alto avrà una X a secondo clic (e al quarto il primo o secondo pannello in basso).

3. Muro sud: tutti i pannelli hanno una X al quinto clic.

4. Muro ovest: il primo e il secondo pannello in basso avranno una X al secondo clic (al quarto il primo e secondo in alto).

Basterà usare il tasto CTRL con i muri est e ovest per far puntare la freccia a un angolo. Quando la freccia punterà in questa direzione, potrete muovere quell'angolo su o giù usando i pulsanti FLOOR/CEILING + e - (Pavimento/Soffitto + e -).

Ci sono volte in cui, a causa di alcune forme strane, è necessario andare a manipolare questi pannelli per poter allineare le texture o variare quelle distorte. Se per qualche motivo i vostri pannelli-texture murali si stortassero, avreste bisogno di sapere come sistemarli! Provate come segue:

1. Nella visuale planare, selezionate l'intero pavimento e tutti i quadrati grigi.

2. Ora premete F1 un po' di volte, poi F2 e infine F9 per appiattire tutto un po'. Fate lo stesso col soffitto (F3, F4 e F10).

3. Osservate ora i pannelli delle pareti. Prendete una texture con un pattern orizzontale ben visibile e usate il pulsante TEXTURE WALLS (Texture pareti), applicandola a tutti i muri. Attivate FACE EDIT (Modifica della superficie) per vedere quando sono brutte le texture se i pannelli sono distorti.

4. Disattivate FACE EDIT e selezionate un pannello distorto. Tentate di sistemare le linee ruotando le frecce e usando i tasti FLOOR/CEILING + e -. Puntate la freccia a un angolo basso dei pannelli, poi premete FLOOR + per sollevarli. Ripetere molte volte la cosa peggiorerà il tutto.

5. Niente panico! C'è un sistema più facile per riallineare ancora i pannelli. Selezionate quelli che volete raddrizzare e cliccate su F5 e F6 (Flatten Floor & Ceiling -Appiattire pavimento e soffitto) e torneranno ancora alla posizione orizzontale. Ora non rimarrà che sistemarli verticalmente, ma questo è semplice.

Texturizzare triangoli (superfici "spezzate")
Come sapete, una superficie quadrata si divide in 2 triangoli quando uno dei quattro angoli del piano non è più alla stessa altezza degli altri. Noterete che cliccando su una texture del pannello omonimo, il quadrato sarà diviso diagonalmente da un triangolo verde dentro il contorno rosso. Quel triangolo verde rappresenta l'area della texture che può essere posta sulla parte "spezzata" della superficie. Potrete cliccare con il pulsante sinistro su ognuno degli angoli del rettangolo del pannello-texture per cambiare l'orientamento del triangolo, finché non corrisponderà alla divisione diagonale di quello a cui state lavorando. Se vi piacciono i puzzle vi divertirete ad applicare texture su questi segmenti triangolari!

Questi rapidi esercizi dovrebbero aiutarvi a chiarire il concetto:

1. Selezionate un quadrato "spezzato" dal pavimento e cliccateci ancora per far apparire la freccia (dovrebbe puntare a sinistra se il modello non è stato ruotato; se la freccia non stesse puntando a sinistra, ruotate il modello).

2. Tenendo premuto il tasto CTRL, cliccate una volta per ruotare la freccia e farla puntare in direzione nordovest (su a sinistra).

3. Cercate la testa di Re Tut sul PANNELLO TEXTURE (o una qualsiasi altra texture ben definita). Cliccate con il pulsante sinistro nell'angolo in alto a sinistra della texture.

4. Ora tornate al vostro quadrato e cliccate sul triangolo in alto a sinistra. Dovreste vedere la porzione in alto a sinistra della testa di Re Tut.

5. Tornate al PANNELLO TEXTURE e cliccate con il pulsante sinistro sull'angolo in basso a destra del quadrato.

6. Tornate al vostro quadrato e cliccate sul triangolo in basso a destra. Dovrebbero corrispondere perfettamente.

7. Impiegate qualche minuto per ruotare ogni triangolo texture sul vostro modello così che possiate vedere come si distorcono le texture quando non sono messe nella direzione giusta, e come vadano visualmente a posto quando lo sono.

8. Ripetete il processo sopra descritto usando texture più normali.

È tempo di mettere in pratica le vostre nuove abilità...

Creazione di superfici inclinate

Selezionate "Dome Room" usando il pulsante SELECT ROOM (Selezione stanza) e date un'occhiata al soffitto a cupola che dovrete costruire. Disattivate il pulsante FACE EDIT (Modifica della superficie) per vedere meglio. Andate alla "Dome Room X" (la copia che avete fatto della "First Room X"). Notate come il soffitto sia ora a gradoni... Come una piramide di mattoni. Potrete facilmente trasformare questa ziggurat alla rovescia in una cupola liscia seguendo questi passi:

1. Dalla griglia di visuale planare, selezionate tutti i quadrati blu della vostra camera.

2. Sotto FEATURES nel menu a scomparsa, selezionate "Average Ceiling" (o premete F8). Il vostro soffitto dovrebbe ora essere piatto e con un elevazione di 13 (controllate il riquadro informativo della camera).

3. Selezionate l'intero soffitto e abbassatelo a un'altezza di 12 clic.

4. Nella visuale planare, selezionate il centro di 2x2 quadrati blu.

5. Tenete premuto il tasto "CTRL" della tastiera e premete il pulsante CEILING + una volta.

6. Selezionate i 4x4 quadrati blu dal centro. Tenete premuto il tasto CTRL e alzate il soffitto di 2 clic.

7. Selezionate i 6x6 quadrati blu dal centro. Tenete premuto il tasto CTRL e alzate il soffitto di 3 clic.

8. Togliete le colonne "muro" cliccando sui quadrati "muro" verdi nella griglia di visuale planare e poi cliccando sul pulsante azzurro Floor (Pavimento). Abbassate ciò che rimane delle colonne muro fino all'altezza del pavimento.

9. Con la modalità FACE EDIT attivata, guardate la costruzione con le texture. Non siate allarmati dalla mancanza di alcune di esse. Se una superficie di un quadrato è stata "spezzata" dopo la texturizzazione, la texture stessa rimane solo su una metà del triangolo.

10. Controllate il modello demo per gli effetti d'illuminazione e piazzate le luci nella vostra nuova cupola. Ricordate, potrete copiare e incollare le luci se siete di fretta!

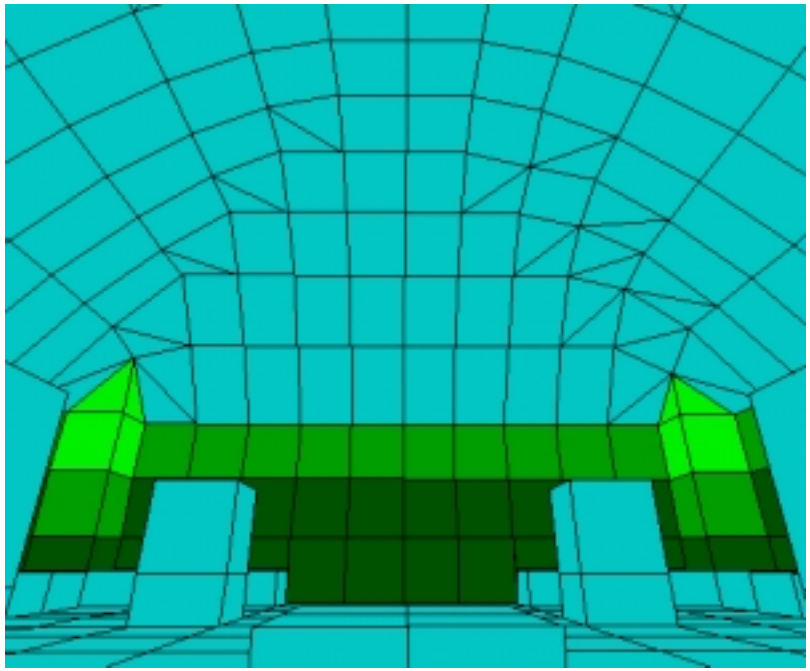
Rifinire la cupola

È ora di rifinire quei triangoli del soffitto e mettere in pratica le nuove abilità apprese. Primo, ruotate la stanza così che possiate osservarne il soffitto.

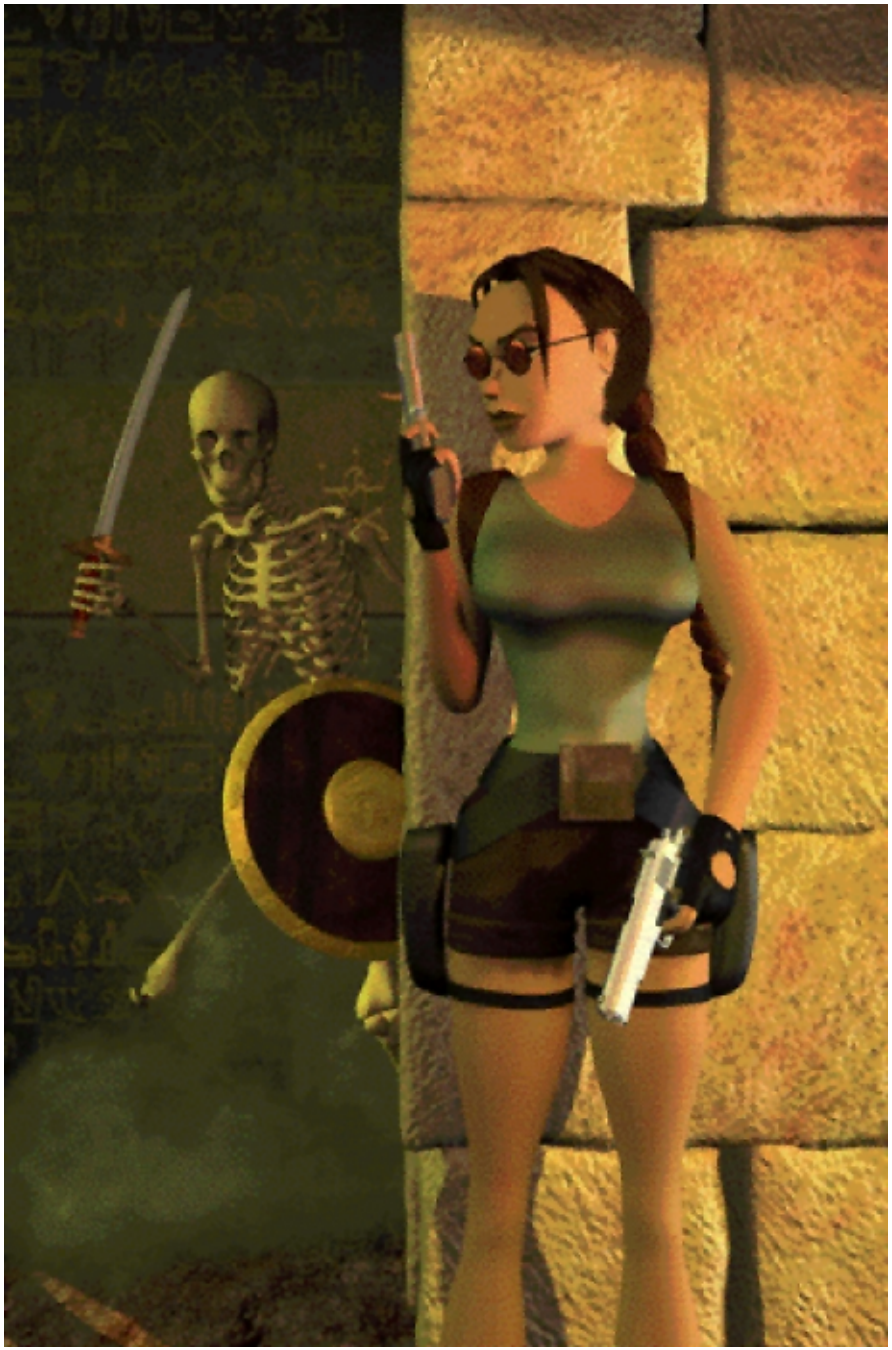
Il soffitto della cupola ha una rotondità abbastanza convincente, ma gli angoli possono essere rifiniti meglio. Qualcuna delle superfici triangolari agli angoli è piana (parallela al pavimento) e deve essere corretta per potersi allineare. Per sapere di qualche superficie ha bisogno di correzioni, guardate l'illustrazione #1A. Il lato sinistro dell'illustrazione mostra il modello prima della modifica, quella a destra invece è come dovrebbe apparire la cupola dopo la correzione dei triangoli. Tenete premuto il tasto CTRL per far puntare le vostre frecce all'angolo in basso, poi usate il pulsante CEILING - (Soffitto -) per abbassare di un clic ogni triangolo viola (non dimenticate di disattivare il FACE EDIT).

Rifinire le texture

Una volta che avrete curato per bene gli angoli del soffitto, attivate ancora le texture. Alcune delle superfici triangolari non saranno al proprio posto. Usate quello che avete imparato nella sezione sugli esercizi coi triangoli per porre le texture sulle zone. Ricordate che molte volte è necessario ruotare la texture diverse volte per assicurarsi che abbia il giusto orientamento; se non sembrerà andare bene, ricontrollatela per essere sicuri di aver selezionato il triangolo che volevate dal pannello texture... È facile selezionare quello errato! Sono cose ingannevoli, ma come sempre la pratica renderà le cose sempre più semplici!



#1A



Sezione III

RENDERE UNICO IL VOSTRO LIVELLO

Aggiungere oggetti al vostro modello

Gran parte degli oggetti è statico e di decorazione, ma alcuni aggiungono molto all'ambiente a causa della loro forma e dettaglio, ben maggiore dei semplici blocchi da costruzione dell'editor. Alcuni oggetti richiedono Trigger per venire attivati, ma avrete bisogno di porrne alcuni nel livello prima di poter fare ciò.

Prima, avete imparato che i file WAD contengono le informazioni compresse degli oggetti che avete messo nel livello. Se guardate nella cartella dei file WAD del vostro drive C:, vedrete che essi comprendono però anche da altre cose. Cercate "tut1.was" e stampatelo (se avete una stampante). Dare un'occhiata da vicino al file WAS vi aiuterà a capire dell'altro riguardo la selezione di oggetti che vorrete mettere in un livello.

Il file WAS è la lista di tutto ciò che c'è nel WAD, e mostra i diversi "spazi" per gli oggetti e le animazioni ivi contenute. Sarebbe semplice se le cose fossero elencate in base al proprio nome nel menu OBJECT PANEL (Pannello oggetto), ma non lo sono. Qualche volta è più facile riferirsi al file WAS per trovare un nome di uno spazio. Per esempio, i pilastri che state per porre sono in uno slot chiamato "Debris 3". Se state cercando qualcosa chiamato "Pillars" (Pilastri), non avrete fortuna! Logicamente potrete controllare gli oggetti uno per uno e osservarli nel pannello oggetto, ma qualche volta è difficile vederli e perdereste tempo.

In più, ve ne sono alcuni nel menu WAD che anche se potranno essere piazzati, non serviranno a nulla e sembreranno solo sciocchezze. Per esempio l'icona per salvare e caricare, oppure i capelli di Lara, solo per nominarne alcune.

Posizionare oggetti

1. Avete familiarizzato con il pannello oggetto quando avete inserito Lara all'interno del modello per poter creare la versione giocabile del file TR4. Usando le frecce su uno dei lati della finestra di testo del pannello oggetto, fate scorrere gli oggetti fino a "Debris 3". Vedrete un'immagine del pilastro nella finestra degli oggetti (qualche volta si fa prima a selezionare gli oggetti cliccando nella finestra di testo dell'oggetto, così da far apparire il menu di quelli disponibili).

2. Ora passate alla finestra dell'editor e disattivate i pulsanti 2D MAP (Mappa 2D) e FACE EDIT (Modifica della superficie). Se il FACE EDIT sarà lasciato attivo, farete ruotare o posizionerete una nuova texture sul quadrato che toccherete.

3. Cliccate sul pulsante PLACE OBJECT (Piazza oggetto) all'interno del pannello oggetto. Poi, nella finestra dell'editor, cliccate sul quadrato dove volete sia messo l'oggetto e lo vedrete apparire (controllate il modello demo per la locazione).

4. Selezionate il quadrato sul soffitto al di sopra del pilastro e abbassatelo finché non tocca la parte alta di quest'ultimo. Dovrete sistemare la pendenza così che torni una superficie piana... Selezionate il giusto quadrato e abbassatelo di qualche clic; usate il comando di appiattimento soffitto (F6) per riportarlo in piano. Accertatevi di avere selezionato il quadrato giusto prima di usare il comando, ma non dimenticate che potrete usare anche il comando UNDO (CTRL+U) se fate dei danni!

5. Ponete gli altri tre pilastri e poi sistemate il soffitto sopra di essi; usate i comandi CUT (Taglia) e PASTE (Incolla) come avete imparato nella sezione apposita per risparmiare tempo.

6. Non vi resta che sollevare i quattro blocchi centrali di 4 clic per creare la piattaforma.

Muovere e cancellare oggetti

Gli oggetti potranno essere mossi in giro per il modello esattamente come accade per le luci (riferitevi alla sezione Spostare luci già posizionate se avete bisogno di aiuto). Se volete cancellare un oggetto, assicuratevi che sia selezionato e premete il tasto CANC.

Ruotare gli oggetti

Oltre a muovere un oggetto su e giù o da un quadrato all'altro, potrete anche ruotarlo con incrementi di 45 gradi così come avete fatto per Lara. Gli oggetti che sono posti per default sui vertici di un quadrato (come le torce), se ruotati andranno da un vertice all'altro dello spazio.

Illuminare gli oggetti

Ogni oggetto ha le proprie impostazioni di luce ed è solo parzialmente interessato dalle sorgenti di luci locali. Qualche volta è necessario sistemare queste impostazioni per poter creare l'illusione che su di esso influiscano le luci del locale. Nel pannello oggetto, cercate le impostazioni RGB "Object Tint" (Colore oggetto). Cliccare con il pulsante destro sposterà i valori di 8 per variazioni maggiori. Se avete usato una luce fortemente colorata o la vostra camera è molto scura, potreste volere far corrispondere le impostazioni dell'oggetto con quelle della luce (se la stanza è scura e non sistemate l'illuminazione dell'oggetto, quest'ultimo sembrerà brillare nel buio!).

NOTA: C'è un limite di 245 al numero di oggetti che potete posizionare in ogni livello. Questo per lasciare almeno 10 slot disponibili nella finestra dell'editor per l'inserimento di animazioni di gioco.

Posizionare gli oggetti rimanenti

"Dome Room" - Avete appena finito di porre le colonne e di alzare una piattaforma nel mezzo della stanza a cupola: ora potrete piazzare i rimanenti oggetti. Controllate il modello demo per la posizione degli altri oggetti (fra poco entreremo nella stanza).

1. Per piazzare le statue nella "Dome Room X", scorrete fino allo spazio "SRCHITECTURE6" e scegliete l'oggetto "Guard"; per le statue dei montoni, controllate "PLANT8" e "PLANT9" (vi è una parte anteriore e una posteriore per queste statue. Ponete entrambe sullo stesso quadrato, facendoli ruotare finché non saranno in posizione).

2. Cercate BADDY_1 nel menu degli oggetti e ponetelo in un angolo.

3. Prendete SMALLMEDI_ITEM e mettetelo in cima alla piattaforma.

"First Room"

1. Scegliete la torcia da parete dallo spazio ANIMATING2 nel menu oggetti.

2. Piazzatene una per ogni colonna così come nella "First Room" del modello demo. Potreste aver bisogno di ruotare la torcia così che si trovi contro la colonna. Fatelo cliccando con il pulsante destro sull'oggetto finché non sarà a posto.

3. Selezionate "Flame_Emitter2" dal menu oggetti. Questo è un oggetto "Nullmesh", cioè che non potete vedere nel gioco ma che avrà una certa funzione (in questo caso, crea una fiamma). Piazzate il "Flame_Emitter2" in modo che si trovi nella parte alta della torcia. Riferitevi al modello originale per la corretta orientazione.

4. Posizionate le due statue di guardia alla porta alla fine della stanza. Si trovano nello spazio "ANIMATING 7".

5. Per piazzare i tre oggetti che si possono raccogliere, cliccate su uno di essi nella "First Room" del demo per farne apparire il nome (apparirà nella finestra in giallo dinanzi all'oggetto). Passate al pannello oggetto per selezionarlo e inserirlo nel modello.

Stanze ritagliate

Mettete dei vasi ("SHATTER0" dal menu oggetti) come per la stanza "Cropped Room". Più tardi imparerete a nasconderci dentro degli oggetti.

Stanza laterale

La piccola stanza laterale contiene diversi gadget. Controllate il modello demo per i nomi e le locazioni.

Hall 1 e 2

Ora piazzate ognuna delle doppie porte (oggetti "Door_Type1" e "Door_Type2") così che dividano la "First Room" dalla "Hall1" e la "Cropped Room" dalla "Hall2". A causa della direzione in cui si apriranno le porte, dovrete porle nelle hall e non nelle altre 2 camere.

Ora siete pronti a piazzare qualche Trigger (Attivatore)... senza nessun attivatore non potrete passare attraverso le porte che avete appena piazzato nel modello. È qui che inizia il divertimento!

Gli attivatori

Gli attivatori fanno accadere degli eventi e hanno direttamente a che fare col divertimento che proverete nel giocare il vostro livello. Questi si attivano quando Lara passa su un rettangolo che è stato designato come tale. Ogni attivatore posto sotto ai piedi di Lara nella sua posizione di partenza si attiverà non appena il livello inizierà (come le torce nella prima stanza). Un attivatore fa sì che un quadrato rosa si azioni, così come tutto lo spazio al di sopra di esso. In questo modo, Lara non potrà saltare per evitare l'attivatore (a meno che non sia designato come "Pad Trigger", piattaforma attivatrice). Questo vi permetterà un maggiore controllo sulla giocabilità.

Nella "First Room" del modello demo, fate caso a come la posizione iniziale di Lara sia stata trasformata in un attivatore per accendere le torce. Nella finestra di visuale planare, cliccate con il pulsante sinistro una volta sul rettangolo rosa al di sotto di Lara. Il riquadro giallo vi dirà che è l'attivatore per un "Flame_Emitter2". Ogni clic successivo mostrerà gli attivatori per gli altri emettitori di fiamme (piuttosto che l'attivatore CD per le tracce audio). Potete disporre più di un attivatore sul medesimo quadrato, anche se vi sono speciali regole che si applicano all'ammassamento di attivatori... Ma ora non v'interessano!

Accendere le torce

1. All'interno della "First Room X" selezionate uno dei "Flame Emitter2" che avete posto sopra le torce.

2. Poi, selezionate il rettangolo su cui si trova Lara e passate ai pulsanti di modifica della stanza, cliccando sul pulsante rosa degli attivatori. Fate caso al quadrato rosa sia nel modello sia nella griglia di visuale planare. Ora guardate nella finestra di testo accanto al pulsante rosa degli attivatori... Dovrebbe leggersi "Trigger for Flame Emitter" (Attivatore per emettitore di fiamma).

3. Impostate l'attivatore per ogni altro oggetto "Flame Emitter2", cliccate sul quadrato della piattaforma rialzata e quindi sul pulsante rosa degli attivatori.

4. Ora controllate i vostri attivatori dalla finestra di visuale planare... Ogni clic dovrebbe portare a una delle quattro liste separate (il numero che segue "Flame Emitter" sarà diverso a ogni clic).

Aprire le porte

1. Guardate la "First Room" del modello demo e cliccate sull'attivatore rosa davanti alla porta. Potrete selezionare un gruppo di quadrati per farli agire da attivatori. In questo caso una "zona" è stata creata per assicurarsi che, indipendentemente da dove si arrivi, Lara farà aprire la porta avvicinandosi. Se cliccate due volte, noterete un'altra serie di attivatori. Ogni lato della porta richiede la propria serie di attivatori, poiché ogni porta è un oggetto separato.

2. Impostare questi attivatori è abbastanza difficile, perché le porte si trovano in una stanza diversa dai propri attivatori e perché, per poter selezionare un oggetto, dovrete essere nella stanza in cui è stato messo.

3. Andate nella vostra "Hall 1 X" e selezionate una delle porte.

4. Poi, con la modalità 2D MAP attivata, cliccate sulla vostra "First Room X" (o usate la scorciatoia ALT Z per arrivarci). L'editor si ricorderà l'oggetto che avete selezionato e sarete pronti a decidere in quale quadrato disporre l'attivatore. Cliccate quindi con il pulsante destro e trascinate la selezione sui quadrati di fronte alla porta, poi cliccate sul pulsante rosa degli attivatori per azionarli.

5. Tornate alla vostra "Hall 1 X" e selezionate un'altra porta. Ripetete il processo sopra descritto, selezionando la medesima serie di quadrati.

6. Controllate il vostro lavoro cliccando sulle aree degli attivatori della finestra di visuale planare. Dovreste avere due attivatori separati: uno per la "Door_Type1" e l'altro per la "Door_Type2".

7. Infine, accedete alla "Hall 2 X" e disponete le porte e gli attivatori.

Dar vita ai vostri nemici

Il gruppo di nemici (beh, anche amici, qualche volta) in Tomb Raider è numeroso. Ciò che rende caratteristico un nemico è la sua IA (Intelligenza Artificiale): nella maggioranza dei casi, nemici singoli hanno un unico tipo di IA, basato sul ruolo che devono ricoprire e che volete assegnare loro (guide, guardie, pattuglie, ecc). Troverete altri dettagli sulla IA più avanti, all'interno delle sezioni avanzate.

Ci sono molte cose da considerare quando metterete i nemici nel livello:

* Prima di tutto, avrete bisogno di sapere cosa è in grado di fare un particolare nemico (arrampicarsi sui muri, saltare/arrampicarsi su piattaforme, ecc.). Non dovrete lasciare a Lara molti vantaggi, altrimenti non ci sarebbe sfida!

* In alcuni casi avrete anche bisogno di decidere che tipo di comportamenti volete che abbia un nemico. Dovrà essere una guida amichevole che diverrà un nemico solo nel caso l'attaccaste? Volete che controlli o pattugli una data area ?

* Non posizionate mai un nemico in maniera tale da vederlo apparire dal nulla (a meno che la trama non giustifichi la cosa).

* Le animazioni si mangiano parecchia memoria, così avrete dei limiti sul numero dei nemici che potrete attivare in una sola volta. Trovare questi limiti è, qualche volta, una questione di pratica. Saprete se vi sarete spinti troppo oltre dalla velocità del gioco o dal fatto che i personaggi non si attiveranno correttamente. Una buona regola è tenere in considerazione quello che hanno fatto gli esperti! Esaminate il loro livello prima di spingervi al limite!

Controllate gli attivatori di BADDY_1 nella "Dome Room" del demo. Una zona d'attivazione è stata creata al di sopra della piattaforma su cui Lara potrà raccogliere il piccolo medi-kit. L'IA del nemico BADDY_1 gli imporrà di raccogliere il medi-kit e le munizioni prima di attaccare Lara. Facendolo arrivare sulla piattaforma, saprete che correrà in direzione di Lara per cercare gli oggetti vicino ai quali si trova lei. Invece di spararle non appena possibile, BADDY_1 le correrà incontro mentre lei sarà intenta a prendere ciò che le serve, il che farà crescere la suspense! Più tardi potrete piazzare una telecamera per seguire la scena da una visuale rialzata...

Per risparmiare risorse di sistema, i nemici non si mostreranno finché non verranno attivati (e spariranno poco dopo la morte). Gli attivatori per i nemici si impostano in modo analogo a quello di ogni altro oggetto.

1. Andate alla vostra "Dome Room" e cliccate sul BADDY_1 che avete incluso prima nella camera.

2. Selezionate la zona di quadrati al di sopra della piattaforma rialzata e cliccate sul pulsante rosa degli attivatori. Ecco fatto!

Dare un'occhiata

È probabilmente una buona idea, a questo punto, controllare il lavoro "nel gioco", così da essere sicuri di aver settato nella maniera corretta gli attivatori e che tutto funzioni come dovrebbe. Salvate il progetto, create il WAD e usate il convertitore di livelli per originare il file TR4 (se i vostri attivatori non dovessero funzionare, prima di tentare di capirne i motivi controllate che il vostro file TR4 sia stato aggiornato. Guardatene la data nei dettagli della cartella...). Alcune volte, quando volete verificare il vostro operato, potete utilizzare la modalità di esplorazione truccata: Premete 'DOZY' e usate il tasto CTRL insieme a quelli cursore per muovervi all'interno del livello. Più tardi, quando avrete imparato come modificare lo script, potrete modificare questa modalità.

Torniamo pure alle operazioni di modellazione...

Creazione di un corridoio inclinato

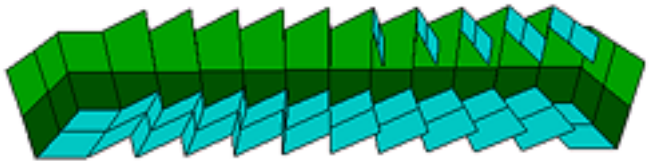
Cercate la stanza chiamata "Up Hall" (Hall superiore). State per creare un atrio inclinato, sollevando e aggiungendo rampe a porzioni di corridoio e soffitto (avete fatto una cosa simile nella sezione Accrescere la propria bravura). Questo corridoio potrebbe eventualmente collegare a una stanza più in alto... È tempo di far alzare Lara dal pavimento!

1. Create una camera stretta di 2x12 quadrati, alta 8 clic (2 "blocchi").

2. Selezionate tutti i quadrati blu con l'eccezione di una striscia verticale a ognuna delle due estremità della camera.

3. Cliccate una volta sui quadrati selezionati per far apparire le frecce bianche e cliccateci due volte ancora per puntare le frecce a est (destra), alla fine del corridoio. Cliccate sul pulsante FLOOR + due volte.

4. Usando i tasti cursore, posizionate il vostro modello in modo che possiate vedere il soffitto. Siccome le frecce verso il soffitto punteranno nella direzione opposta rispetto a quelle verso il pavimento, avrete bisogno di cliccarci tre volte per girarle a destra (si sta facendo conto che non abbiate deselezionato nulla). Ora cliccate su CEILING + due volte. Dovreste avere una camera che somiglia all'illustrazione #1B.



#1B

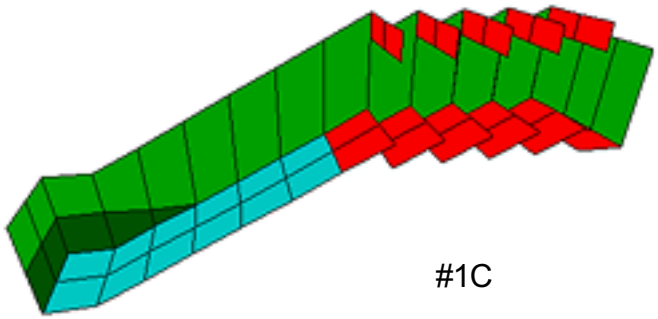
5. Selezionate tutti i quadrati eccetto le due strisce verticali sul lato sinistro della camera. Senza frecce visibili, premete FLOOR + e CEILING - due volte.

6. Ora potrete vedere il formarsi della hall. Continuate col processo, ogni volta selezionando una striscia in meno dal lato sinistro. A metà strada, il tutto dovrebbe essere come l'illustrazione #1C. Una volta che avrete finito di modellare la discesa, l'altezza del soffitto dovrebbe essere a 28.

Creare un'alcova dal soffitto del corridoio

1. Per nascondere le sfere per la trappola della palla appuntita, dovrete creare una piccola rientranza nel soffitto del vostro corridoio. Selezionate due quadrati da elevare, a una distanza di 3 riquadri dal lato destro della camera.

2. Alzate il soffitto fino a 34, poi usate il pulsante "Average Ceiling" (Livella soffitto) (F8) per appiattirlo. Ora dovreste avere un'elevazione di 32.



#1C

Texturizzare il corridoio

1. Il pannello delle texture ha bisogno di correzioni. Una texture è al meglio quando è posta su un pannello quadrato. Riferitevi alla stanza del demo per vedere come i pannelli devono essere divisi. Questo potrebbe essere un buon test per le vostre abilità!

2. Texturizzate e illuminate la vostra camera in discesa.

3. Ora connettete questo atrio alla camera della cupola. È passato un po' di tempo, perciò se avete bisogno di rinfrescarvi la memoria, controllate il Metodo 1 della sezione Collegare le stanze. Se serve, controllate il modello demo.

4. Proseguite e sistemate l'ultimo set di porte che conducono dalla "Dome Room" alla "Hall Up". Dovranno essere disposte dal lato della Hall, quindi impostate i relativi attivatori.

Le trappole

Le trappole sono messe sia per aumentare la sfida che per sorprendere! L'unico limite (oltre a quelli tecnici, naturalmente) è la vostra immaginazione. Guardate nell'alcova della "Hall Up" del modello demo: vi sono un paio di sfere con punte acuminate che attendono un'inconsapevole Lara. Gli attivatori sono posti all'interno delle porte alla base della salita, in modo che vengano rilasciate al momento in cui Lara superi l'uscio.

1. Cercate le sfere nello spazio "Rollingball" nel menu degli oggetti e piazzatele nell'alcova.

2. Controllate nel modello demo la posizione degli attivatori e impostate i vostri in modo analogo.

Sezione IV

DARE VITA AL PROPRIO MONDO

Collegare o sovrapporre le camere

È venuto il momento d'imparare come creare altre strutture, combinando o sovrapponendo camere. Per fare spazi estremamente alti, sporgenze a ponteggio e/o acqua, dovrete ammassare stanze. Imparerete a fare ciò costruendo uno spazio verticale composto da 4 locazioni e aggiungendo sporgenze e una vasca d'acqua. Poi potrete collegare il vostro corridoio a questa larga costruzione.

Stanza 1 - Quella in cima

Le camere più alte di 20 clic iniziano ad allungare i pannelli delle texture, ed è quindi meglio sovrapporne diverse una sopra l'altra così da mantenere il controllo delle dimensioni dei pannelli. Iniziamo con la porzione superiore:

1. Costruiamo una nuova stanza di 8x6 quadrati e un'altezza di 6 clic. Chiamatela "Stack Top X" e posizionatela accanto al corridoio inclinato.

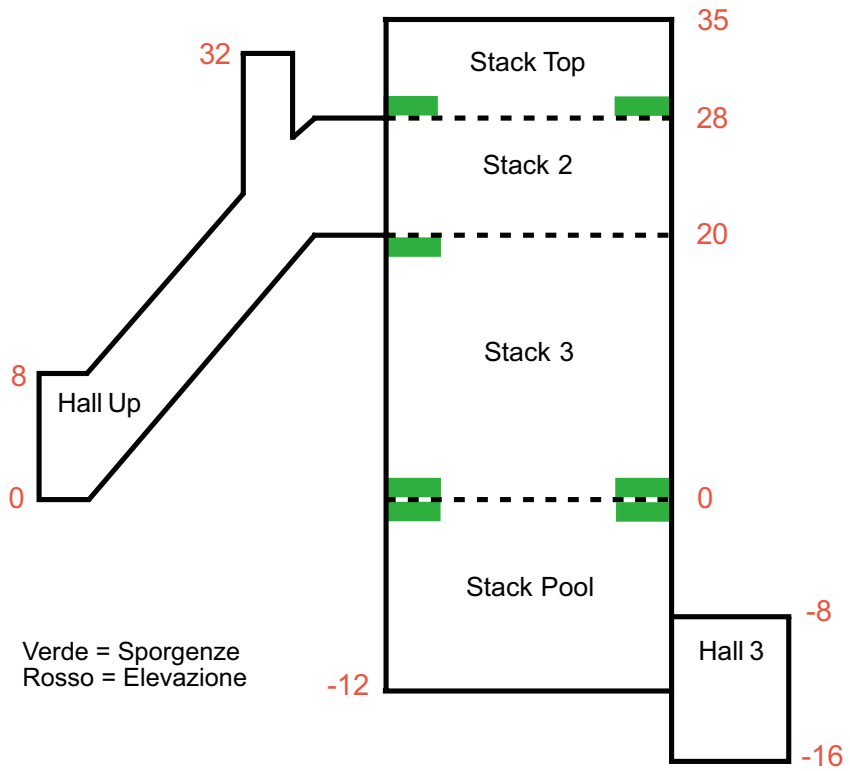
2. Per realizzare il soffitto a cupola, selezionate il centro di 6x4 quadrati, tenete premuto il tasto CTRL e cliccate sul pulsante CEILING + una volta.

3. Controllate l'altezza del pavimento: dovrebbe essere 0 e 7 per l'elevazione del soffitto.

4. Ora aumentiamo l'altezza dell'intera stanza usando il pulsante ROOM +. Siccome state alzando l'intera camera e non solo il pavimento o il soffitto, la distanza tra questi due estremi rimarrà costante. Selezionate la camera "Stack Top X" nella finestra dell'editor e premete il pulsante ROOM + finché l'altezza del soffitto non sarà 35 (il pavimento dovrebbe essere a 28). Date un'occhiata all'illustrazione sottostante per un'idea più chiara.

Elevazione delle stanze sovrapposte

Ecco un diagramma laterale di alcune camere sovrapposte e un corridoio di accesso inclinato. Abbiamo evidenziato le singole coordinate verticali di ciascuna stanza per darvi dei riferimenti più precisi.



Stanza 2 - Costruire un ponteggio

I blocchi da costruzione presenti nel Tomb Editor sono concepiti per essere innalzati dal pavimento o abbassati dal soffitto, e non estratti dai muri. Se volete costruire una sporgenza, dovrete creare un'altra stanza al di sopra o al di sotto. Tutto avrà più senso quando avrete completato i seguenti passi.

1. Costruite una stanza di 8x6 quadrati e 8 clic in altezza. Chiamatela "Stack2X" e muovetela accanto alla "Stack Top X", per il momento.

2. Sollevate la stanza usando il pulsante ROOM + a un'elevazione di soffitto pari a 28. Notate che quest'altezza corrisponderà a quella del pavimento per la stanza soprastante. Questa è la chiave per comprendere come sovrapporre fra loro più camere. L'altezza del pavimento della stanza superiore deve essere la stessa del soffitto di quella inferiore.

NOTA: Se le altezze del pavimento della stanza superiore e del soffitto dell'inferiore non saranno uguali, quando tenterete di collegarle, l'editor aggiungerà un muro per colmare la differenza d'altezza. Questo potrebbe essere utile in qualche caso, ma non vi permetterà di sistemare opportunamente le giunzioni di muro.

3. Ora guardate la stanza "Stack Top" del modello demo per trovare la posizione delle sporgenze. Tornate alla vostra "Stack Top X", selezionate questi quadrati e alzateli di un clic.

4. Muovete la "Stack Top X" direttamente al di sopra della "Stack2X" e selezionate l'intero pavimento nella griglia dalla visuale planare.

5. Cliccate sul pulsante DOOR e le due camere saranno collegate da una sporgenza a ponteggio! Controllate la finestra dell'editor (non dimenticate che potreste dover riattivare la modalità DRAW DOORS per ridisegnare la visuale).

6. Ora muovete le camere accanto al corridoio in discesa. Una volta collegate da una porta, si comporteranno come fossero un tutt'uno!

ATTENZIONE: Anche se una "porta" collega le due stanze, queste non sono in realtà un'unica unità. Se, per esempio, alzate il soffitto della camera sottostante usando il pulsante ROOM +, la inserirete in quella superiore causando problemi da mal di testa, quindi attenzione!

Stanza 3 - Un altro sistema per inserire sporgenze

Abbiamo appena realizzato una sporgenza alzando dei quadrati dal pavimento di una stanza superiore. Un altro modo è abbassare il soffitto di una stanza sottostante.

1. Realizzate una terza stanza di 8x6 quadrati e lasciate 20 clic d'altezza. Chiamatela "Stack3X" e mettetela vicino alle altre. Selezionate una fila di quadrati che passano lungo il lato sinistro della camera. Cliccate sul pulsante CEILING - per creare la zona sporgente.

2. "Stack3X" ha un'elevazione di 20 clic. Il pavimento di "Stack2X" dovrà essere di 20. Muovete "Stack3X" al di sotto delle due camere che avete precedentemente connesso ("Stack Top X" e "Stack2X").

3. Ora, per collegare queste stanze, avrete bisogno di selezionare il pavimento di "Stack 2X", ma come arrivarci? È direttamente al di sotto di "Stack Top X", quindi non potrete cliccarci attraverso la finestra dell'editor come al solito. Ricordate il trucchetto che può essere eseguito nella finestra della visuale planare, in cui bisogna cliccare su un portale con il pulsante sinistro, quindi con il pulsante destro per passare alla stanza confinante? Ecco un sistema per arrivarci! Un'altra possibilità è disattivare la 2D MAP e usare il comando ALT+Z per far apparire il cursore di puntamento, quindi cliccare sulla camera "Stack2X" nella finestra dell'editor.

4. Ora potrete selezionare l'intero pavimento di "Stack2X" e premere il pulsante DOOR per collegarvi alla "Stack3X". Questo creerà la sporgenza lungo il lato sinistro.

Prepararsi per la stanza allagata

Vogliamo che ci sia una vasca d'acqua alla base della serie di stanze sovrapposte. Una camera allagata permetterà a Lara di fare un grosso tuffo dalle piattaforme che avete creato in precedenza. Per evitare un "pavimento di cialda" e dare a Lara una bella sporgenza attraverso la quale arrampicarsi fuori dai flutti, fate così:

1. Selezionate l'intero pavimento della "Stack3X" e alzatelo di un clic.

2. Selezionate delle strisce di quadrati per ogni lato della camera e alzatele di un clic. Questo vi lascerà con un contorno lungo il perimetro della stanza. Se volete, alzate i due quadrati centrali di ognuno dei lati della stanza come nel modello demo.

3. Ora cliccate sul pulsante "R" (tra i pulsanti per l'editing della stanza), così da impostare il valore dei riflessi dell'acqua per le sporgenze e le mura. Più alto è il numero, più chiari saranno i riflessi.

Stanza 4 - La stanza allagata

1. Realizzate una quarta stanza di 8x6 quadrati e di 12 clic in altezza. Chiamatela "Stack Pool X".

2. Sotto la griglia della visuale planare, cercate il pulsante con sopra una "W" e impostatelo sul numero 2. Questo designerà una camera allagata e il livello di movimenti in essa. Senza questo pulsante e un valore, Lara non inizierebbe nemmeno la sua animazione di nuotata.

3. Usando il pulsante ROOM -, abbassate la "Stack Pool X" finché l'altezza del soffitto non sarà 0 e ponetela al di sotto di tutte le altre camere sovrapposte.

4. Ancora una volta, usando il metodo che preferite, tornate alla "Stack3X". Selezionate il pavimento e cliccate sul pulsante DOOR per collegare le stanze e creare il portale che tra breve diverrà la superficie dell'acqua.

5. Controllate nel modello demo e, seguendolo, abbassate il soffitto di un clic al di sotto della sporgenza che circonda la parte superiore della piscina per dare maggior spessore alla sporgenza, poi alzate le colonne di supporto su ogni lato.

Creare l'acqua

1. Nella visuale planare, cliccate con il pulsante sinistro sull'area nera che rappresenta il portale. Noterete nella finestra dell'editor che la sporgenza è selezionata, ma che avrete un'apertura attraverso la stanza sottostante, così che non ci saranno quadrati selezionati nel portale in cui potranno comparire delle texture d'acqua.

2. Col portale selezionato (nella visuale planare ci sarà una linea di selezione verde intorno al portale nero), cliccate sul pulsante TOGGLE OPACITY 2 (Controllo opacità 2) al di sotto della finestra dell'editor. L'intera apertura ora apparirà selezionata e voi potrete vedere i quadrati nell'area del portale.

3. Attivate i pulsanti TRANSPARENT (Trasparente) e DOUBLE SIDED (Doppia faccia) al di sotto della finestra dell'editor. Se il pulsante TRANSPARENT non è attivato, la vostra acqua non sembrerà tale. Se, invece, il pulsante DOUBLE SIDED non è acceso, non vedrete texture quando sarete in immersione e guarderete verso la superficie.

4. Scorrete le varie texture d'acqua nel pannello delle texture. Selezionate la prima del gruppo 8. Non dimenticate di attivare il pulsante FACE EDIT.

5. Applicate la texture alla superficie della vostra acqua (non alla sporgenza, persino se è rossa). Se tutto funzionerà come dovrebbe, dovreste vedere un quadrato di acqua trasparente e la camera sottostante. Applicate le texture al resto della superficie.

CONSIGLIO: È meglio usare TUTTE le texture del gruppo 8 e applicarle a caso. Se usate una sola texture, tutti i vostri quadrati d'acqua avranno la medesima animazione e l'effetto sarà meno convincente.

6. Il grado d'animazione per le texture dell'acqua dovrebbe essere sistemato, ma vi converrebbe dargli una controllata tanto per familiarizzare con la funzione, visto che ne dovrete capire da soli il funzionamento! Alla base del pannello delle texture, cliccate sul pulsante ANIMATION RANGE (Gradi d'animazione). Dovrebbe apparire un pannello con tutte le texture circondate da una linea verde. Se così non fosse, selezionatele e premete OK. Se i gradi d'animazione non fossero impostati, l'acqua non sarebbe animata!

7. Se non l'avete ancora fatto, nella camera al di sopra di quella allagata cliccate sul pulsante "R". Imposterete in questo modo i riflessi dell'acqua sulle pareti superiori.

8. Per il tocco finale, nella vostra "Stack Pool X" allagata, sistemate le luci d'ambiente a 0, 52, 100, così da farla apparire molto più blu!

Creazione di un condotto sommerso

A questo punto, avrete bisogno di un condotto sommerso che colleghi la stanza allagata alla prossima serie di stanze. La fisica del mondo reale non si applica all'acqua di quello di Lara. Il fluido, infatti, non cercherà mai di livellarsi: se avete una grande camera riempita con acqua e questa comunica con un'altra a un'altezza inferiore, i flutti di quella più in alto non riempiranno quella sottostante!

Riferitevi al modello demo "Hall 3 e 4" per farvi un'idea di come costruire il passaggio che condurrà fuori dalla piscina sul fondo delle camere sovrapposte. La "Hall 4" è alta 20 clic e ha il fondo arrotondato. Se la sua costruzione v'intimidisce, copiatela e incollatela direttamente dal modello demo, oppure fatela quadrata, mantenendo l'altezza del soffitto a -16. Ricordate di premere il pulsante "W" per assegnare le caratteristiche all'acqua.

La "Hall 3" è una piccola stanza di connessione tra la "Stack Pool" e la "Hall 4". Ha bisogno anch'essa di essere designata "stanza allagata". Inserite qui una porta (Door_Type4) per impedire a Lara di uscire dalle stanze sovrapposte finché non avrà preso il primo pezzo di puzzle che metteremo tra breve. In altre parola, state per imparare come settare la giocabilità del livello sfruttando attivatori speciali, così che i giocatori non siano frustrati per essere arrivati alla fine del livello, senza aver raccolto un oggetto indispensabile!

Muri scalabili

Se Lara dovesse saltare giù nell'acqua prima di aver realizzato che avrebbe dovuto raccogliere certi oggetti in un angolo della camera superiore, le si dovrebbe dare modo di poter tornare su. Una volta uscita dall'acqua, necessiterà di un sistema per tornare sulla piattaforma, troppo in alto per un salto. La stanza avrà bisogno di qualche superficie scalabile.

NOTA: Le texture e le superfici scalabili sono due cose diverse. Le texture scalabili da sole non permetteranno a Lara di arrampicarsi. Queste ultime sono da usare insieme alle superfici scalabili e serviranno solo per far capire graficamente al giocatore che tipo di superfici siano. La superficie scalabile è assegnata a un quadrato del pavimento, ma dovrete selezionate il pulsante di rampicata su ogni parete che volete rendere percorribile.

Aggiungere un muro scalabile alle stanze sovrapposte

1. Osservate la stanza "Stack2" del modello demo e notate la locazione del quadrato verde scuro sulla sporgenza a ovest della camera. Ora guardate la stanza nella griglia di visuale planare. Potrete osservare una linea verde accanto ai quadrati del muro grigio.

2. Andate alla vostra camera "Stack2X" e, con 2D MAP e FACE EDIT disattivati, selezionate il medesimo quadrato del modello.

3. Sul pannello di editing della stanza, noterete 4 pulsanti verde scuro su cui sarà scritto "Climb" (Arrampicarsi).

4. Iniziando da quello più a sinistra, accendeteli e spegneteli a turno di per osservare nella finestra di visuale planare come la linea verde cambierà posizione intorno al rettangolo evidenziato.

La linea verde rappresenta la superficie scalabile e dovrà corrispondere a una parete esistente della vostra camera. Se create una colonna da un quadrato cliccando sul pulsante WALL (Muro) e volete che ci si possa arrampicare su ciascuno dei suoi 4 lati, dovrete selezionare singolarmente i 4 quadrati-pavimento adiacenti e assegnare loro la superficie scalabile in direzione della colonna. Se avete selezionato il quadrato colonna e assegnato la superficie scalabile intorno e dentro di esso, Lara non sarà in grado di arrampicarsi perché la superficie sarà nel suo interno!

5. Andate alla "Stack Top X" e cliccate sul quadrato sporgente (il pavimento di quella stanza) vicino alla sezione di muro che volete sia scalabile. Assegnate la superficie omonima al pannello della parete cliccando sul pulsante CLIMB più a sinistra. Dovreste vedere una linea verde toccare il quadrato grigio. Quando osserverete la vostra camera nella finestra dell'editor, il quadrato-sporgenza sul pavimento sarà di color verde scuro.

NOTA: L'opzione di superficie scalabile dovrà essere assegnata al quadrato del pavimento laddove ha inizio. In una serie di stanze sovrapposte, la linea di rampicata continuerà verso l'alto, dritta attraverso le locazioni fino a quando un soffitto o un pavimento non la fermeranno.

6. Controllate la camera "Stack3" nel modello demo per la posizione delle altre superfici scalabili. Assegnando questa modalità a un quadrato alla base della stanza "Stack3", renderete l'intera colonna scalabile fino al soffitto della "Stack Top"! Comunque, con le texture scalabili applicate, il giocatore seguirà solamente la serie di queste ultime, senza sapere che la superficie risulterebbe scalabile anche senza di esse. Qualche volta è necessario costruire una stanza in modo che queste superfici vengano interrotte, altrimenti Lara potrebbe giungere in posti in cui non dovrebbe arrivare!

Creazione di ponteggi prensili

Creare delle superfici a ponteggio prensile è molto semplice e simile a quello fatto con le superfici scalabili. Come queste ultime, dovrete usare le texture appropriate così che il giocatore sappia che la superficie è attiva; e sempre come le superfici scalabili, quelle dei ponteggi prensili dovranno essere assegnate al più vicino pavimento al di sotto del percorso prestabilito. Il modello demo ha in sé un ottimo esempio di superficie per ponteggio prensile che dovrà essere applicato in queste diverse stanze (perché vi sono due pavimenti di salita/discesa in due stanze diverse).

Aggiungere un ponteggio prensile alle stanze sovrapposte

1. Andate alla camera "Stack Top X" e nella griglia di visuale planare, selezionate la fila di quadrati per il ponteggio (ricordate che la selezione prende sia i quadrati del pavimento che quelli del soffitto).

2. Ora cliccate sul pulsante MONKEY (Scimmia) di color pesca dai pulsanti di modifica della stanza: vedrete una fila di quadrati rosa lungo la stanza.

3. Osservate la "Stack Top X" nella finestra dell'editor. Vedrete la fila di quadrati che attraverserà il soffitto (eccetto laddove vi siano i quadrati verde scuro delle superfici scalabili... Anche se non è indicato, i ponteggi prensili sono stati applicati e hanno reso il soffitto "attivo"). Vedrete inoltre un quadrato color pesca sulla piattaforma a est (destra), ma siccome il pavimento della camera è un portale verso un'altra zona, per seguirlo dovrete cercare il passaggio corrispondente sul pavimento sottostante la sezione "mancante": in questo caso il fondo della camera allagata! Usate il cursore di puntamento (ALT+Z) per arrivare fin laggiù e continuare a settare il percorso.

Per farla breve, il cammino deve essere continuo e deve sempre essere assegnato al più vicino pavimento sottostante... In un modello complesso con molte stanze sovrapposte, potreste dover settare il tragitto in diverse camere a diverse altezze.

Se non avete assegnato il percorso prensile in maniera giusta, Lara cadrà giù non appena raggiungerà la zona con l'errore.

Applicazione di texture e illuminazione delle stanze sovrapposte

Probabilmente starete incominciando ad apprezzare davvero tutto il lavoro che c'è dietro a un livello! A questo punto, avrete bisogno di tornare in ognuna delle camere (a meno che non siate già avanti e l'abbiate già fatto) a sistemare tutti i pannelli a parete così che si possano poi applicare le texture. Assicuratevi di applicare correttamente quelle scalabili e quelle prensili!

Ponete le luci, intanto che ci siete. Controllate il modello demo per le referenze, se volete.

Collegare le stanze sovrapposte all'atrio

Muovete le vostre camere sovrapposte così che siano centrate e direttamente a est (o verso il lato destro) del corridoio inclinato (assicuratevi che le stanze si tocchino ma non siano sovrapposte). A causa del sistema con cui le avete costruite, NON POTRETE selezionare i quadrati al termine est del corridoio per creare il portale di connessione. Invece, avrete bisogno di entrare nella "Stack2X" e trovare i 2 pannelli centrali del muro corrispondente (quello ovest, o lato sinistro della "Stack2X"). Ora cliccate sul pulsante DOOR (Porta). Ora dovreste essere all'interno del corridoio, guardando verso il basso. Entrate in modalità Preview e controllate il tutto!

Posizionare oggetti e impostare gli attivatori delle stanze sovrapposte

Prima abbiamo sistemato gran parte degli oggetti, ora siamo tornati per le attivazioni. A questo punto cercheremo di fare la lista degli oggetti insieme alle istruzioni sulle impostazioni degli attivatori. Ora state per imparare come creare un Trigger Pick-Up (Attivatore di raccolta), un tipo di attivatore che vi consentirà un maggior controllo sugli eventi che si svilupperanno nel livello.

Nella stanza "Stack Top":

Oggetto: **Torce** (”Animating2”) e fiamme (”Flame Emitter2”). Quando posizionate l'emettitore di fiamme sul muro, esso sarà in realtà "fuori" dal muro (quindi non visibile finché non ruoterete il modello). Usate le frecce del cursore più CTRL per riportarlo all'interno! Sollevatelo all'altezza giusta.

Attivatore: Le torce hanno bisogno di essere accese prima che Lara entri nella camera. Un buon luogo per attivarle sarebbe il fondo della "Hall Up X". Osservate il modello demo per il piazzamento, poi selezionate un emettitore di fiamme per volta e impostate il relativo attivatore.

_____

Oggetto: **Piedistallo** ("Furniture2")
Trigger: Nessuno

_____

Oggetto: **Pezzo di puzzle** ("Puzzle_Item5_Combo1"). Il sistema più semplice per porlo in cima al piedistallo è di posizionarlo prima sul quadrato accanto a esso, alzarlo di 4 clic, poi muoverlo sfruttando CTRL insieme ai tasti cursore. Ruotatelo di 45 gradi con un clic destro. Come saprà Lara di non dover inginocchiarsi per prenderlo, visto che quasi tutti i gadget sono sul pavimento? VOI dovete settare un parametro speciale per indicare come recuperarlo!

1. Selezionate il pezzo del puzzle, poi premete "O" sulla tastiera. Questo richiamerà il riquadro "Object Code Bit" (Limite dei codici oggetto).

2. Nella finestra sopra al pulsante OK (il "Trigger Data Field"), digitate il numero 68, poi premete INVIO. Perché 68? È l'identificativo di un’azione specifica. 4 è il numero che dice a Lara di prendere qualcosa su un basso piedistallo invece che da terra. Il 64 serve per attivare l'attivatore di raccolta che assegnerete a questo pezzo di puzzle.

Attivatore: **Trigger Pick-Up** (di raccolta). Prima di porre l'attivatore per il pezzo di puzzle, un po' di storia... Quando Lara raccoglie il pezzo di puzzle dal piedistallo, una telecamera si attiva per mostrare non solo che ha a che vedere con la porta sul fondo della piscina, ma anche per far vedere che la sua azione ha causato l'apertura della porta. L'impostazione degli attivatori per eventi sequenziali necessiterà di un po' di tempo per essere compreso, ma è tutto molto logico e nemmeno troppo spaventoso se terrete a mente qualche regolina sugli attivatori. Voi potrete ammassare quanti Trigger semplici vorrete, senza nessun problema, ma se inizierete a mischiarci dentro anche gli speciali (come quelli di Pick-Up), o inizierete ad assegnare parametri particolari, potrete incorrere in problemi visto che non potrete sovrapporre attivatori speciali (la regola può essere usata a vostro vantaggio, a volte, ma vi verrà spiegato più avanti!).

Un attivatore di raccolta causa l'attivazione di un altro evento nel momento in cui Lara raccoglie qualcosa. In questo caso è la telecamera ad attivarsi. Siccome la telecamera mobile impiega qualche istante per riprendere la visuale della porta, voi potreste perdere l'apertura dell'uscio a meno che non la ritardiate. Purtroppo, mettere un timer ritardante significherebbe una sovrapposizione di attivatori speciali! Che fare? La telecamera mobile, che conoscerete presto, ha alcune caratteristiche speciali che le permettono di far ponte al momento giusto... Questo coinvolge un altro tipo di attivatore speciale... Divertente, eh?

Impostazione dell'attivatore di raccolta per il pezzo di puzzle

1. Selezionate il pezzo di puzzle, poi cliccate sul quadrato al di sotto del piedistallo e premete il pulsante di attivazione rosa.

2. Ora cliccate sulla "Object Trigger Text Window" (finestra di testo dell'attivatore oggetto) accanto al pulsante. Dovreste leggere "PUZZLE_1" nell'angolo in alto a destra.

3. Cliccate sulla finestra vicino alla parola "Type" (Tipo) e selezionate Pick-Up dal menu.

4. Cliccate su OK nella finestra di impostazione del tipo di attivatore per concludere l'operazione.

Se verificate gli attivatori nel modello demo, ne dovreste notare più di uno sul medesimo quadrato... Il motivo è chiaro! Nessun attivatoriecollegato a un quadrato con un attivatore di raccolta entrerà in funzione finché Lara non prenderà quel particolare oggetto.

Nella stanza "Stack 2"

Oggetto: **Statue** ("Animating7"). Piazzatele a entrambi i lati dell'entrata della camera.
Attivatore: Nessuno.

Nella Stanza "Stack 3"
Oggetto: **Uzi** ("Uzi Item"). Posizionatelo sulla sporgenza nell'angolo.
Attivatore: Nessuno.

Nella Stanza "Stack Pool"
Oggetto: **Munizioni balestra** ("Crossbow_Ammo3_Item"). Disponetele a piacimento sul fondo della piscina.
Attivatore: Nessuno.

Dare un’occhiata

È ora di guardare più da vicino le vostre nuove camere, gli oggetti e gli attivatori posizionati. Naturalmente, l'attivatore di raccolta non funzionerà fino a quando non sistemerete adeguatamente la telecamera.

Sezione V

PUNTI DI VISTA DIFFERENTI

Telecamere

La visuale di gioco è un fattore assolutamente essenziale per la progettazione di qualsiasi livello. Questa, inoltre, può essere utilizzata per rivelare dei particolari importanti, magari come conseguenza di alcune azioni predefinite o per svelare al giocatore qualche informazione in più sullo svolgimento della trama. Prima della fine di questo tutorial dovreste avere le idee più chiare su come impostare e sfruttare al meglio le tre tipologie di telecamere previste dall'editor di livelli.

Tipi di telecamere

Basic Camera (Telecamera standard)
Quando entrate nella "Dome Room" e Lara si arrampica sulla piattaforma centrale, si attiverà una telecamera standard. Questo tipo di telecamera punterà sempre verso Lara, a meno che non sia specificato diversamente (vedi Telecamera a obiettivo poco più avanti). Selezionando una sequenza di quadrati per l'attivazione, la telecamera manterrà la sua posizione mentre Lara continuerà a camminare/correre sui vari quadrati. Potrete digitare un numero accanto a Timer, nella finestra "Set Trigger Type" (Impostazione del tipo di attivatore), per decidere per quanto tempo la telecamera rimarrà fissa su Lara fino a quando 1) non estrarrà le pistole, 2) non attiverà il tasto per guardarsi attorno o 3) non scenderà dal quadrato con l'attivatore.

Le telecamere standard non si attivano quando Lara impugna delle armi. Tenetelo in mente quando disponete le varie telecamere! Per esempio, se attivate la telecamera in situazioni in cui Lara non avrà sicuramente le armi in pugno (alla fine di una scalata, raccogliendo un oggetto, ecc.), avrete la certezza che i giocatori potranno godersi lo sforzo che avete fatto! Il miglior sistema per imparare a disporre telecamere è studiare i livelli d'esempio e, logicamente, sperimentare!

Posizionare la telecamera nella "Dome Room"

1. Accedete al menu "Effects" dalla barra del menu a discesa e selezionate "Camera" dalla lista.

2. Controllate il modello demo per la disposizione della telecamera e tentate di posizionare la vostra nel medesimo posto.

3. Nella finestra di visuale planare, selezionate 4 quadrati in cima alla piattaforma e cliccate sul pulsante rosa degli attivatori per assegnare quello della telecamera.

4. Ora, quando Lara si arrampicherà in cima alla piattaforma per raccogliere il medi-kit, riceverà una bella ripresa (conoscere l'IA di BADDY_1 renderà possibile un simile scenario).

5. Se volete, potrete assegnare il tempo per il quale la telecamera resterà sulla protagonista, inserendo una cifra in secondi nel riquadro di impostazione del tipo di attivatore.

Fixed Camera (Telecamera fissa)

Una telecamera fissa funziona come una mobile, con però un paio di differenze: 1) la ripresa non può essere interrotta finché Lara non scende dall'attivatore e 2) la telecamera si attiverà persino se Lara sta impugnando le armi. Avrete modo di posizionare una telecamera fissa verso la fine del livello, nella "Test Room".

Target Camera (Telecamera a obiettivo)

Serve per far sì che la telecamera effettui un'inquadratura particolare invece di essere sempre puntata su Lara; il suo funzionamento viene descritto nel paragrafo "Mid Room" all'interno della prossima sezione.

Flyby Camera (Telecamera mobile)

Vi divertirete parecchio con questa telecamera (ma non sfruttatela troppo!) e potrete addirittura creare una scena in movimento come quella di apertura del gioco. Ancora una volta, potrete imparare molto controllando queste telecamere nei livelli d'esempio.

Per realizzare una ripresa in movimento, dovrete disporre una serie di telecamere mobili all'interno del modello. Dopo averle piazzate, selezionate la prima della serie, premete "O" per far apparire il menu e impostate le opzioni per ottenere il risultato sperato. In più, c'è un numero di "codice" per assegnare agli spostamenti diverse modalità. Una tabella con le varie impostazioni si trova nella sezione di riferimento.

Posizionare la telecamera mobile nelle stanze sovrapposte

Ci sono ben sette telecamere in questa sequenza di riprese. La prima è nella camera in cima e l'ultima è nell'acqua, di fronte alla porta. Per iniziare il movimento, solo la prima telecamera della sequenza necessita l'attivazione.

1. Primo, guardate bene le telecamere nel modello demo. Nella vostra camera "Stack Top X" inserite una telecamera mobile (Flyby Camera si trova sotto "Effects" nel menu a discesa) e indirizzatela verso Lara.

Puntare la telecamera - Una volta piazzata, un cono rosso mostrerà la direzione in cui la telecamera sta puntando. Per orientarla in una zona diversa, tenete premuto il tasto ALT di SINISTRA e usate i tasti cursore per girarla verso l'alto, in basso, a sinistra e a destra con incrementi di un grado. Per variazioni maggiori (15 gradi), tenete premuto il tasto MAIUSC insieme all'ALT di SINISTRA.

2. Impostate l'attivatore selezionando il quadrato sotto al piedistallo e cliccando sul pulsante rosa di attivazione.

3. Con la telecamera selezionata, premete il tasto "O" della vostra tastiera per far apparire il menu. Impostate i seguenti valori e premete INVIO prima di chiudere la finestra:

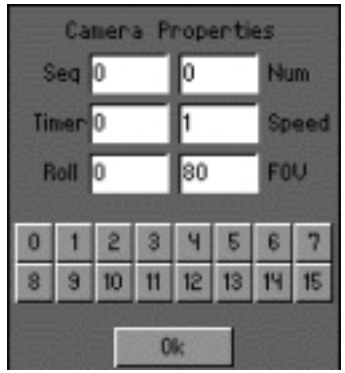
Seq = 2 (tutte le telecamere della sequenza avranno il medesimo numero)

Num = 0 (la prima telecamera sarà la 0, poi ci sarà la 1, la 2 e così via)

Timer = 0

Speed = 1

FOV = 80 (angolo di visuale)



Selezionate una telecamera e premete il tasto "O" per richiamare il riquadro delle sue proprietà.

Pulsanti numerici = premete 6, 9 e 10 in modo da riportare la telecamera su Lara alla fine della sequenza (6), disabilitare l'interruzione in caso di osservazione (9) e il controllo diretto di Lara (10).

4. Ponete un'altra telecamera nella stanza successiva ("Stack2X"). Puntatela verso la porta nella stanza allagata di sotto.

5. Ripetete il passo 3, ma impostate Num a 1 e Speed a 3. Non è necessario ripetere la pressione dei vari pulsanti numerici.

6. Nella stanza successiva ("Stack3X"), includete invece 2 telecamere (controllate il livello demo per il piazzamento) e puntate anche loro verso la porta sommersa.

7. Ripetete il passo 3, assegnando però alla telecamera più in alto i valori Num 2 e Speed 3; alla successiva, date Num 3 e Speed 2.

8. Passate alla "Stack Pool X" e posizionate 3 telecamere lungo il fondo, così come per il modello del demo.

9. Ripetete il passo 3. Alla prima delle 3 telecamere date Num 4 e Speed 2. Premete il pulsante numerico 14 per attivare un "Heavy Trigger" (Attivatore peso - il cui funzionamento verrà spiegato tra breve). Nella seconda camera, impostate Num 5 e Speed 1. Nell'ultima, invece, Num 6, Timer 150 e Speed 1. Premete il numero 8 per dire alla telecamera di mantenere la propria visuale. Wow! Ora le vostre telecamere sono pronte per la sequenza di riprese... Vi manca solo un ultimo attivatore.

Impostare l'Heavy Trigger (Attivatore peso)

L'Heavy Trigger è un attivatore che viene azionato da qualsiasi elemento all'infuori di Lara (nemici, massi rotolanti, ecc.). In questo caso, avete scelto una delle telecamere mobili per accenderlo, quando avete premuto il pulsante 14. Per completare la configurazione:

1. Se non l'avete ancora fatto, inserite una porta (Door_Type4) nella "Hall 3X".

2. Selezionate la porta, poi cliccate sul quadrato al di sotto della telecamera mobile con Num impostato su 4. Cliccate sul pulsante d'attivazione rosa.

3. Ora cliccate sul riquadro di testo accanto al pulsante di attivazione rosa per far apparire la finestra "Set Trigger Type" (Impostazione del tipo di attivatore) e cliccate sul riquadro accanto a Type (Tipo) per far apparire il relativo menu.

4. Scegliete "Heavy" e premete il pulsante OK per chiudere la finestra.

5. Cliccate su OK nella finestra di impostazione del tipo di attivatore per concludere l'operazione.

Il vostro Attivatore peso per porte dovrebbe essere a posto! Quando la sequenza di telecamere mobili arriverà a quella sopra al quadrato corrispondente, la porta si aprirà. Ora Lara può lasciare la zona col suo pezzo di puzzle. Ricordate: questa porta non si sarebbe mai aperta se non si fosse preso il pezzo di puzzle che, grazie al movimento della telecamera, ha poi attivato l'attivatore d'apertura!

Dare un’occhiata

Siete ansiosi di dare un'occhiata al vostro operato? Non lasciatevi scoraggiare nel caso le cose non andassero perfettamente al primo tentativo. In caso di problemi, la prima cosa da verificare è che tutti i valori di sequenza (Seq) delle telecamere siano impostati su 2 e che i vari pulsanti numerici siano opportunamente impostati.

Sezione VI

LA FINE DI UN LIVELLO

Costruire le ultime stanze

Con le abilità che avete appena acquisito, dovreste poter procedere e terminare la modellazione, l'applicazione di texture e l'illuminazione da soli! Se ci fossero nuove tecniche, queste saranno spiegate in modo dettagliato.

Stanza degli scorpioni

Selezionate "Scorp Room" dal modello demo e osservatela nella griglia di visuale planare. La camera apparirà quadrata sulla griglia, ma nella modalità 2D MAP nella finestra dell'editor sarà di forma irregolare. Se osservate da vicino la visuale planare, vedrete che la forma è costituita da una serie di quadrati verdi (muri) corrispondenti alle aree "mancanti" visualizzate nella finestra dell'editor. Questo perché, nella finestra dell'editor, i muri appaiono bianchi o come spazi vuoti.

1. Fate una camera di 8x8 quadrati.
2. Create un pavimento organico usando "Random Floor Up" (F1), poi "Smooth Floor" (F9). Sistemate ogni inclinazione non valida.
3. Lasciate un'area piatta di almeno due quadrati per porre un interruttore (controllate il demo per la posizione).
4. Il passaggio di uscita deve essere delle dimensioni di un blocco (poi metterete una porta in questa apertura).

5. L'entrata e l'uscita del passaggio sommerso necessitano di un bordo largo un clic intorno al portale di connessione (controllate le altezze prima di mettere in comunicazione le stanze!).

6. Sistemate i pannelli a muro, aggiungete le texture. Sistemate le luci d'ambiente, poi piazzate e arrangiate quelle addizionali.

Pozzo degli scorpioni e stanza di mezzo

Per costruire queste camere, usate il modello demo come guida... e se siete di fretta non dimenticate che potete copiare e incollare!

Disporre oggetti e impostare gli attivatori nella stanza degli scorpioni, nel pozzo e nella stanza di mezzo

"Scorpion Room"

Oggetto: **Scorpioni** (SMALL_SCORPION) - Nonostante sia allettante ricoprire l'intero pavimento di scorpioni, vi sono dei limiti! Ponetene un massimo di 5 o 6, altrimenti non verranno attivati come dovrebbero e li vedrete apparire dal nulla.

Attivatore: Attivate ogni scorpione da un quadrato sul fondo della "Hall 4X", così che Lara li veda prima di arrampicarsi fuori dall'acqua. Così facendo già le staranno andando incontro quando metterà piede sulla sabbia.

Oggetto: **Interruttore** (LEVER_SWITCH) - Ponetelo nell'angolo accanto all'apertura della porta

Attivatore: Collegate l'interruttore al quadrato sotto di esso. Cliccate nel riquadro di testo dell'attivatore accanto al pulsante rosa per far apparire la finestra di impostazione del tipo di attivatore. Cliccando sul box accanto a "Type", selezionate "Switch" per designare l'interruttore come attivatore. Ora, quando inserirete la porta su tale quadrato, questa non si aprirà finché non agirete sull'interruttore.

Oggetto: **Porta** (DOOR_TYPE4) - Questa porta ha bisogno di essere piazzata nella "Mid Room" per aprirsi correttamente. Piazzatela e ruotatela correttamente.

Attivatore: Impostate l'attivatore sul medesimo rettangolo dell'interruttore per collegare quest'ultimo alla porta.

_____

"Scorpion Pit"

Oggetto: **Scorpioni** (SMALL_SCORPION) - Piazzate gli scorpioni sotto alla sporgenza così che appaiano non visti.

Attivatore: Siate creativi con gli attivatori... Magari mettetene uno alla base della pertica.

Oggetto: **Pertica** (POLEROPE) - Lara dovrà essere nel medesimo quadrato del palo per arrampicarsi o saltare in avanti e afferrarlo (tasto CTRL) e scendere. La pertica è alta solo 12 clic (3 blocchi). Se ne volete una più alta, dovrete mettercene sopra un’altra.

Attivatore: Nessuno.

Oggetto: **Revolver** (SIXSHOOTER_ITEM) - Inseritelo da qualche parte nel mezzo del pozzo.

Attivatore: Nessuno.

Creare segreti

Scoprire i segreti non deve essere troppo semplice! Qualsiasi oggetto raccoglibile può essere impostato come segreto attraverso la finestra di impostazione di tipo di attivatore. Ciascun segreto deve essere identificato da un numero diverso, altrimenti non solo non si attiverà il suono di raccolta, ma non verranno nemmeno aggiornate le statistiche di fine livello.

Oggetto: **Sixshooter** (Sixshooter) - Posizionatelo dove preferite all'interno del pozzo.

Attivatore: Predisponete un attivatore sotto al punto di raccolta quindi, all'interno della finestra di impostazione del tipo di attivatore, cliccate nel riquadro vicino a "Trigger" per impostare l'opzione "Secret". Fatto questo, inserite il numero 1 nel riquadro nell'angolo superiore destro della finestra.

_____

"Mid Room"

Controllate il modello demo e disponete i rimanenti oggetti e nemici di conseguenza, oppure sceglieteli voi!

Come disporre una Target Camera (Telecamera bersaglio)

Se volete che la telecamera inquadri una zona ben precisa del livello e non segua i movimenti di Lara, potete utilizzare una di queste telecamere scelte dal menu oggetto. In questo caso specifico, la telecamera è impostata in modo che resti puntata sulla mummia che si avvicina a Lara da dietro l'angolo. Una telecamera di tipo fisso viene utilizzata per essere sicuri che resti attiva anche nel caso in cui Lara estragga le sue armi. Per impostare una telecamera bersaglio dovrete:

1. Per prima cosa inserire una telecamera nella stanza.
2. Scegliere il suo bersaglio dal menu oggetto e porlo dove volete che la camera punti.
3. Impostare degli attivatori sia per la telecamera che per l'obiettivo nel medesimo quadrato.
4. Richiamare la finestra "Set Trigger Type" per il bersaglio e assicurarvi che abbiate selezionato "Target" dal riquadro di testo, in modo che la telecamera sappia che deve osservare il bersaglio e non Lara.
5. Richiamate la finestra di impostazione del tipo di attivatore e cliccate sul pulsante "One Shot".

"Test Room"

La sala dei test è stata progettata specificatamente per farvi familiarizzare con ciò che Lara può o non può fare nel suo mondo. Risulterebbe un po' difficile creare un buon livello senza sapere quanto in alto o in lungo può saltare Lara... e non potrete spingervi ai limiti se non sapete quali siano!

Se desiderate testare qualcuno di questi limiti nel gioco, muovete Lara alla "Test Room" del demo (a meno che prima non vogliate costruire la vostra), poi producete un nuovo file TR4. Quando farete partire il gioco, Lara sarà nella sala dei test pronta per provare tutte le sue abilità.

Quanto in alto? Cercate la rampa di scale accanto alla porta d'entrata di destra. Ogni scalino è alto un clic, in cima l'altezza sarà di 8... Appena oltre le possibilità di salto/presa di Lara. La scala successiva sarà di 7 clic e lei potrà saltare e appendersi senza problemi. È ovvio il perché dobbiate conoscere questi limiti... Se volete che Lara salti in su per trovare un segreto, o che riesca a uscire/non uscire da un pozzo, dovrete sapere quanto alte dovranno essere le pareti.

In cima alle scale si trova un ponteggio prensile. Partendo dal fondo, fermatevi su ogni scalino e tentate di aggrapparvi al soffitto. Quando Lara sarà al quinto gradino sarà in grado di appendersi, non prima! La stanza è alta 12 clic, questo vuol dire che dovrete saltare di 7 clic per attaccarvi.

Quanto lontano? Nell'angolo a sudovest della camera vi sono due rettangoli che sono stati alzati di soli 2 clic. Una di queste piattaforme è distante 2 quadrati dal muro ovest, l'altra 3. Lara non avrà problemi a saltare lo spazio di due, ma non ce la farà per 3. Per fare questo salto, Lara avrà bisogno di correre, saltare e appendersi e ora non ha spazio verticale per farlo.

Nell'angolo sudest della camera vi sono delle sporgenze alte 8 clic con distanze tra loro di 1, 2 e 3 quadrati. Lara può saltare facilmente la distanza di un quadrato; per uno spazio di 2 necessita di una rincorsa mentre non può saltare uno spazio da 3. Oltre a saltare in corsa, Lara dovrà aggrapparsi al bordo e tirarsi su. Ma diversamente dai precedenti esperimenti, ora avrà abbastanza spazio verticale per attaccarsi e risalire.

Un'altra mossa che dovrete sperimentare sarà il salto in alto da fermi. State a un quadrato di distanza da un blocco alto 4 clic e saltate avanti. Lara si troverà sul blocco e potrà anche arrivarci con un salto all'indietro o laterale!

Potreste ora voler sperimentare i salti diagonali, e costruire delle zone nella vostra sala dei test per spingervi al limite. Le limitazioni di distanza possono dipendere da fattori diversi, come l'altezza della piattaforma iniziale e di quella finale, oppure dall'abilità del giocatore! Potrete includere dei salti veramente difficili, ma a meno che non collezionate lettere minatorie, sarebbe il caso di mantenere i salti entro un certo limite d'abilità.

Quanto inclinati? Quando il terreno supera una specifica inclinazione, Lara inizierà a scivolare giù per la superficie. Per creare l'angolo che la farà scivolare, dovrete alzare un lato di un blocco di 3 o più clic rispetto all'opposto.

Lungo il muro ci sono esempi di diverse superfici inclinate. Camminateci sopra e potrete dire di essere arrivati a una pendenza da 3 clic quando Lara si fermerà. Saltate verso la cima, voltatevi e scendete la rampa. Scivolerete finché non toccherete l'inclinazione da 2 che vi aveva fatto fermare prima. Lara potrà camminare su inclinazione da 1 o 2 clic, ma non su quella da 3 o più.

Quanto profondo? Lara può farsi molto male, ma sapere quanto potrà cadere senza danno, vi aiuterà a costruire livelli impegnativi.

Sulla cima della scalinata del "Quanto in alto" c'è un anfratto scuro che porta a una stanza lunga e stretta. Metà camera è ad altezza standard, il resto è composto da gradini discendenti di un'altezza variabile tra i 4 e 21 clic. Fate scendere Lara facendo caso al danno che subirà proporzionalmente alla distanza. Ripetete il processo quando Lara non sarà al massimo dell'energia: la profondità massima raggiungibile senza morire sarà proporzionale alla sua salute.

Ora potrete creare la sala dei test. Copiatela del livello demo oppure originatene una spingendovi ai limiti con l'inventiva. L'unico sistema per sapere se Lara può superare ciò che le preparate, è farne un file giocabile TR4 e testarlo sul campo.

Consigli per la creazione di effetti speciali

Il soffitto a "graticola"

A prima vista potreste pensare che 8 portali siano stati creati per avere quest'effetto, ma in realtà ne è stato usato uno solo. Provate questa tecnica per creare portali multipli:

1. Pensate all'elevazione inferiore del pavimento come a quel piano che diventerà il portale. Elevate il pavimento per realizzare uno spessore ovunque non vogliate un portale... (usate il modello demo come riferimento).

2. Alzate la vostra "MumRoom" così che l'altezza del pavimento sia la stessa del soffitto della "Test Room" e posizionatela al di sopra di quest'ultima.

ATTENZIONE: Se il soffitto della vostra stanza di test ha una superficie irregolare, si verificheranno dei problemi al momento della congiunzione di più stanze sovrapposte. Per esempio, se avete copiato la "Test Room" del demo, dovrete abbassare le porzioni elevate allo stesso livello in cui volete che avvenga il collegamento con la "MumRoom", altrimenti riceverete un messaggio di errore.

3. Selezionate l'intero pavimento della "MumRoom", poi cliccate sul pulsante DOOR. Ora avrete dei portali ovunque non avete rialzato il pavimento. Potete anche creare portali orizzontali multipli con un'unica operazione: utilizzate il pulsante WALL nella visuale planare per inserire una serie di colonne a un'estremità della stanza; selezionate l'intera fila di colonne e cliccate sul pulsante DOOR, in modo da creare portali fra le varie colonne.

Il pozzo di fuoco

Nell'angolo sudovest della camera vi sono 3 quadrati con una grata di ferro. Lara prenderà fuoco se si muoverà su di essi. Per impostare questa trappola:

1. Costruite una piccola camera al di sotto dei 3 quadrati e create un portale.

2. Selezionate l'apertura e cliccate su "Toggle Opacity" (Controllo opacità). Questo permetterà a Lara di non cadere di sotto e a voi di inserire delle texture.

3. Posizionate un "Flame_Emitter" sui quadrati per creare delle piccole fiamme.

4. Per accenderle, impostate l'attivatore relativo all'entrata della stanza.

Eye of Horus - La grossa porta

La porta richiede un'apertura di 3x3 blocchi e, per funzionare necessiterà di una modellazione e di un'attivazione specifica. Guardate il modello demo per vedere come costruirla, poi:

1. Inserite la porta (AM_HOLE) nell'apertura. Premete "O" e inserite 999 nel campo di testo in modo che Lara possa attraversarla una vola aperta.

2. Impostate il quadrato d'attivazione direttamente dinanzi alla porta, in prossimità di dove Lara dovrà inserire la "chiave" (i due pezzi di puzzle riuniti insieme).

3. Cliccate nel riquadro di testo vicino al pulsante rosa per richiamare la finestra di impostazione del tipo di attivatore e, nel menu "Type", scegliete "Key" (Chiave) e cliccate su OK. La designazione farà sì che la porta si apra solo quando Lara userà i pezzi uniti del puzzle.

4. Infine, premete il pulsante OK sulla finestra di impostazione del tipo di attivatore per chiuderla.

Attenzione: Quando la grossa porta si aprirà, le sezioni che la compongono dovranno "scomparire" nei muri circostanti. Assicuratevi di aver costruito i muri in modo da poter alloggiare queste sezioni, altrimenti le vedrete spuntare fuori dalle pareti della stanza di test!

Inserire una telecamera fissa in prossimità della grande porta

Prima di impostare la telecamera che si attiva quando Lara si avvicina alla porta, verificate cosa accade altrimenti all'interno del livello di gioco (ricordate che potete inserire Lara direttamente nella stanza di test, senza dover necessariamente giocare tutto il livello). Quando vi avvicinate alla porta, la telecamera standard di Lara cercherà di inquadrarla dall'altra estremità dell'uscio, mostrando un'accozzaglia di poligoni mancanti... una cosa che ovviamente non dovrebbe vedersi! Inserendo una telecamera fissa, potrete essere sicuri che l'inquadratura resti valida anche nel caso in cui Lara estragga le armi.

Nascondere un oggetto da raccogliere sotto il vaso rotto

1. Per prima cosa disponete l'oggetto che volete che Lara trovi dopo aver sparato al vaso e premete "O" per richiamare il menu oggetto. Cliccate sul pulsante invisibile e premete OK. Questo renderà l'oggetto trasparente finché non si romperà il vaso sopra di esso.

2. Impostate un attivatore sul medesimo quadrato, richiamate la relativa finestra di impostazione e selezionate il tipo "Heavy". Quando il vaso si romperà, questo azionerà l'oggetto che diverrà visibile.

3. Ora collocate il vaso (SHATTER_O) al di sopra dell'oggetto.

Richiamare un nemico con l'attivatore peso

1. Includete un nemico nell'angolo superiore sinistro della stanza di test.

2. Impostate l'attivatore per il nemico al di sotto del vaso da spaccare (il medesimo quadrato utilizzato per il medi-kit). Quando il vaso si rompe, l'attivatore peso renderà visibile l'oggetto e metterà in moto il nemico... Ricordate, quando un attivatore speciale si trova su un quadrato, tutti gli altri attivatori assumono lo stesso status, in questo caso "Heavy" - un attivatore, cioè, azionato da qualsiasi elemento che non sia Lara.

Avvantaggiarsi della IA dei nemici

1. Posizionate delle munizioni di revolver sullo stesso quadrato del nemico di cui sopra e dategli un'impostazione d'invisibilità, in modo che Lara non le veda nel caso si rechi nell'angolo prima di attivare il nemico.

2. Se un oggetto raccoglibile viene inserito nello stesso quadrato di un nemico, sarà possibile raccoglierlo solo dopo aver eliminato il relativo avversario; prima, infatti, sarà invisibile agli occhi di Lara.

Come limitare il campo d'azione dei nemici

Come spiegato in precedenza, qualche volta è necessario impostare dei limiti per i vostri nemici. Fate caso ai quadrati grigi davanti all'entrata per l'anfratto che conduce alla camera "Deep Pit1". I quadrati grigi (selezionate il quadrato, cliccate sul pulsante grigio) sono utilizzati per bloccare gli accessi a tutti tranne che a Lara! Se un nemico passasse attraverso quest'anfratto, avreste dei problemi: non esiste infatti un'animazione per questo movimento attivandone una assolutamente fuori luogo!

Disporre una trappola a spuntoni nella stanza d'uscita

Siete caduti nella botola con gli spuntoni dopo la grossa porta? Le punte usate in TR4 sono molto più complesse rispetto a quelle degli altri Tomb Raider. Ora avrete modelli retrattili o statici, che potranno infilzare a morte uscendo da pavimenti, muri o soffitti!

Gli spuntoni si piazzano come ogni altro oggetto, ma potrebbero aver bisogno di qualche sistemazione o correttivo.

Nella sezione di riferimento, c'è una tabella che mostra le diverse impostazioni per gli spuntoni. Sarete in grado di deciderne l'angolo d'origine, la staticità o la retrattilità. Per impostarli come quelle del modello demo:

1. Posizionate gli spuntoni (TEETH_SPIKES) sul fondo del pozzo. Controllate quanto emergono dal terreno e adeguate questo valore.

2. Siccome queste punte non appariranno finché non saranno attivate, impostate l'attivatore proprio davanti alla porta. In questo modo saranno già visibili sul fondo del pozzo nel caso Lara cada di sotto. Potrete anche attivarli sul fondo del pozzo, così che non saltino fuori finché Lara non vi precipiti dentro.

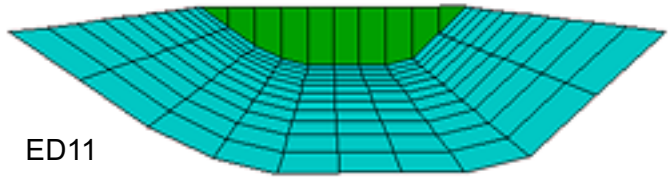
3. Con gli spuntoni selezionati, premete il pulsante "O" per richiamare il menu "Object Code Bit" (Limite codici oggetto) e digitate il numero 20. Questo farà sì che le punte emergano dal terreno e divengano statiche.

Creare il mondo esterno

Al termine dell'avventura di Lara, è giusto premiarla con un gran finale in aperto deserto. Il risultato, in effetti, lo si ottiene con un piccolo stratagemma: collegando cioè sei stanze insieme.

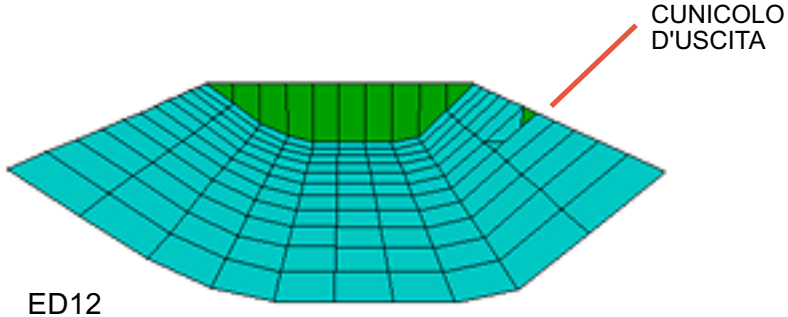
Stanza desertica inferiore

1. Iniziate col costruire la stanza "Desert1" in basso al centro , quella da cui Lara uscirà dalla piramide. È di 10x11 quadrati, 9 clic d'altezza. Abbassate l'intera stanza usando il pulsante ROOM -, in modo che il pavimento sia a un'altezza di -9. Dovrete modellare i quadrati del pavimento dei lati est e ovest (sinistra e destra) della camera, riferendovi all'illustrazione ED 11 per i giusti angoli.



ED11

2. Per creare il passaggio dal quale Lara uscirà dalla tomba, selezionate il quadrato di pavimento che si trova nella fila destra di "Desert1" e 6 quadrati più in basso partendo dall'alto. Puntando la freccia bianca verso destra, abbassate il lato di 4 clic fino ad appiattirlo. L'illustrazione ED 12 vi mostrerà esattamente quale zona del pavimento correggere.

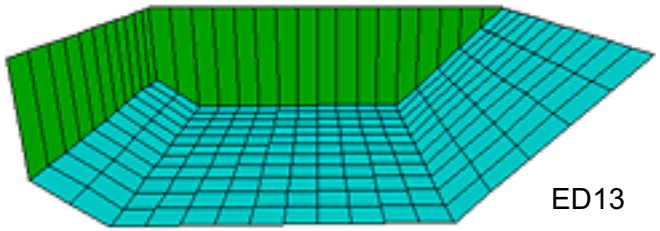


ED12

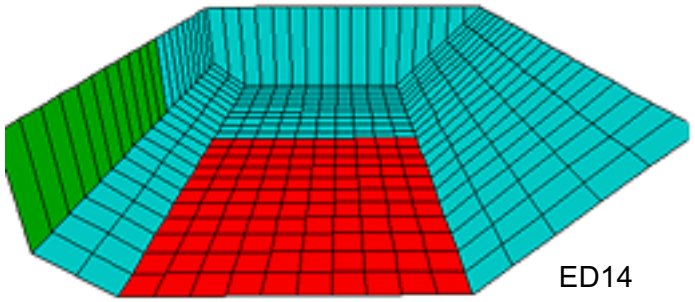
Stanza desertica superiore

1. Per costruire la metà superiore del mondo esterno, fate una camera larga 17 quadrati, lunga 11 e alta 20 clic. Chiamatela "Desert Top1". Assicuratevi che l'altezza del pavimento sia a 0 (per farla corrispondere al soffitto di "Desert1", anch'esso con altezza 0).

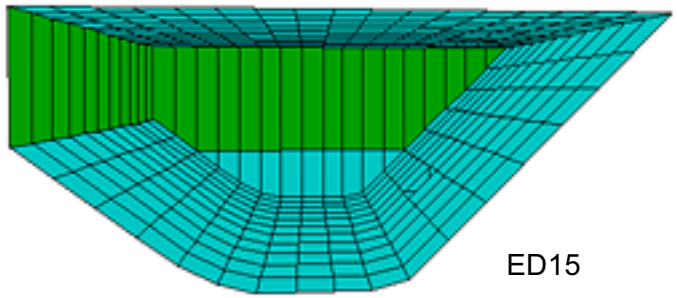
2. Selezionate la quinta fila a destra di "Desert Top1". Fate puntare le frecce al lato destro dei quadrati selezionati e sollevatene i lati di 4 clic. Ora alzate ogni fila di quadrati dal pavimento inclinato per formare un pendio. Selezionate le due file più a sinistra e sollevatene il lato sinistro di 3 clic. Alzate la fila più a ovest di 3 clic per uniformarvi agli altri pendii. Riferitevi all'illustrazione ED 13 per controllare le pendenze.



ED13



ED14



ED15

Unire le stanze

Posizionate la camera "Desert Top1", che è 7 file più larga, al di sopra di "Desert1", in modo che le 2 file sinistre di "Desert Top 1" si sovrappongano al lato sinistro della camera inferiore e che le 5 file di destra facciano lo stesso col lato destro.

Selezionate **SOLO** i quadrati di pavimento in piano di "Desert Top1" (illustrazione ED 14) e premete il pulsante DOOR per creare un portale tra le camere. Comparate il vostro modello all'illustrazione ED 15.

SUGGERIMENTO: Usate le coordinate X e Y per allineare le stanze sovrapposte. Alcune volte, quando la stanza superiore è più grande di quella inferiore, non è facile posizionarle correttamente. Per risolvere il problema, cliccate su un quadrato della visuale planare e leggete le coordinate relative al blocco selezionato all'interno del riquadro informativo di testo nella finestra dell'editor. Se selezionate l'intera stanza, le coordinate si riferiranno al quadrato all'estremità superiore sinistra: utilizzatela come riferimento per la corretta sovrapposizione.

Le dune di sabbia

Le estremità destre delle camere formano la piramide. Non avrete bisogno di sistemare queste pendenze, quindi, ma tutti gli altri quadrati del pavimento hanno bisogno di essere modellati in modo casuale per formare le dune di sabbia esterne alla piramide.

1. In "Desert1", selezionate l'intero pavimento inclinato verso sinistra, ECCETTO la fila superiore accanto al "portale".

2. Modellate in modo casuale i quadrati del pavimento selezionati premendo F1 3 o 4 volte per creare una superficie irregolare. Premete F9 per appianare un po' il tutto.

3. Fate lo stesso all'interno di "Desert Top1", assicurandovi di non selezionare anche la fila vicino al portale... A meno che non vogliate sistemare tutte le "piastrelle" che non corrispondono al lato del "portale" della vostra stanza inferiore!

4. Ora mettete a posto tutti i lati accidentati e i buchi, usando quello che sapete sulla manipolazione dei quadrati con l'uso del tasto CTRL e le frecce. Da notare che la fila accanto al "portale" del "Desert Top1" è rimasta inalterata: quando avete usato il pulsante di "randomizzazione" non avete infatti innalzato gli angoli dei quadrati accanto al "portale".

5. Per sistemarlo, selezionate dei quadrati a caso e, puntando le frecce agli angoli opposti (usate il tasto CTRL) al lato del "portale", alzate delle zone della fila piana per dar loro una certa forma, lasciando però in piano i lati accanto al portale.

Le vostre due camere dovrebbero apparire circa come l'illustrazione ED 16, anche se ci potrebbero essere delle differenze in virtù della natura casuale della procedura.

Le camere finali

Questa stanza desertica ha bisogno di una certa larghezza e profondità per dare l'illusione di trovarsi all'esterno! Il sistema più semplice è copiare le stanze superiori e inferiori del deserto per usarle entrambe alle estremità delle camere centrali. Per allineare i pendii e i pavimenti casuali, ribaltate le camere usando l'opzione "Flip Room" (Ribalta stanza) nel menu a discesa "Room" (in alternativa, usate la scorciatoia ALT+Y).

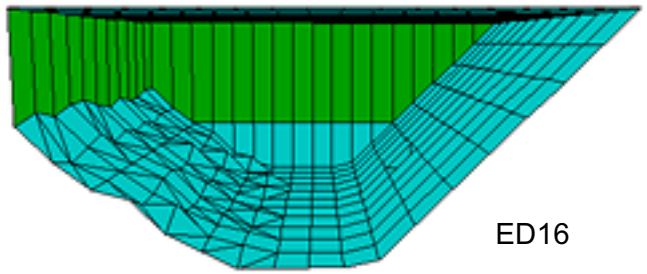
NOTA: Quando ribaltate una camera, il lato nord (superiore) della stessa si trasformerà in quello sud (in basso). Quando invece "rifletterete" una camera (ALT+X), l'ovest (sinistra) diverrà est (destra). Non confondete "Flip Room" (Ribalta camera) con "Flip Map" (Ribalta mappa), quest'ultima si usa per attivare cambiamenti alla locazione durante le partite e viene descritta più avanti.

1. Ora fate una copia delle stanze superiori e inferiori e rimuovete il cunicolo d'uscita dalla copia della camera desertica inferiore, selezionando il quadrato del pavimento all'uscita e inclinandolo così da farlo assomigliare a ciò che lo circonda.

2. Ribaltate (ALT+Y) la copia della camera inferiore. Riducetene le dimensioni usando il pulsante BOUND (Ritaglia) per eliminare le due file superiori. Muovetela verso il lato nord (superiore) delle camere centrali, in modo che i lati siano sullo stesso piano. Ribaltate la stanza superiore copiata e ponetela sopra alla copia di quella inferiore, così da allinearla con le altre camere esistenti.

3. Combinate le camere superiori e inferiori usando il pulsante DOOR. Riferitevi all'illustrazione ED 16 per vedere quali quadrati selezionare.

4. Ora create delle porte tra la camera centrale inferiore e le stanze alle estremità, e tra quella centrale superiore e le camere alle estremità. Lavorate sulla griglia di visuale planare, selezionando i quadrati grigi insieme agli appropriati muri prima di premere il pulsante DOOR.



ED16

5. Dopo la creazione di questi portali di connessione, vorrete inclinare e rendere irregolari i quadrati dei pavimenti lungo le estremità nord di entrambe le camere, così da avvolgere le dune attorno all'orizzonte. Questo compito metterà davvero a dura prova le vostre abilità di modellatori: avrete bisogno di usare il tasto CTRL insieme a quello cursore di continuo.

6. Quando avrete finito l'opera, copiate le camere alle estremità superiori e inferiori e ribaltatele. Ponete queste ultime copie a sud delle due centrali (quelle originali). Unite le camere a quelle centrali ed ecco che avrete le 6 stanze combinate!

Aggiungere trasparenze ai muri superiori e ai soffitti

Per poter vedere oltre i rettangoli dei muri e i dei soffitti e osservare così l'orizzonte e il cielo, dovrete renderli trasparenti. Con la modalità FACE EDIT (Modifica della superficie) attivata, selezionate il colore nero nell'angolo in alto a sinistra della palette dei colori, sotto la finestra dell'editor, e cliccate su tutti i quadrati dei muri e dei soffitti al di sopra della linea delle "dune". Il colore trasparente apparirà in bianco nella finestra dell'editor e non vedrete nulla oltre le pareti finché non le osserverete nel gioco (neppure in modalità Anteprima!).

Posizionare gli oggetti e la telecamera

Ormai dovreste sapere cosa fare! Cliccate sugli oggetti nel modello demo per evidenziarne il nome nello spazio apposito e procedete come al solito! Se volete dare un'occhiata a come siano impostati i vari attivatori, risulteranno estremamente utili i pulsanti "Object to Trigger" e "Trigger to Object": ricordatevi di cliccare sugli attivatori nella griglia di visuale planare per passare a quelli associati al medesimo quadrato.

Illuminazione del mondo esterno

Avete creato un ambiente esterno, così vi servirà la luce del SOLE. Avrete bisogno di porre una singola luce "SUN" in ogni stanza, dal momento che questa non si propaga da una stanza a un'altra, neppure se le due saranno unite! Ricordatevi, però, che inserire più di un sole in un'unica stanza provocherà un messaggio di errore. Provate le possibili impostazioni della sorgente luminosa fino a quando non sarete soddisfatti del risultato, quindi copiate e incollate il medesimo sole in ognuna delle camere: le medesime impostazioni d'ambiente sono indispensabili per creare un'atmosfera realistica.

Dopo aver inserito una jeep nella stanza "Desert 1" potreste voler inserire un'ombra per rendere la scena più realistica. Questa è una di quelle situazioni in cui bisogna disabilitare il pulsante blu generalmente impostato invece su "ON": così facendo, l'ombra non si applicherà all'intera macchina, ma solo alla porzione di sabbia sottostante. Per fare ciò, selezionate l'ombra e cliccate sul rispettivo pulsante LIGHTING.

Tocchi finali: aggiungere la musica al vostro livello

I file audio disponibili possono essere trovati nella cartella Audio all'interno della directory principale del gioco. Dopo che avrete selezionato la traccia che desiderate (avrete bisogno del suo numero), fate come segue per impostare il relativo attivatore:

1. Selezionate il quadrato dove volete che inizi la musica e cliccate sul pulsante rosa degli attivatori.

2. Cliccate nel riquadro di testo accanto al pulsante dell'attivatore e fate apparire la finestra "Set Trigger Type".

3. Cliccate nella finestra vicino a "Trigger" e scegliete "CD" dalla lista, cliccando poi su "OK".

4. Nella finestra vicino a "CD", cliccate sul numero della traccia audio.

Per informazioni riguardo alla creazione dei vostri file audio, riferitevi alla sezione Creare i vostri progetti.

Attivazione della fine del livello

Tutte le cose belle devono finire... Siccome vi sono dei limiti da rispettare, come il numero di attivatori che si possono impostare, o quello degli oggetti (245), sarete in qualche modo obbligati a dare un taglio per passare a un nuovo livello. A questo servirà il "Finish Trigger" (Attivatore di fine livello).

1. Provate a pensare a dove vorreste far iniziare il livello seguente. La grande visuale dalla porta della piramide è l'attrattiva della fine del gioco... Non volete che Lara riesca davvero a spingersi così lontano, volete solo che pensi sia possibile farlo! La discesa lungo il lato della piramide è un ottimo luogo dove posizionare questo attivatore. Assicuratevi solo di scegliere una zona che non possa essere mancata!

2. Una volta collocata la zona d'attivazione, richiamate la finestra "Set Trigger Type" e cliccate sul riquadro vicino all'attivatore. Selezionate "Finish" e inserite il numero 2 nel riquadro vicino a esso, in modo da lanciare automaticamente il livello corrispondente.

Collegare il vostro livello al modello demo

Avete già scoperto che potete muovere l'intero livello come un unico elemento. Cercate quale potrebbe essere una buona posizione per il collegamento, quindi ricordatevi di rimuovere uno dei due attivatori di fine livello.

CONGRATULAZIONI, ce l'avete fatta! Adesso dovreste aver appreso tutte quelle informazioni di base necessarie per disegnare dei nuovi livelli. Dominare le tecniche di sviluppo non è però tutto: serve infatti grande creatività e capacità di bilanciamento per assicurare quella giocabilità indispensabile perché il livello da voi progettato risulti abbastanza divertente da essere affrontato. A tale proposito, non perdetevi il prossimo capitolo!

PROGETTARE TOMB RAIDER

Di Philip Campbell

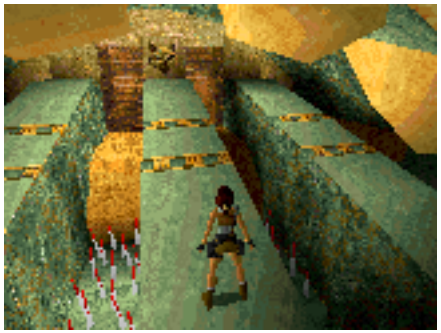
Philip Campbell ha trascorso molto tempo a progettare livelli per Miss Lara Croft; in tutto sono quindici, dal primo (più di tre anni fa), all'ultimo (in tutti i sensi) "Reunion" in "Tomb Raider: The Lost artifact". È proprio lui a parlarci di alcuni trucchi e tecniche che ha saputo sviluppare nel corso degli anni, alla perenne ricerca del livello perfetto.

Trappole e illusioni

La prima "trappola" che ho progettato, in "Tomb Raider: Return to Atlantis", non era nemmeno una vera e propria trappola: si trattava di un'anticipazione su ciò che sarebbe successo (non mi sarei mai immaginato che, tre anni dopo, mi sarei trovato ancora a far saltare Lara). La situazione era questa: Lara percorreva la strada del ritorno verso Atlantide e io ero la sua guida (e la sua nemesi); tanto per cambiare, eccola scendere nel classico "lungo tunnel oscuro" alla Tomb Raider. Pensai che fosse il momento di farla finita con la solita "palla rotolante" (probabilmente il più classico tra gli ostacoli di Lara), in quanto questo significa quasi sempre morte immediata (a meno di non riuscire a svoltare, o correre molto velocemente) e io non volevo questo (in termini di progettazione è molto poco soddisfacente, soprattutto all'inizio di un livello).
Quello che cercavo di ottenere era...un pizzico di paura; qualcosa che facesse capire al giocatore che c'era un progettista dietro il livello. Nel momento in cui Lara avesse preso una piccola salita, improvvisamente una palla sarebbe caduta dal soffitto, rotolando esattamente verso lei. Si trattava della situazione ideale per farsi prendere dal panico e cadere in un pozzo, o scappare urlando; ma se il giocatore avesse mantenuto il sangue freddo, rimanendo perfettamente immobile, la palla sarebbe rotolata per qualche metro, per poi andare a terminare la propria corsa nel suddetto pozzo, senza fare alcun male... Un avvertimento!

Morte immediata

Credo si tratti del punto di partenza per Tomb Raider 101; la morte immediata non è mai un bene, ma la "minaccia" di essa può bastare a tenere alto il livello d'adrenalina del giocatore. Enigmi che richiedono un gran numero di tentativi ed errori, oppure consistono esclusivamente in una serie ripetuta di "morti", fin quando non si trovi il tempo giusto per compiere un'azione, di solito non soddisfano. Un giocatore in gamba dovrebbe avere la possibilità di capire una situazione già la prima volta, in modo da avere la sensazione di essere stato bravo, di aver "battuto il progettista". A ogni modo, a volte il progettista può essere di cattivo umore e la morte istantanea può sembrargli l'unico stratagemma utilizzabile (la dolce vendetta del level designer!).



In "Shadow of the Cat", avevo creato una "sala della morte" dalla quale non c'era possibilità di fuga, ma avevo anche avvertito voi tutti giocatori del pericolo, rivestendo l'intera entrata con ossa e teschi (una sorta di efficace avviso di "tenersi alla larga!"). Vi dicevo "Non azzardatevi a entrare qui dentro" e avevo ragione, dato che si trattava della stanza del dio Seth (e la morte era l'unica conseguenza possibile); voi, però, avete voluto dare un'occhiata ugualmente, vero?
Potremmo chiamare questa tecnica il "Ve l'avevo detto, io!" del progettista e, vi assicuro, dà molte soddisfazioni!

Presagi

Per il nostro prossimo esempio torniamo ad Atlantide, in modo da potervi illustrare il concetto di "presagio". In parole povere, è la visione anticipata (o la rivelazione parziale) di eventi che stanno per accadere. Nella prima sequenza di sale di "Return to Atlantis", ho inserito un'ampia finestra all'interno di un muro di quell'assurda architettura organica atlantidea. Questa finestra gettava uno spiraglio sulla fine del livello e rivelava la destinazione finale, ma non chiaramente (era come una visione oscura, o un'occhiata di sfuggita).

Successivamente, ho attivato il mostro di fine livello: un centauro atlantiano, di quelli che noi definiamo affettuosamente "striati al bacon". Osservando attentamente, avreste potuto vederlo caricare a vuoto, frustrato dal fatto di non potere raggiungere Lara (che si trovava appena all'inizio dell'avventura). Un altro aiuto consisteva nel suo verso disumano, che aveva accompagnato (e innervosito) Lara per tutto il primo scenario.

Quindi, il consiglio è questo: non abbiate paura di mostrare troppo (a volte potreste mostrare troppo poco; torneremo in seguito su questo punto) e, soprattutto, non abbiate paura di "sprecare" un cattivo in una situazione in cui non lo fate combattere. Il solo verso (o un'occhiata di sfuggita) di un nemico, può arricchire enormemente l'avventura. In effetti, si tratta di una tecnica che ho usato molte volte: dalle pantere vaganti in "Shadow of the Cat", ai combattenti dell'arena in "Kingdom". Per alcuni, le pantere erano esclusivamente carne da macello, ma altri riconobbero che erano proprio loro a infondere lo spirito "felino" all'intero scenario (in fondo, stavamo invadendo il loro dominio!). Ho immaginato un effetto simile in "Wolfen", dove i lupi appaiono sugli scalini dell'edificio.

Per concludere, la tecnica del "presagio" può aiutare enormemente nell'aspetto narrativo di un'avventura, impostando mete e traguardi e arricchendo l'esperienza di gioco.

Mostrare troppo

L'area centrale a piramide della città atlantidea, conteneva due requisiti di progettazione addizionali (oltre a quelli standard: consentire una buona azione di gioco ed essere visivamente interessante), ossia la visibilità completa di ciò che si trovava davanti e una sequenza logica dei palazzi. Il giocatore poteva intravedere l'esatta struttura attraverso i vari livelli di costruzione e di gioco e ciò gli dava la sensazione di essere in gamba (il che è sempre un'ottima cosa), in quanto riusciva a capire la struttura e a intuire esattamente dove andare. Non nasconderò ulteriormente la mia avversione per gli interruttori nascosti, piazzati a caso all'interno di architetture senza struttura né significato: non fatelo, a meno che non lo vogliate appositamente! In Atlantide, il giocatore poteva prendere decisioni accorte riguardo alla direzione da prendere e conoscere in anticipo le conseguenze della propria scelta (ad esempio, un centauro posto nelle profondità di una struttura vi mette al corrente di un nemico che "non vede l'ora di'incontrarvi", ma lascia senza risposta la domanda "quando?").

La voragine, l'enorme faglia sismica in "Shakespeare's Cliff" (Tomb Raider: The Lost Artifact), è un chiaro esempio di come si possa "mostrare tutto". Lara poteva tranquillamente calarsi nelle profondità del livello e cercare qualcosa: il problema era come scendere! Una sorpresa aggiuntiva: quando credete di aver visto tutto, forse non è così (controllate l'ondata improvvisa e il passaggio per il "mondo perduto", più avanti nello stesso livello).

Livelli segreti

"Forgotten World" è uno dei livelli segreti in Lost Artifact, nel quale ho tentato di infondere un'esperienza "segreta" soddisfacente. Non volevo utilizzare nuovamente la solita formula per i livelli segreti di Tomb Raider (la zona "difficile-da-raggiungere", che necessita dell'agilità di una scimmia per essere raggiunta): ciò va bene per una sfida immediata (con ricompensa altrettanto istantanea) e io volevo qualcosa di più. Inoltre, non avevo alcuna intenzione di ripetere quel tipo di passaggio segreto illogico, che solo un telepate (oppure una di quelle persone che amano spendere acquistando le guide di soluzione) avrebbe potuto scovare.

Invece, ho deciso di creare "luoghi segreti" (spesso interamente differenti dai livelli dei quali facevano parte e contenenti nemici del tutto nuovi). In questo modo sono nati "Secret Glen", "Forgotten World" e "Zoo Seashore". Il lavoro consisteva nel creare scenari e nemici specifici per questi posti, garantendo longevità al gioco, "sotto-giochi" soddisfacenti e piacevoli sorprese. Fin quando i vostri livelli avranno abbastanza materia di gioco "normale", i giocatori apprezzeranno la sfida da "esperti" nel cercare queste zone nascoste. A dire il vero, non c'è nulla di male in un livello segreto veloce e cattivo; a me piace piazzarne uno all'inizio di un livello, quando un giocatore non si aspetta di trovarne (per fargli "strappare i capelli"!). Funzionano bene anche quei livelli segreti che possono essere visti chiaramente, ma sono difficili da raggiungere. Il "Golden Secret" sorvegliato dai cani, in "Fools Gold", era uno di questi: quando pensavate di essere sulla pista giusta, vi rendevate conto che ci sarebbero stati loro ad aspettarvi. Inoltre, scoprire i cani permetteva di sapere che il livello segreto era vicino.

Non spendo molto tempo su livelli segreti che richiedono una particolare abilità fisica; preferisco quelli basati su eventi a tempo (ad esempio, una guardia potrebbe chiudervi un portone, qualora foste troppo lenti, oppure una scimmia potrebbe scappare con il vostro premio). Cerco sempre di tenere da parte un'arma o due per un livello segreto particolarmente impegnativo.

Posizionare le armi

Se state progettando una serie di stanze, assicuratevi di elargire le armi secondo un ordine logico, o l'andamento del gioco potrebbe non essere quello che vi aspettate; ricordate che sono tra i pochi oggetti che potete posizionare, quindi ottenete il massimo da esse e non lasciatele semplicemente per terra in un corridoio. Fate riferimento all'espositore con l'UZI in Atlantis (o all'insidioso lanciarazzi in "Kingdom") e cercate sempre di creare una sfida, per la conquista di un'arma di valore. Spesso, sebbene calcoli un ordine specifico per il ritrovamento, mi piace lasciare un UZI in un posto apparentemente inaccessibile. Sembra che ben poche cose siano impossibili in Tomb Raider, quindi vale sempre la pena lanciare un amo verso quei pazzi dei super-esperti! L'emozione di conquistare un Uzi due o tre livelli prima di quanto io abbia previsto, vale lo sbilanciamento nell'andamento del gioco che ne consegue.

Non tutti i mali vengono per nuocere...

A volte, quei luoghi apparentemente impossibili che i giocatori riescono a raggiungere non sono la conseguenza di un lavoro meticoloso di progettazione e pianificazione. Di solito ho ben poco di pianificato, quando inizio a costruire un livello: uno o due schizzi (fatti a matita su un pezzo di carta), un punto di partenza, uno d'arrivo e un paio d'effetti carini che voglio sperimentare. Tendo ad abbozzare l'azione e gli effetti e a concentrarmi sulle più piccole e meno critiche relazioni tra essi. La costruzione per "grandi linee" aiuta a tenere sotto controllo il numero di personaggi, oggetti e trappole (non c'è nulla di più semplice, che sovraccaricare un livello). Al momento di collegare tra loro i luoghi, ecco verificarsi quelli che io chiamo "incidenti felici" (anche se, a volte, possono essere tragicamente infelici!). Ad esempio, potreste scoprire che, per andare da A a B, è necessario scendere per centinaia di metri: ecco pronta una cascata! In un altro caso, potreste avere dei problemi a scalare in tutta fretta sei piani per tornare all'aria aperta (non c'è nulla di peggio di una lunga e noiosa arrampicata), ed ecco nascere un gatto dorato gigante! Fate fluire le idee e non attenetevi troppo rigidamente al piano originale: finché rispetterete la sequenza corretta delle "basi" e incorporerete gli elementi narrativi che avevate previsto, potrete divertirvi a sperimentare tutto ciò che c'è nel mezzo. Così sono nati molti pozzi infestati da alligatori, nascondigli di yeti, sommergibili affondati e isole delle scimmie!

Da A a B, quindi a C...

Semplificare i raccordi fra i livelli (specialmente senza l'ausilio d'intermezzi filmati) è molto difficile, quindi io tento sempre d'implementare qualche tipo di "ponte". Spesso qualche texture aggiuntiva può essere usata per le transizioni (un semplice "tromp l'oeil" come in "Kingdom", un'area di passaggio da un livello a quello successivo come il corridoio sottomarino in "Shakespeare's Cliff", oppure le ossa e gli affreschi prima di accedere a "The Furnace"). L'espediente dell'elicottero ci ha permesso di passare dalla Scozia a Dover in Lost Artifact, mentre un gommone ci ha portato a toccare le coste della Francia. In questo caso, invece, dovrete correre il rischio di chiedere all'immaginazione del giocatore di "tappare i buchi"; prestate quindi particolare attenzione quando fate schizzare Lara da un posto all'altro, perché potreste perdere del tutto il filo narrativo dell'avventura. Io stesso ne sono stato accusato in più di un'occasione!

Vacche sacre...

Non pensiate che esista un metodo unico e infallibile per progettare i livelli di Tomb Raider, o una serie di rigide regole da applicare. Se volete che Lara vada a Las Vegas, incontri Elvis e combatta contro King Kong, Godzilla e qualche tirannosauro, fatelo! Ci sono così tante tombe... Qualora esista qualche fattore limitante (ad esempio il numero di personaggi a disposizione), oppure l'avventura "debba per forza" svolgersi in Egitto, consultate i libri di storia. La storia e le leggende d'Egitto sono così ricche da essere l'ambientazione ideale per infinite avventure. Ad esempio, sta a voi decidere quanta "modernità" inserire nelle vostre storie (è facile delineare gang rivali d'avventurieri, strani culti moderni o implosioni temporali per aiutarvi a raggiungere il vostro scopo): la vostra "esperienza" egizia potrebbe semplicemente avvenire all'interno dei padiglioni di una mostra, in una moderna capitale; la giustapposizione di nemici antichi e ambientazioni moderne (o viceversa) potrebbe essere una relazione molto dinamica e riuscita.

Salvare presto, salvare spesso e verificare più volte tutta la maledetta situazione!

Usare l'editor può essere un'esperienza frustrante, quindi è meglio andarci cauti quando si provano effetti o trappole che non vi sono familiari. Personalmente, salvo un enorme numero di copie dello stesso livello, in modo da poter tornare indietro in caso di crash improvvisi o collassi inaspettati nella logica della programmazione. A volte, i livelli potrebbero crescere a dismisura, sfuggendo al vostro controllo, finendo per diventare due al prezzo di uno! Io ho avuto "problemi di crescita" col livello scozzese in "Lost Artifact" e li ho risolti facendo una copia veloce, dando così vita a "Willard's Lair". Avere alcune delle strutture già sistemate mi ha aiutato a focalizzare in fretta lo scopo del livello, nel senso che ho potuto inserire un gran numero di trappole e oggetti. Spesso c'è una relazione tra la grandezza dell'ambiente, il numero di nemici e la quantità di trappole, quindi fatevi presto un'idea di quale dovrà essere la "natura" del vostro livello. Willard's Lair aveva circa 45 "locazioni" per trappole e oggetti e relativamente pochi nemici (pensate a un paragone con le "normali" sette trappole per livello di uno degli episodi di Tomb Raider!).

Fate esperimenti con le trappole, le palle rotolanti e i muri che tirano lance: la "sala da ballo" di Atlantide e la prigione piena di punte di "Willard's Lair" sono nate in questo modo. Solo perché hanno già funzionato in un modo, non è detto non esista una maniera alternativa efficace per utilizzarle (spesso scaturita più per caso che per intenzione).

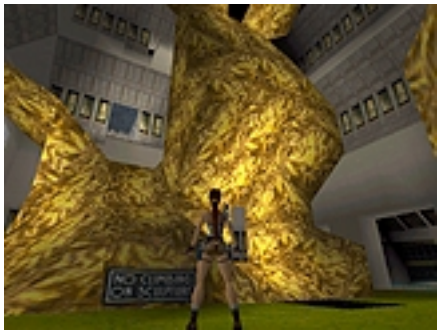
L'illusione di vita

Il comportamento usuale della maggior parte di personaggi in Tomb Raider è questo: vi vedono e vengono a prendervi. Usare le impostazioni relative all'intelligenza artificiale, spesso produce risultati migliori e una più efficace "illusione di vita". Personalmente, tendo ad attivare presto i nemici, dando la possibilità al giocatore di reagire. Evitate di "dar loro vita" quando non sono visibili al giocatore (in un angolo buio, alle spalle di Lara, ecc.), a meno che non vi sia dietro una "logica": non c'è nulla di male nel far superare a Lara una porta chiusa, sapendo che si aprirà in seguito, facendo uscire dei nemici. Usando l'intelligenza artificiale, potrete fare in modo che Lara sia osservata di nascosto, piazzare qualcuno a guardia di qualcosa di molto importante, o farlo correre a fare qualcosa di apparentemente senza senso. Ciò aumenta considerevolmente il "livello di vita" dei personaggi, in quanto potete far sì che corrano verso una porta, raccolgano un oggetto o azionino un interruttore. Più sembreranno intelligenti i nemici, più vi sentirete bravi a prenderli a calci nel sedere! Una possibilità interessante è quella di attivarne due (che siano visibili da molto lontano) contemporaneamente e da due differenti direzioni. La sensazione d'anticipazione e la difficoltà della scelta sono fattori molto emozionanti (ad esempio quando i lanciatori di asce scendono giù dalla montagna mentre altri escono dal magazzino, in "Fools Gold"). Le attivazioni e conseguenti azioni "di gruppo", piuttosto di quelle individuali, sviluppano nel giocatore un senso d'autonomia decisionale, costringendolo a scelte difficili.

Infine, DIVERTITEVI!!! "Roma non è stata costruita in un giorno" eccetera, eccetera!!!

Vorrei ringraziare coloro che, negli anni, mi hanno aiutato a produrre i livelli che volevo costruire, le storie che volevo raccontare e, infine, a uccidere Lara Croft molte migliaia di volte! Grazie a tutti gli amici di CORE Design, che mi hanno permesso di creare, sviluppare e godermi il mio ritaglio di successo con la gloriosa serie di Tomb Raider.

Philip Campbell
Settembre '00



"Peché non state ancora giocando ai miei livelli?"

CREARE I PROPRI PROGETTI

L'editor di livelli per Tomb Raider è adatto a qualunque grado d'interesse o di coinvolgimento.Volete costruire un livello partendo da zero (magari creando le texture con un programma di disegno)? Questo è lo strumento che fa per voi! Non vi sentite all'altezza? Potete iniziare con uno dei livelli d'esempio, conservandone solo le parti che v'interessano e costruendo nuove sale che le contengano. Non v'interessa tanto disegnare e modellare, quanto sbizzarrirvi con le variabili di gioco? Usate un modello esistente e rimuovete tutti i nemici, oggetti, enigmi e impostazioni, inserendoli a vostro piacimento.

Qualora non aveste ancora letto il capitolo Progettare Tomb Raider, fatelo ora! Vi troverete molti suggerimenti e tecniche, che vi aiuteranno a formulare i concetti principali per progettare e costruire i vostri livelli. Dovrete avere le idee chiare su cosa volete e cosa potete fare, prima di creare il vostro progetto!

1) Prima di iniziare

a) Scegliete un WAD (set di oggetti) - Sapete già che un WAD contiene tutte le informazioni riguardanti le animazioni e gli oggetti di un particolare livello (fate riferimento al paragrafo Cos'è un file WAS? per una spiegazione dettagliata su come "leggere" questi file). Ciascun livello d'esempio ha uno specifico WAD associato (ciò significa che, in totale, avete sette differenti WAD tra i quali scegliere). Caricando uno di questi progetti, potrete scorrerne gli oggetti disponibili; oppure aprite col Notepad il file WAS associato al livello, per vedere cosa contenga (i file WAS sono posizionati nella cartella Tomb Raider Level Editor\Graphics\WADS). Secondo come imposterete le priorità, potrete determinare quale WAD utilizzare. Prima di operare una selezione, considerate i seguenti punti:

(1) Esterno o interno?

Esterno - Esistono quattro WAD che permettono di ambientare il livello all'aperto: tut1.was, karnak.was, coastal.was e city.was. Non potrete modificare la grafica del cielo, con un'eccezione: in City of the Dead, è possibile impostare il colore della parte superiore del cielo notturno, fin quando quello dello sfondo sarà il nero. Fate riferimento al WAD di riferimento City.was per ottenere le istruzioni su come procedere.

Interno - settomb.was, cleopal.was e catacombs.was non hanno grafica riguardante l'orizzonte. Qualora usiate uno di questi WAD per creare un'area all'esterno, l'orizzonte apparirà nero.

(2) I cattivi - Quali nemici sono disponibili? Casomai voleste un cane rabbioso nel vostro livello, selezionate settomb.was (è l'unico WAD che contenga un cane). Se preferite un coccodrillo, avete due scelte: karnak.was o coastal.was. Per un'occhiata veloce a ciò che è contenuto in ogni WAD, fate riferimento a WADS - Diagramma di flusso.

(3) Enigmi, chiavi, trappole, ecc. - Che tipo d'enigmi e trappole desiderate? Si adattano allo spirito generale del vostro livello (o livelli)? Alcuni enigmi appaiono in più di un WAD, permettendovi una maggiore flessibilità riguardo alle impostazioni (ad esempio, se volete spargere i pezzi di un enigma all'interno di livelli differenti, potrete selezionare i WAD che contengono lo stesso enigma, oppure usare un solo WAD per tutti).

(4) Elementi architettonici - Probabilmente si tratta di uno dei fattori meno rilevanti per la maggior parte delle persone, ma potrebbe essere importante per altre; vale lo stesso la pena conoscere tutte le caratteristiche contenute all'interno dei WAD. Questi oggetti statici occupano, all'interno dei WAS, varie posizioni chiamate Debris, Plant, Furniture, Rock e Architecture. Per scorrere gli elementi a disposizione: a) caricate i livelli d'esempio e scorrete il menu degli oggetti; oppure b) aprite l'editor della stanza e, dalla voce oggetti del menu a discesa, caricate un file .WAS dalla cartella WADs e scorretelo per vederne il contenuto.

.

B) Scegliere un set di texture
In aggiunta alle texture associate a ogni esempio, troverete una cartella chiamata EXTRAS, contenente mappe prese da altri livelli di Tomb Raider. Scegliete un WAD per impostare le vostre scelte sulle texture, tranne quelle riguardanti nemici e oggetti, che non possono essere modificate (a ogni modo, potrete cambiare l'illuminazione e il colore delle luci su essi, come mostrato nella guida). A volte, potrà esservi utile modificare il set di texture che avrete selezionato (Suggerimenti per creare/modificare i set di texture... nel capitolo "Funzionalità avanzate"). Cercate di immaginare di cosa potreste avere bisogno:

(1) Acqua? Foschia? Lava?

(2) Rocce, sabbia, fogliame?

(3) Texture speciali come lo scarabeo nel Palazzo di Cleopatra?

(4) Qualsiasi altra texture contenente simboli o scritte speciali?

2) Fare un po' di ordine

Impostate le cartelle contenenti i vostri progetti basandovi sulla struttura di quelle esistenti, in modo da mantenere tutto più ordinato possibile ed evitare eventuali messaggi d'errore in futuro. Ad esempio, create una sottocartella all'interno di Maps e assegnatele lo stesso nome che intendete dare al progetto. Col tempo, svilupperete un vostro proprio sistema per tenere traccia dei file; vi tornerà comunque utile nominare qualsiasi cosa facente parte di un determinato progetto, in modo che sia facilmente associabile a esso! Fate una copia del file di texture che intendete utilizzare, spostatela in questa cartella e rinominatela secondo il progetto. Qualora voleste cambiare il nome del vostro WAD, consultate il paragrafo Personalizzare un livello.

3) Mettere insieme il progetto

a) Caricare il file di texture - Lanciato l'editor, dovrete caricare il vostro file di texture (usate il menu a cascata alla voce "Textures" e selezionate "Load TGA", oppure premete il pulsante LOAD TGA sotto la finestra dell'editor). Una volta salvato un progetto, questo ricorderà la posizione del file di texture; ciò significa che, qualora in seguito spostiate il file, riceverete un messaggio d'errore al momento di caricare il progetto ("Arg list too big"). In questo caso, caricate nuovamente la texture e salvate il progetto, dopodiché non spostate più nulla (a meno che non vi divertiate ad aumentarvi il lavoro)! Controllate il paragrafo Suggerimenti sulle texture..., nella sezione riguardante le funzionalità avanzate, per le informazioni riguardanti le animazioni, l'assegnazione di suoni e bump maps alle texture.

b) Caricare gli oggetti (il file .WAS) - Andate nella cartella WADs (\Tomb Raider Level Editor\graphics\wads), dove risiedono tutti i WAD. Impostate la visualizzazione "Dettagli" nella finestra di Windows e fate un clic col mouse sull'etichetta "Nome", in modo da raggruppare tutti i file che compongono ogni WAD (all'incirca dieci per ognuno, compreso quello con estensione .WAD). Avrete a che fare con questi file più tardi: per ora è sufficiente che sappiate dove si trovano. Per ottenere una lista di tutto ciò che è contenuto in un particolare WAD, aprite il file con estensione .WAS utilizzando il Notepad o Word (Controllate il DIAGRAMMA DI FLUSSO per avere delucidazioni sulla funzione di questi file).

Per caricare un WAD, andate alla voce "Objects" del menu a discesa e selezionate "Load Objects" (oppure usate il pulsante omonimo sotto la finestra dell'editor). Saranno visibili esclusivamente i file con estensione .WAS. Potrete caricare gli oggetti prima di iniziare a modellare il livello, oppure più tardi (quando sarete pronti a posizionarli). Un WAD associato a un progetto sarà sempre caricato insieme con questo (sempre che non lo cambiate di posizione!).

IMPORTANTE: Dopo aver caricato gli oggetti (e averne piazzati alcuni nel progetto), se caricherete un altro WAD, tutti gli oggetti non contenuti nello stesso "alloggio" del file .WAS spariranno, insieme alle impostazioni relative. Assicuratevi che il WAD scelto abbia tutto ciò che desiderate, prima di compiere azioni irreparabili!

c) Salvare il progetto - Nella guida, è stato posto l'accento sull'importanza di salvare il progetto più volte: non è piacevole passare settimane su un progetto e poi perdere tutto! Ricordate: quando entrate nella modalità d'anteprima (o producete un WAD), l'editor salva automaticamente il progetto (a ogni modo, non affidatevi esclusivamente a quest'utile caratteristica, per la salvaguardia del vostro lavoro).

4) Rendere giocabile un livello

Il convertitore di livelli (tom2pc.exe) converte un file .TOM in uno giocabile con estensione .TR4. Fin quando continuate a modificare lo script, assicuratevi di non sovrascrivere dei file che possono tornarvi ancora utili. Convertendo un file.TOM in uno .TR4, sovrascriverete automaticamente quello esistente; quindi, per mantenere le versioni precedenti del WAD (o altri progetti che abbiano lo stesso nome), rinominate il file esistente prima di utilizzare il convertitore di livelli, oppure spostatelo in una cartella "sicura".

5) Personalizzare un livello

a) Operare dei cambiamenti allo script - Il file script.txt è usato per creare il file Script.dat che, sopratutto, permette di importare il livello desiderato all'interno del gioco. A un certo punto, potreste aver bisogno di cambiare il nome ai livelli, aggiungerne alcuni, visualizzare una linea di testo all'inizio di uno di essi, e così via. Per operare uno qualsiasi di questi cambiamenti, dovrete modificare i file Script.txt e English.txt ed eseguire pochi comandi DOS.

Ciascun livello di Tomb Raider possiede un suo blocco di informazioni all'interno del file script.txt; eccone un esempio estratto dal livello "Temple of Karnak":

```
[Level]
Name=           Temple Of Karnak
Horizon=        ENABLED
Layer1=         128,96,64,7
Puzzle=         2,Canopic Jar 1,     $0001,$0320,$0000,$0000,$0000,$0002
Puzzle=         3,Canopic Jar 2,     $0001,$0320,$0000,$0000,$0000,$0002
Puzzle=         1,Sun Talisman,      $0000,$0500,$0000,$0000,$0000,$0002
PuzzleCombo=    1,1,Sun Disk,        $0000,$0180,$0000,$0000,$0000,$0002
PuzzleCombo=    1,2,SunGoddess,      $0000,$04b0,$0000,$0000,$0000,$0002
Puzzle=         5,Golden Vraeus,     $0003,$0300,$0000,$0000,$0000,$0002
Puzzle=         7,Guardian Key,      $0009,$0300,$0000,$0000,$0000,$0002
Key=            2,Hypostyle Key,     $0000,$0400,$0000,$c000,$0000,$0002
LoadCamera=                          89366,-258,48077,88372,-1300,45701,0
Level=  DATA\KARNAK,110
```

(1) Cambiare NOME a un livello - Per cambiare nome al livello che appare nella schermata di selezione di quest'ultimo, aprite il file script.txt (situato nella cartella Script) e scrivete, subito sotto la prima linea, Name = XXX (sostituite le tre X con il nome che desiderate dare al livello). Qualsiasi cosa appaia sullo schermo (il nome del livello, la "legenda", ecc.) deve essere inclusa anche nel file English.txt.

(a) Modificare il file English.txt - Aprite il file English.txt e inserite il nuovo nome (ESATTAMENTE come lo avete scritto in script.txt), sopra (o appena sotto) il nome che state cambiando. Non cambiate la disposizione del testo all'interno di questo file.

(b) Aggiungere livelli - All'interno di Script.txt, trovate la sezione contenente il WAD per il vostro nuovo livello; tagliatela e inseritela ovunque vogliate. Scrivetene il nome (nel modo descritto al punto 1) e non dimenticate di fare le modifiche necessarie anche in English.txt.

(2) Cambiare nome a un file TR4 - Controllate cosa c'è scritto dopo Level=DATA\ (deve essere riportato il nome esatto del WAD utilizzato in quel livello). Se avete utilizzato CITY.WAS, dovete scrivere CITY dopo DATA. Qualora voleste utilizzare lo stesso WAD per più livelli, dovrete rinominare tutti e dieci i file che lo compongono e inserire il nuovo nome nello script (assicuratevi di usare la sezione dello script per il WAD che avete copiato, o non funzionerà). Quindi, se avrete rinominato il nome di tutti i file nell'archivio CITY WAD in CITY2, quando renderete giocabile il vostro livello con il convertitore di livelli, il file TR4 si chiamerà CITY2.TR4, e sarà disponibile all'interno del gioco solo dopo averlo inserito all'interno dello script. I nuovi nomi del WAD non devono essere inclusi nel file English.txt.

(3) Disabilitare alcune funzioni - Avete fatto molta fatica a creare i vostri livelli e non volete che i vostri amici usino dei "trucchetti" per volarci sopra! Potete disabilitare quest'opzione, scrivendo DISABLED dopo "Flycheat". Fate lo stesso con "Play any level", se volete che un giocatore finisca un livello per passare a quello successivo.

(4) Cambiare le coordinate della telecamera di caricamento (la schermata che appare quando Lara muore) - Potete posizionare questa telecamera nella sala e con l'angolazione che desiderate! Ecco come fare:

(a) Portate momentaneamente Lara nella sala che volete utilizzare per la schermata di caricamento.

(b) Create un TR4 giocabile.

(c) All'interno della partita, usate il tasto per guardarvi intorno fino a quando non avrete trovato l'angolazione che preferite per la telecamera.

(d) Premete il tasto F1: le coordinate riguardanti la posizione, il soggetto e la sala della telecamera appariranno nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Queste coordinate appariranno solo se il "Flycheat" sarà abilitato all'interno dello script! Ora scrivete queste coordinate nello script e non dimenticate di aggiungere il numero della sala! Quest'informazione è necessaria allo script per caricare le immagini tra un livello e l'altro.

(6) Cambiare la traccia audio iniziale - Nello script, l'ultima linea per ogni sezione di livello è, ad esempio, Level = DATA \ CITY, 105. Il numero si riferisce al sottofondo musicale per quel livello; potete cambiarlo, per far eseguire qualsiasi traccia vogliate.

(7) Usare i comandi DOS per creare un file .dat - Per rendere effettivi i cambiamenti impostati all'interno degli script, dovrete creare un nuovo file DAT, che sovrascriverete a quello esistente nella directory in cui è situato l'editor di livelli per Tomb Raider.

(a) Aprite una finestra DOS, utilizzando il comando sulla barra d'avvio.

(b) Andate nella directory contenente il file script.exe (C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\Script) e inserite il comando seguente: script script.txt

(c) Ora dovreste avere tre nuovi file (Script.dat, English.dat e Strings.H) nella cartella Script. Muoveteli nella directory principale: i cambiamenti saranno effettivi la prossima volta che lancerete il gioco.

b) Modificare l'audio - Potreste voler modificare alcuni dei file audio (siate buoni!). Ci sono due differenti cartelle, che contengono i diversi file audio utilizzati dal gioco. La sottocartella "Samples" (all'interno della cartella "Sounds") include tutti i suoni associati a Lara, ai nemici e a oggetti, trappole ed enigmi animati. La cartella Audio contiene quelli usati dall'attivatore CD, nonché i sottofondi musicali..

(1) Cartella Samples (file .WAV standard a 22kHz) - Per modificarli, rinominate i nuovi file nello stesso modo di quelli che volete sostituire e sovrascriveteli a essi. Dovrete fare nuovi file SAM e SFX per i livelli effetti da questi cambiamenti.

(a) Aprite una finestra DOS.

(b) Dalla directory del LevelSFX, scrivete il seguente comando DOS:
pcwadsfx settomb c
Ovviamente, inserite il nome e la lettera associata del WAD che desiderate modificare, seguendo questa tabella:

tut1	Tu (upper and lower case)
settomb	c (lower case)
karnak	h (lower case)
coastal	p (lower case)
cleopal	r (lower case)
catacomb	s (lower case)
city	w (lower case)

(c) Nella cartella saranno creati due nuovi file, con estensione .SFX e .SAM. Spostateli nella directory WADs. Dovrete creare un nuovo file TR4, per rendere effettivi i cambiamenti.

(2) Cartella audio - Le tracce audio (file .WAV MS-ADCPM a 44khz) seguono una numerazione che va da 0 a 111. Sovrascrivete i file esistenti per cambiarle. Le modifiche diverranno effettive una volta lanciato il gioco, giacché questi suoni non sono integrati nel file TR4.

c) Cambiare la grafica della schermata di caricamento - Avete a disposizione diverse opzioni.

(1) Per cambiare la schermata iniziale, sostituite il file load.bmp nella directory del gioco con l'immagine che preferite. Assicuratevi che sia della stessa grandezza e dello stesso formato del file da sostituire. I cambiamenti diverranno effettivi la prossima volta che lancerete il gioco.

(2) Per cambiare il logo e la scritta del titolo, dovrete utilizzare un altro comando DOS:

(a) Create una nuova immagine chiamata uklogo.BMP e salvatene una copia con estensione .RAW. Sovrascrivete questi file a quelli esistenti nella cartella Logo (C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\Logo).

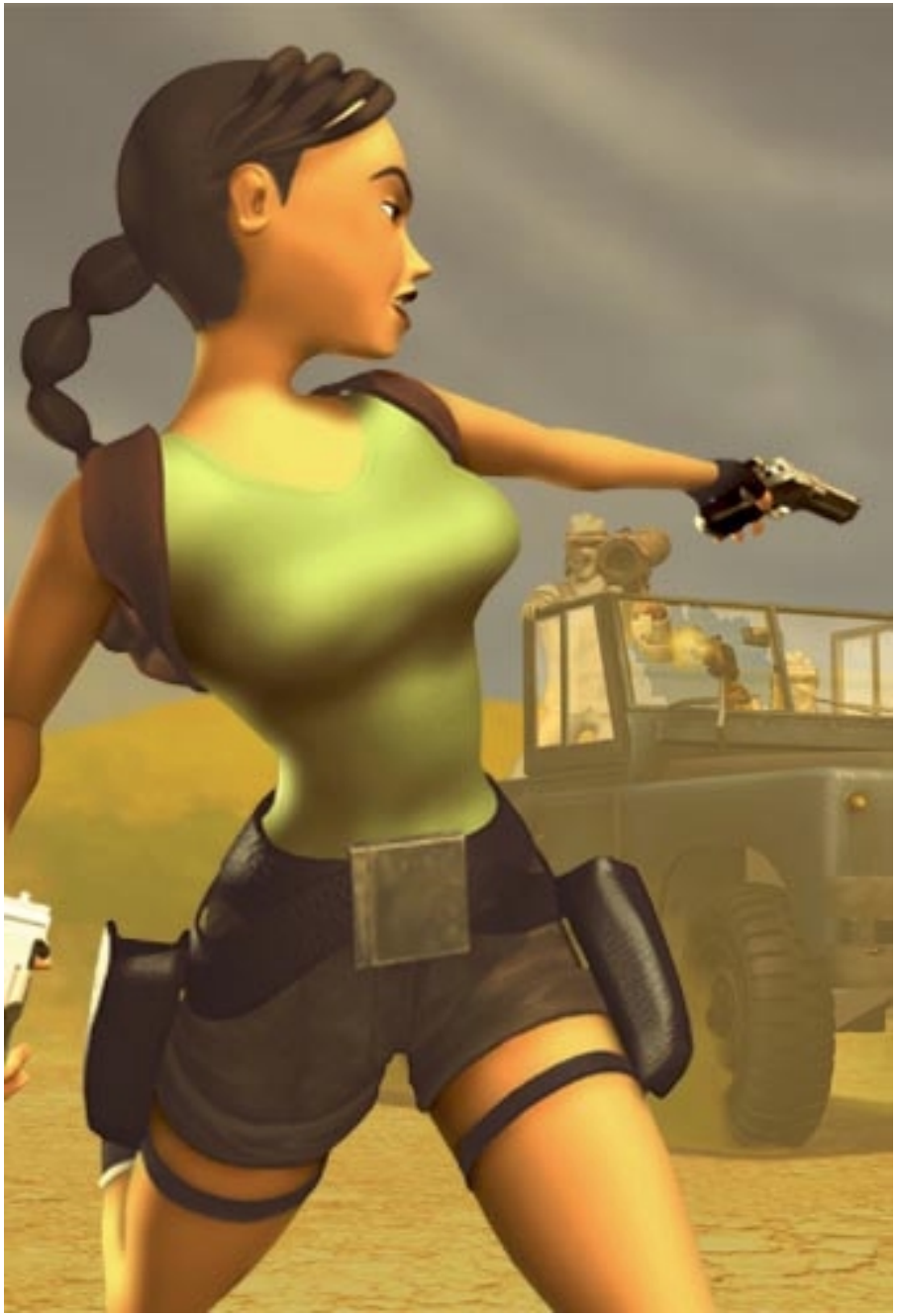
(b) Aprite una finestra DOS e, dalla cartella Logo, inserite il comando:
packer uklogo.raw

(c) Ora spostate il nuovo file uklogo.DAT nella cartella Data. I cambiamenti diverranno effettivi la prossima volta che lancerete il gioco.

(3) Cambiare il titolo di testa

Il progetto Title.prj, che si trova all'interno della cartella MAPS, contiene il titolo di testa che potete modificare a vostro piacimento o sostituire con uno nuovo. Nel caso decidiate di utilizzare un WAD differente, dovete ricordarvi di specificarlo nel file WAD. Se volete, potete anche decidere di cambiare la musica di sottofondo, è sufficiente inserire un numero di traccia differente nell'ultima riga script di riferimento.

Adesso sapete tutto ciò che vi serve per cavarvela da soli. I capitoli successivi del manuale contengono informazioni su alcune funzionalità non descritte nella guida, oltre a descrivere i parametri specifici per l'utilizzare degli oggetti contenuti negli appositi set. Vi sarà utile dare un'occhiata a tutto: almeno saprete dove andare a cercare le informazioni, quando ne avrete bisogno!



FUNZIONALITÀ AVANZATE

Adesso che avete le basi per costruire un livello, dovete imparare tutto quello che resta. Sorpresa! Sarebbe impossibile spiegare ogni cosa allo stesso livello di dettaglio della guida, quindi toccherà a voi investigare. Le istruzioni riguardanti molte funzionalità non affrontate dalla guida sono descritte qui sotto, assieme ai riferimenti ai modelli d'esempio in cui queste tecniche sono utilizzate. Informazioni aggiuntive su oggetti specifici (e le loro impostazioni) possono essere trovate nella sezione di riferimento.

Alcuni suggerimenti importanti, prima di iniziare le indagini...

- Impratichitevi con la funzione "Find Object", alla voce "Objects" del menu a discesa, e usatela per accedere direttamente a un determinato oggetto in un livello e vederne le impostazioni.

- Usate i pulsanti "Object to Trigger" e "Trigger to Object" per trovare oggetti e attivatori collegati fra loro. Selezionando un oggetto e premendo "Object to Trigger", vi sarà mostrato l'attivatore relativo (e viceversa).

- Quando guardate un oggetto, non dimenticate di premere il tasto "O", per far apparire la finestra "Object Code Bits" (Codice bit dell'oggetto). Al suo interno sono visualizzate le impostazioni relative a molte funzioni speciali, di cui dovrete controllare lo stato. Ad esempio: un oggetto sistemato su un piedistallo necessita dell'inserimento di un particolare numero all'interno della finestra "Object Code Bits", per attivare la corretta animazione al momento in cui sia raccolto (nel livello guida, avete inserito questo numero quando avete impostato gli attivatori per gli elementi del puzzle).

- Cliccate sugli attivatori presenti nella griglia di visuale planare. Ogni clic scorre gli oggetti e gli attivatori di un settore (o insieme di settori). Qualora nel gruppo dovesse esserci un attivatore speciale, le modifiche interesserebbero anche tutti gli altri.

- Ciccate sulla casella di testo dell'attivatore, vicino al pulsante rosa, per vedere se ci siano impostazioni relative ad attivatori speciali. Non dimenticate di prendere nota dei pulsanti "One Shot" e "Code Bit".

Funzionalità avanzate e riferimenti agli esempi:

Modellazione

Ampi spazi all'aperto - Il maggior ostacolo consiste nel limite di 18 settori. Controllate i livelli "Karnak" e "Coastal Ruins", per vedere come sia stata creata l'illusione di grandi spazi e come l'uso accorto di muri e terreni abbiano minimizzato l'inconveniente dell'orizzonte nero. Ricordate di usare il tasto "O" (sotto la griglia di visuale planare), che significa "Outside" ("all'aperto"), in modo da far agitare al vento la treccia di Lara!

Angoli diagonali - "No collision" e trasparenza assegnate alle sezioni triangolari

Nel livello guida, avete imparato tutto ciò che vi serviva riguardo alla modellazione, eccetto una cosa: creare angoli diagonali tra portali verticali. Le aperture dei portali sono "tagliate" ad angolo retto intorno ai settori blu, quindi, quando si crea un portale tra due stanze ove siano implicati degli angoli diagonali, le metà triangolari di settore rimangono incastrate nel portale, per le quali avete bisogno dell'uso delle funzioni trasparenza e "No Collision". Senza queste impostazioni, Lara sembrerà camminare sull'acqua (o per aria). La maniera migliore per capire come utilizzare queste funzioni, consiste nell'osservare il modello, prima e dopo aver letto il paragrafo "No collision".

Nella sala 15 in "Tomb of Seth", osservate la parte inferiore di uno di questi triangoli (appariranno grigi o marroni, a seconda che l'opzione FACE EDIT (Modifica della superficie) sia impostata, rispettivamente, su "ON" od "OFF"), e selezionate la pendenza al di sotto di uno di essi. Abbassatela di uno o due clic, in modo da poter visualizzare al di sopra la porzione di pavimento; noterete come l'angolo posteriore si sia abbassato di un clic, dividendo il settore in due metà triangolari.

No Collision - Vi chiederete cosa ci sia di così complicato nell'assegnare la proprietà "No Collision" a un settore... Per prima cosa, per assegnare in maniera corretta la "non collisione" (ed evitare un messaggio d'errore nel momento in cui andrete a produrre il WAD), dovrete assegnarla al segmento triangolare di un settore che abbia la superficie "spezzata" (non può essere assegnata a un settore piano). Riguardo al triangolo che rimane incastrato nel portale dalla stanza superiore non vi sono problemi, poiché la superficie è "spezzata" nel momento in cui è creata la pendenza. Per quanto riguarda la pendenza nella stanza inferiore, invece, è tutta un'altra storia: il settore che crea il dislivello è, in realtà, una parte di pavimento che va a incontrare una di soffitto (Ricordate: un settore con la superficie spezzata può toccare il soffitto, a differenza di uno intero, che si ferma a un clic di distanza); quindi, vi ritrovate con un settore piano di soffitto dalla stanza inferiore, incastrato "a sandwich" tra le due pendenze, con la metà triangolare incastrata nel portale (esattamente sotto a quella della sala superiore). Non potete assegnarvi la proprietà "No collision", giacché si tratta di una superficie piana (l'altra metà triangolare è, in realtà, nascosta tra la cima e il fondo dei due dislivelli). Quello che dovete fare è selezionare il settore in questione, puntare la freccia verso l'angolo della porzione "nascosta", e curvarlo di un clic (CEILING -), spezzandone la superficie in due triangoli. A questo punto, potete assegnare normalmente la proprietà "No Collision" alla porzione triangolare rimasta incastrata nel portale.

Trasparenza - Dovete assegnare un colore trasparente a queste sezioni triangolari, per renderle invisibili. Per rendere trasparenti i settori in mezzo alle porte, si usa la trasparenza grigia (vicina a quella nera, nell'angolo in alto a sinistra della tavolozza, sotto alla finestra Editor). Ovviamente, qualora il vostro portale abbia una superficie acquatica, dovrete applicarvi la texture dell'acqua con il pulsante "Transparency" su "on". Quando visualizzerete una stanza col pulsante "lighting" su "on", il colore grigio trasparente apparirà bianco o invisibile.

Altri usi della trasparenza

Toggle Opacity 2... ancora lei!

Ragnatele

Avete imparato a creare l'acqua, utilizzando "Toggle Opacity 2". Se ricordate, questa funzione permette il posizionamento di texture su un'apertura, in modo da consentire a Lara di passarvi attraverso. L'effetto "ragnatela" è creato pressoché allo stesso modo, su aperture orizzontali invece che verticali (perlomeno di solito!). Controllate la sala 36 in "Tomb of Seth" per visualizzare alcuni di questi spettrali passaggi. Ricordate: per impostare il livello d'opacità, dalla griglia di visuale planare, cliccate sul portale per selezionarlo (in verde), quindi premete il pulsante "Toggle Opacity 2". Dopo aver fatto ciò, potrete applicare le texture, con i pulsanti TRANSPARENT e DOUBLESIDED su ON.

Qualora aveste già controllato questi portali fatti con le ragnatele, avrete notato la presenza del colore grigio trasparente; le aree del portale che non richiedono la texture della ragnatela appariranno opache, se non assegnate loro la trasparenza; esattamente come per le sezioni triangolari, dovrete usare la trasparenza grigia per i settori tra due sale.

Nebbia

A questo punto, probabilmente avrete intuito come sia stata creata la nebbia nella sala 56 in "City of the Dead". Dovete nuovamente pianificare tutto in anticipo, dato che si tratterà di costruire una sala separata in basso, per poter creare il "portale" al quale applicare la texture della nebbia (TOGGLE OPACITY 2 con i pulsanti TRANSPARENT e DOUBLE-SIDED su ON). La sala con la nebbia (come quella d'acqua) deve essere poco profonda, altrimenti Lara sembrerà un po' strana mentre cammina attraverso una foschia ad altezza d'uomo. Se create un'area nebbiosa ampia, e volete piazzarvi alcune "isole", costruite la parte superiore di queste sulla cima delle due sale prima di creare il portale. Per ottenere l'effetto della nebbia sull'acqua, create una sottilissima sala di nebbia sopra quella dell'acqua...Certi effetti meritano un po' di lavoro aggiuntivo! Cliccate sul pulsante "M" (Mist - Nebbia) per assegnare un valore all'effetto nebbia (controllate citytext.tga, per vedere come debbano apparire le texture di nebbia)

Opacità

Finestre, inferriate e simili...
Forse pensate che basti gettare una texture con lo sfondo trasparente per creare una finestra: beh, non è così! Per creare un effetto di trasparenza tra due sale (ad esempio finestre con inferriate, recinti, ringhiere e così via) senza permettere a Lara di passarvi attraverso, usate TOGGLE OPACITY. In questo modo permetterete la trasparenza, ma NON il passaggio. Dovrete applicare quest'effetto su entrambi i lati, a meno che non si tratti di una situazione in cui sia possibile passare solo in un senso. Controllate le sale 125 e 138 in "Catacombs" e la 36 in "Tomb of Seth".

Effetti aggiuntivi

Panoramica volante - Troverete tutte le istruzioni (e un diagramma con i parametri) nella sezione di riferimento. Per gli esempi su questa tecnica "divertente da usare, ma non esagerate", controllate le sale 109, 17 e 29 in "Tomb of Seth", la 128 in "Coastal Ruins" e la 128 in "Cleopatra's Palaces".

Sfera di nebbia - Grazie a quest'effetto speciale, potrete creare un'ampia nebbia volumetrica; ricordate che quest'opzione non produrrà alcun effetto, se non attiverete l'impostazione "Volumetric FX" nel menu delle opzioni all'interno del gioco. Spesso, questa caratteristica è usata congiuntamente agli effetti associati (flipeffects). Inserendo un numero nella casella "Timer" della finestra dell'attivatore, potrete assegnare alla nebbia un colore specifico, tra quelli presenti nella tavola di colore della nebbia (consultate la sezione di riferimento). Quest'effetto si abbina bene con i fulmini (controllate la sala 36 in Tomb of Seth).

Vortici - I vortici sono usati, nelle sale d'acqua, esclusivamente per creare correnti che spingano Lara da un'altra parte (o per impedirle l'accesso a zone in cui non è previsto che vada). Una volta sistemati, potrete impostarne la forza, richiamando il menu "O" e selezionando uno dei pulsanti numerati (1,2,4,8 o 16): combinate i pulsanti per impostare livelli di forza differenti. Gli attivatori devono essere impostati (perlopiù si usa una zona di trigger). Potete raggrupparli in un settore, per aumentare la forza dei vortici (controllate le sale 47, 41 e 120 in Karnak, e 40 e 12 in Coastal Ruins).

Audio - Potete utilizzare qualsiasi suono disponibile nella finestra che appare quando la selezionate dal menu "Effects". Una volta posizionatone uno sulla mappa, sarà identificato da una piccola icona. Questi suoni non necessitano di trigger, perché programmati per attivarsi in base alla vicinanza. Attenzione: qualsiasi suono decidiate di utilizzare, deve essere presente fra i file del vostro WAD. Per verificarne l'esistenza, aprite il file sound.txt (nella directory Tomb Raider Level Editor\sound\LevelSFX Creator) e verificate che la lettera associata al vostro WAD (controllate il paragrafo modificare l'audio nel capitolo "Creare un progetto") sia abbinata al suono che intendete usare; qualora non fosse così, dovrete inserirla e creare i nuovi file .sfx e .sam, come descritto nel paragrafo Modificare l'audio. Siate selettivi, non riempite il vostro WAD di file audio! Aggiungere suoni aumenta le dimensioni del file; quindi, annotate su pezzo di carta le dimensioni dei suoni, prima e dopo aver operato i cambiamenti, cosicché, se qualcosa non dovesse andare come previsto, avrete maggiori possibilità di riparare al danno. L'uso di questi suoni potrebbe mandare in tilt l'editor, quindi vi consigliamo di salvare prima di aggiungerli alla mappa. Controllate la sala 70 in Cleopatra's Palaces (diversi "loop" audio sono stati posizionati intorno alla fontana).

Intelligenza artificiale dei cattivi, enigmi e chiavi

Intelligenza artificiale (o "impostare un comportamento per i cattivi")

Nel progetto guida, avete piazzato e impostato alcuni cattivi e avete imparato qualcosa riguardo all'AI (intelligenza artificiale) individuale di quelli disponibili in quel WAD. Per delucidazioni su come usare i nemici in ciascun WAD, fate riferimento alla sezione di riferimento sul file WAD.

Se non assegnerete alcun comportamento ai nemici, questi si limiteranno (una volta attivati) a inseguire Lara. Per abbinare un particolare comportamento a un cattivo, dovrete posizionare un oggetto AI nel settore in cui si trovi il personaggio il cui modo di agire avete intenzione di modificare. I cattivi "raccolgono" le istruzioni da questi oggetti AI. Non tutti i nemici sono programmati per utilizzare tutti i tipi di AI disponibili, perciò avrete bisogno di fare qualche esperimento. Quella che segue è una guida molto sommaria. Questi tipi di AI funzionano principalmente con Baddy_1, Baddy_2 e la guardia SAS:

AI_GUARD - Fa sì che la guardia giri la testa di 90 gradi a destra e a sinistra. Posizionando contemporaneamente un oggetto AI_MODIFY sul settore, obbligherà la guardia a puntare lo sguardo esclusivamente davanti a sé. Questi nemici inizieranno ad attaccare solo dopo che Lara avrà sparato loro (o, in alcuni casi, quando sia entrata nel loro raggio di visuale o sia capitata su un settore occupato da una di esse).

AI_AMBUSH - Posizionando uno di questi oggetti sul punto di partenza, e un altro su quello d'arrivo, ordinerete al cattivo di correre verso quest'ultimo.

AI_PATROL1 & 2 - Per ordinare a un nemico di pattugliare tra due punti, posizionate un oggetto AI_PATROL1 su questo settore, un altro AI_PATROL1 da qualche parte nella mappa e, infine un AI_PATROL2 in un altro posto ancora. Il nemico andrà dal secondo AI_PATROL1 all'AI_PATROL2 e tornerà indietro. Le condizioni per l'attacco sono le stesse di quelle relative alla guardia.

AI_MODIFY - Posizionate un oggetto AI_MODIFY su un settore in cui sia presente l'AI_GUARD, per costringere la guardia a guardare esclusivamente davanti a sé.

AI_FOLLOW - Questi cattivi probabilmente sono dei "buoni". Per far sì che un personaggio attenda Lara in un punto specifico della mappa, posizionatevi sopra un oggetto AI_FOLLOW, e mettetene un altro nel punto in cui volete che si rechi. Usate questo sistema per far sì che i "cattivi" mostrino a Lara l'ubicazione di una sala segreta, o di un interruttore. Qualora Lara attaccasse, il nemico "dimenticherebbe" immediatamente il suo compito e risponderebbe al fuoco (tranne la Guida in "Tomb of Seth", che non può essere uccisa da Lara e non può attaccarla).

AI_X1 - AI_X2 - Posizionatene uno sul settore in cui sia presente una guardia SAS, per farle lanciare delle granate (se posizionerete un AI_X1 su un altro cattivo, e questi sarà attivato per primo, quello con l'AI_X2 non lancerà granate).

NOTA: Se posizionerete un attivatore PESO sotto un oggetto AI di tipo AMBUSH (Imboscata) o PATRON (Pattuglia), il cattivo lo attiverà una volta giunto sul posto.

Regole di carattere generale (da tenere sempre a mente):

- Un cattivo è invisibile finché non è attivato.
- La zona di un cattivo è, in poche parole, il suo raggio d'azione, e dipende da quale animazione questi abbia a disposizione.
- L'AI, in Tomb Raider, permette ai nemici di seguire Lara da un capo all'altro della mappa. A ogni modo, per ragioni di giocabilità e memoria, la maggior parte dei nemici non possiede le animazioni necessarie ad arrampicarsi o scalare una parete (o per saltare a gran distanza). In effetti, il nemico "medio" può esclusivamente salire o scendere di un clic.
- In una pendenza, se la differenza tra un settore e l'altro è maggiore di un clic, i nemici non saranno capaci di salire o scendere.
- I cattivi non possono mai (nemmeno saltando o volando) oltrepassare una pendenza illegittima (ad esempio, una sulla quale Lara non può stare in piedi).
- Sistemate delle zone Box (Splitter) nel punto in cui volete impedire il passaggio ai nemici. Questi riquadri, una volta assegnati, appariranno di colore grigio (usateli con parsimonia!). NOTA: i nemici volanti non possono essere fermati in questo modo.
- Potrete piazzare un oggetto (munizioni, armi, medi-kit) su un settore occupato da un nemico, per farlo apparire una volta che questi sia stato ucciso. Fate attenzione a utilizzare logicamente questa possibilità (non avrebbe molto senso sparare a uno scorpione e vederlo tramutarsi in un medi-kit grande...non credete?).

Enigmi e chiavi

Ogni WAD contiene diversi enigmi, in un numero che varia secondo il WAD stesso. Non è consigliabile utilizzare ogni singolo enigma a disposizione: è stato incluso un gran numero di essi per permettervi un'ampia scelta (specialmente qualora vogliate utilizzare WAD differenti, spargendo le parti degli enigmi all'interno di vari livelli). Sfortunatamente, non avendo la possibilità di intervenire sul codice di programmazione, non potrete utilizzare delle animazioni come premio per aver risolto un enigma (sebbene, con un po' d'inventiva e una telecamera volante, potrete inventarne di vostre!).

Consultate la sezione Trigger Code Bits del paragrafo "Suggerimenti e trucchi sui trigger", per scoprire come impostare enigmi più complessi, che richiedono azioni multiple per essere risolti.

Alcuni suggerimenti:

- Nella guida, avete imparato come impedire al giocatore di abbandonare un'area senza aver ritrovato la parte dell'enigma in essa contenuta. Cercate di non creare situazioni in cui Lara possa arrivare alla fine di un livello, ma non sia in grado di completare un enigma senza tornare sui suoi passi...specialmente nel caso in cui fosse costretta a compiere un lungo e NOIOSO tragitto!
- Così come per gli oggetti, potrete sistemare parti o chiavi di un enigma sullo stesso settore occupato da un cattivo, in modo da permettere a Lara di raccoglierli una volta che il nemico sia "svanito". Ancora una volta, usate la logica e non strafate!

Suggerimenti e trucchi sugli attivatori

Prima di approfondire il discorso sugli attivatori e cosa possano fare, date un'occhiata al Trigger Triggerer (Attivatore attivante)!

TT - Il Trigger Triggerer - Forse avete letto qualcosa riguardo all'attivatore attivante, mentre scorrevate la sezione relativa all'interfaccia dell'editor, oppure lo avete intravisto esplorando il menu oggetto. Il "TT" è un indicatore che viene posto sulla mappa. Selezionate il settore dove l'avete sistemato e premete il pulsante "T" (vicino a quello "B", sotto la griglia di visuale planare). Così facendo, il perimetro del settore sarà incorniciato da una linea blu, visibile esclusivamente nella griglia di visuale planare. Ora, piazzate un attivatore per quel settore sopra un interruttore (od ovunque vogliate che il "TT" sia attivato). Gli attivatori posizionati sul settore occupato da quest'indicatore non saranno attivati fin quando non lo sarà l'indicatore "TT". In questo modo, potrete piazzare attivatori per nemici, trappole e qualsiasi altra cosa sotto il "TT" e Lara camminerà sugli attivatori "congelati", che non si attiveranno fino al momento in cui lo vorrete. Quest'opzione può esservi utile quando Lara entra in una stanza alla fine di un corridoio, per farle apparire dei nemici alle spalle.

Troverete degli esempi efficaci all'interno dei livelli: usate l'opzione "Find Object" per localizzare l'indicatore, quindi "Object to Trigger" per trovare l'attivatore, oppure controllate la sala 76 in "Tomb of Seth". Ci sono due sale col numero 76, una con l'indicatore "TT" e l'altra con l'attivatore per il "TT"; qualora vi aiuti a memorizzare, potete dare lo stesso nome a più sale (il vero numero è sempre quello tra parentesi, vicino al nome).

Elimina tutti gli attivatori - Questo indicatore, presente nel menu oggetto, non è più usato.

Finestra "Set Trigger Type" (Impostazione degli attivatori)
L'impostazione predefinita per l'opzione TRIGGER è "Object", in quanto la maggior parte delle volte imposterete un attivatore per un oggetto specifico. A ogni modo, avete la possibilità di creare degli effetti molto divertenti. Cliccate nella finestra di testo accanto a TRIGGER, per far apparire un menu contenente le seguenti scelte:

Flipmaps (da non confondere con Flipeffects)

Le mappe associate (flipmaps) sono usate per creare eventi o cambiamenti di stato e sono particolarmente indicate per inondazioni, terremoti, per far cambiare la corrente di un corso d'acqua, far sparire una porta, accendere o spegnere le luci, e così via... Di solito, le sale associate sono copie, che possono essere attivate o disattivate, di altre già esistenti. Generalmente, gli attivatori per le mappe associate sono posti invisibilmente rispetto alla sala, per evitare di rendere visibile il passaggio della mappa da uno stato all'altro.

Per creare una mappa associata, cliccate sul pulsante "F" sotto la griglia di visuale planare, oppure selezionate "Flipmap" dal menu a discesa alla voce "Rooms". Lo sfondo bianco della finestra dell'editor diventa nero quando si lavora su una sala associata. Potete fare qualsiasi cambiamento, al termine premete i tasti ALT + F per tornare alla sala originaria. Selezionate il settore nel quale volete piazzare il trigger e cliccate sull'apposito pulsante. Impostate il trigger su "Flipmap". Potete inserire un numero nel riquadro accanto alla "F", per definire quali mappe associate attivare e in che momento (assicuratevi di aver inserito lo stesso numero accanto a "Flipmap", nella finestra "Set Trigger Type"). Tutte le mappe associate corrispondenti si attiveranno, una volta ricevuto l'ordine da un attivatore.

Ecco alcuni suggerimenti per costruire delle mappe associate:

- Costruite, decorate e illuminate interamente la sala (o le sale) che volete impostare come mappa associata: risparmierete un sacco di tempo!
- Assicuratevi che l'entrata e l'uscita delle sale combacino, prima di associare le sale (non potrete farlo in seguito).
- In una sala associata, il livello d'opacità può essere impostato liberamente (così come l'opzione "Water Room").
- In una sala associata, possono essere messi esclusivamente oggetti "non statici"; questo significa che si possono utilizzare solo gli oggetti presenti negli alloggiamenti Plant, Rock, Architecture e Debris. A ogni modo, potete posizionare nella sala originaria i nemici e ogni altro tipo di oggetto animato (ad esempio emettitori di fiamme) e attivarli in quella associata (appariranno in quest'ultima).

- A volte, i nemici non se la cavano bene, quando hanno a che fare con le sale associate: potete posizionarli, ma la gestione delle collisioni potrebbe essere confusa (dovrete provare e sbagliare più volte, per raggiungere un risultato soddisfacente).

- Per eliminare un'associazione, premete il pulsante "F" mentre siete all'interno della sala associata. Apparirà un riquadro che vi chiederà di confermare la scelta (sarà cancellata esclusivamente la sala associata).

All'interno dei livelli, potete trovare molti ottimi esempi di mappe associate. Quando li verificherete, ricordate che potrete selezionare direttamente una sala associata, usando il pulsante di selezione. Vedrete il nome della sala nell'elenco, ma, per accedervi, sarà necessario andare in quella originaria e premere i tasti ALT+F. Le sale 109 e 107, in "Tomb of Seth", contengono un ottimo esempio d'acqua che si trasforma in lava, mentre la sala 72 crea l'illusione di una pioggia di sabbia che riempie una stanza.

FLIP ON e FLIP OFF - Questi attivatori sono usati unitamente a FLIPMAPS, ma non altrettanto spesso. Sono utili in certe occasioni, quando è necessario attivare e successivamente disattivare immediatamente una sala associata. Assicuratevi di impostare il numero esatto della mappa associata, nel riquadro vicino a FLIP ON o FLIP OFF. Controllate la sala 159 per l'uso degli attivatori Flip On e Flip Off.

TARGET (Bersaglio) - Usate l'obiettivo della telecamera per inquadrare qualcosa che non sia Lara. Sistemate un indicatore Camera Target (dal menu degli oggetti) nel punto dove volete puntare l'obiettivo ed entrambi (sia l'oggetto da inquadrare, sia la telecamera) saranno attivati sullo stesso settore. All'attivatore della telecamera viene quindi assegnata l'impostazione "Target", cosicché la telecamera sappia su cosa puntare. I livelli sono pieni di questi esempi: usate "Find Object" per localizzare gli indicatori Camera Target.

FINISH (Fine) - Usate questo attivatore alla fine di un livello, per saltare a quello successivo.

Fine livello All'interno del riquadro posto vicino a FINISH, dovete inserire il numero del livello che volete caricare. Controllate la sala 57 in "Tomb of Seth".

Salto di livello - FINISH può essere usato in unione con l'indicatore della posizione di partenza di Lara, per andare avanti e indietro tra le mappe. Gli attivatori Finish e Lara Start Position (ai quali siano assegnati gli stessi numeri) sono sistemati in ogni entrata e uscita.

CD - Attiva una traccia sonora dalla cartella Audio della directory principale. Attivate diversi suoni ambientali per due luoghi distinti, usando l'attivatore CD su entrambi i lati di una porta (per cambiare suono quando Lara entra o esce da essa). Il numero della traccia deve essere inserito all'interno del riquadro vicino al CD. Gli attivatori audio utilizzano i codici bit, nel riquadro di attivazione, per permettervi di suonare una traccia più volte (prima potevate farlo una volta sola!).

Una traccia può essere suonata fino a un massimo di sei volte, impostando i codici come descritto nella tabella seguente:

	1	2	3	4	5	6
Bit 1	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
Bit 2	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
Bit 3	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
Bit 4	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
Bit 5	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON

FLIPEFFECT Gli effetti associati (Flipeffects) costituiscono un metodo per attivare alcuni elementi di gioco, senza utilizzarne il comando specifico (ad esempio far tremare lo schermo, o suonare un effetto sonoro, all'interno di un particolare fotogramma dell'animazione di un nemico). A ogni modo, molti di questi effetti richiedono una programmazione e non possono essere impostati all'interno dell'editor della stanza. Come per l'attivatore CD, dovrete assegnare un numero per l'effetto. Inseritelo nel riquadro vicino a FLIPEFFECT. Gli effetti associati (e i numeri corrispondenti) sono:

Numero Descrizione.

2. Effetto sonoro inondazione (se il suono è assegnato al livello).

4. Usato per la fine del livello.

7. Genera un terremoto all'interno del livello.

10. Genera l'effetto sonoro impostato nel campo 'timer'.

11. Effetto sonoro esplosione.

28. Imposta il colore RGB della nebbia, nella versione per PC, secondo il valore inserito nel campo "timer" (consultate la tabella nella sezione di riferimento). Ricordate che non produrrà alcun effetto, se non attiverete l'impostazione "Volumetric FX" nel menu delle opzioni all'interno del gioco.

30. Usato nell'addestramento e con la guida, per verificare i "progressi" di Lara.

31. Uccide qualunque scarabeo attivo.

Ci sono un sacco di esempi: sale 124, 125 e 39 in "Cleopatra's Palaces"; 167, 143 e 40 in "Catacombs"; 30, 121 e 147 in "Tomb of Seth".

SECRET (Segreti) - Quest'opzione richiama il suono per i "segreti". Assicuratevi di aver cliccato sul pulsante "One Shot"! Controllate le sale 48, 158 e 34 in "Tomb of Seth".

BODY BAG - non utilizzato.

FLYBY - Si usa esclusivamente per creare una schermata con i titoli.

CUT SCENE - non utilizzato.

Finestra "Set Trigger Type" (Impostazione del tipo di attivatore)

Di solito sono utilizzati degli attivatori diretti, per questo l'impostazione predefinita è "Trigger". Le opzioni descritte di seguito danno la possibilità di impostare una varietà d'eventi speciali e sequenziali; prima, però, ecco alcuni suggerimenti da tenere a mente quando s'impostano gli attivatori:

- Trigger speciali come PAD, SWITCH, KEY, ANTITRIGGER e ANTIPAD non possono essere raggruppati più di uno per settore, in quanto uno di essi sopraffarebbe gli altri.
- Non è possibile piazzare sullo stesso settore due attivatori con diverse impostazioni del timer.
- Se uno degli attivatori di un settore è impostato con un valore diverso dal predefinito (TRIGGER), anche in questo caso è impossibile sovrapporli.
- Se impostate un attivatore come HEAVY (Peso), tutti quelli presenti sullo stesso blocco ricevono la medesima impostazione (anche se i loro campi sono ancora impostati come normali).

PAD - Per attivare un attivatore PAD (Piattaforma), bisogna camminarci o fermarcisi sopra. Lara può saltare oltre un riquadro che abbia questo tipo di trigger, in modo da non farlo attivare (per visualizzare un esempio su come utilizzare con profitto questa caratteristica, controllate la sala 39 in "Coastal Ruins"). Per piazzare due attivatori PAD sullo stesso settore (giacché gli attivatori speciali non possono essere sovrapposti), mettete un attivatore normale insieme con uno di tipo PAD.

SWITCH - Quando un interruttore è usato per aprire una porta, l'attivatore corrispondente deve essere piazzato sullo stesso settore sia per l'interruttore sia per la porta stessa e l'attivatore SWITCH deve essere impostato di conseguenza. Spesso, alcuni attivatori aggiuntivi sono affiancati a quelli SWITCH, in modo da farli attivare solo dopo che sia stato utilizzato l'interruttore. Si tratta di un ottimo modo per generare un evento come risposta a un'azione (ad esempio, azionando l'interruttore potreste avere una panoramica, oppure attivare una mappa associata, o un nemico...). Controllate la sala 13 in "Catacombs", la 69 in "Karnak" e la 55 in "Tomb of Sethroom" 55.

KEY - Qualsiasi "destinazione finale" per gli enigmi o per le chiavi richiede un attivatore apposito per generare l'azione conseguente (ad esempio una porta che si apre dopo che Lara ha inserito nella serratura una chiave che aveva nell'inventario, oppure un'animazione dovuta all'inserimento di un pezzo dell'enigma nel giusto posto, ecc.). Questa è un'altra opportunità per raggruppare gli attivatori e impostare altri eventi come descritto in precedenza. Controllate la sala 56 in "Karnak" e le 140 e 129 in "Coastal Ruins".

PICKUP - Associa la raccolta di un oggetto (ad esempio un medi-kit o munizioni) a un evento (ad esempio una palla rotolante). Controllate la sala 88 in "Karnak", 128, 149 e 159 in "Cleopatra's Palaces" e la 3 in "Tomb of Seth".

HEAVY - Questi attivatori sono attivati dal peso di qualsiasi elemento che non sia Lara (nemici, guide, oggetti spinti o frantumati). Una volta assegnato un attivatore peso a un settore, tutti gli altri presenti sullo stesso diventano del medesimo tipo e non possono essere attivati da Lara. Controllate la sala 144 in "City of the Dead", 183, 41 e 50 in "Catacombs", 109 e 30 in "Tomb of Seth".

ANTIPAD - Disattiva qualsiasi cosa fosse stata attivata da un attivatore PAD (confrontate l'antitrigger)

COMBAT - Non utilizzato.

DUMMY - Ponti, livelli sopraelevati o qualsiasi tipo di oggetto posizionato per terra, richiedono un attivatore dummy (per impedire che Lara, camminandoci sopra, cada nelle "aperture" generate da essi). Potete trovare un esempio calzante nella sala 50 in "Tomb of Seth" (usato per le sabbie mobili).

ANTITRIGGER - Disattiva qualsiasi cosa attivata dall'attivatore corrispondente (non può essere usato su porte a tempo). Siccome un ANTITRIGGER cambia lo stato di tutti gli altri attivatori, usatelo a vostro vantaggio: se vi servono due ANTITRIGGER sullo stesso settore, mettetene uno assieme a un TRIGGER normale, che diventerà automaticamente un ANTITRIGGER (questo è un metodo per aggirare la regola "mai due attivatori speciali sullo stesso settore!").

HEAVY SWITCH - Un interruttore progettato per essere attivato dal peso di qualsiasi cosa, tranne Lara.

HEAVY ANTITRIGGER - Disattiva un attivatore peso.

MONKEY - Un attivatore che si attiva esclusivamente quando Lara procede in sospensione; è utile quando volete cambiare inquadratura o azionare una trappola solo quando Lara sta "oscillando" (controllate la sala 27 in "Catacombs").

Codici bit degli attivatori - La serie di cinque pulsanti numerati al di sotto di quello "One Shot" ha come valore predefinito la posizione ON per ognuno di essi. Quest'opzione vi permette di riprodurre più volte una traccia audio da CD, ma può essere usata anche per impostare attivatori multipli per un evento. In questo modo, Lara dovrà compiere più di un'azione per avere una risposta; ad esempio, una porta potrebbe avere due trigger separati: uno che corrisponde ai bit 1 e 2 e l'altro a quelli con numero 3, 4 e 5 (cosicché la porta si aprirà solo quando entrambi i trigger saranno attivi).

Usare i codici bit per più oggetti può essere difficile ma molto utile! Controllate la sala 147 in "Catacombs": cinque cumuli di ossa spezzate sono stati posizionati in diverse sale, con i rispettivi attivatori abbinati ai cinque codici bit; ogni mucchio di ossa ha un attivatore peso impostato per il "Raising Block", che non è attivato finché non si spari a tutti e cinque i cumuli.

Altri interessanti effetti che vale la pena provare

Creare un effetto speculare - Vi ricorderete probabilmente della stanza degli specchi in Coastal Ruins - un bell'effetto, vero? Lo potete ricreare in qualunque livello con alcune modifiche. Il coastal.was è solo uno dei file che contiene gli oggetti trasparenti usati davanti alla parete speculare, ma questi ultimi non sono essenziali per ricreare questo tipo di effetto. Se volete strutturare la stanza degli specchi esattamente come in Coastal Ruins, controllate la stanza 69. Ecco i passi fondamentali, ma prima assicuratevi di rivolgere le vostre stanze nella direzione est/ovest, in modo che lo specchio che divide la stanza si trovi sull'asse X (da nord a sud). Ricordatevi che solo Lara verrà riflessa sullo specchio:

1. Create una stanza, ma realizzatela in modo semplice dato che ne dovrete poi creare un'immagine speculare perché il risultato finale sia convincente. Tenendo le cose semplici ridurrete l'ammontare di lavoro coinvolto. A questo punto è giunto il momento di usare il comando della stanza speculare, anche se non ha niente a che fare con il fatto che Lara venga riflessa! Ricordatevi, qualunque luce od oggetto deve essere posizionato nella stanza opposta, quindi è preferibile usare oggetti simmetrici.
2. Dopo che avrete "specchiato" la vostra stanza, unitele con un solo grande portale, quindi usate la funzione "Toggle Opacity" e applicate le texture dello specchio ricordandovi di attivare prima il pulsante delle trasparenze (se state usando una mappa di texture diversa da coastext.tga, potete sempre copiare e incollare la texture del vetro dentro la vostra mappa).
3. Ora la parte divertente. Cliccate sulla stanza di destra, quella a est (sarà la stanza principale, quella in cui Lara scorrazza liberamente). In Plain View, cliccate sul riquadro in alto a sinistra della stanza e prendete nota della coordinata X nel riquadro delle info sotto la finestra dell'editor. Aggiungete 1 alla coordinata X, quindi moltiplicate per 1024. Annotatevi questo numero e usate la calcolatrice di Windows, selezionate la modalità scientifica e commutate questo valore nel suo equivalente esadecimale, digitando prima la cifra e poi premendo sul pulsante "hex".
4. Aggiungete il valore esadecimale al file script.txt - guardate le linee dello script per il livello Coastal Ruins. Se non state usando quel WAD, tagliate e incollate la linea "mirror" nel vostro livello. Dovete aggiungere il numero della stanza, quindi il valore esadecimale come per Coastal Ruins. Caricate il DOS e controllate il vostro risultato!
5. Per creare la balestra "magica" da raccogliere, posizionate due balestre opposte. Inserite 256 nella finestra del bit di codice dell'oggetto per la balestra nella stanza principale. Sarà invisibile, ma Lara si potrà posizionare per raccoglierla guardando nello specchio.Buon divertimento!

Salto di livello - andare avanti e indietro nei livelli

La possibilità di poter saltare di livello in livello è molto utile sia per realizzarne di segreti, che utilizzino un diverso WAD, sia per superare i limiti dimensionali imposti dall'editor (due livelli uniti insieme potrebbero dare l'impressione di uno unico). È necessario porre particolare attenzione per creare una buona giocabilità usando questa caratteristica (per esempio, non è carino vedere Lara che corre a vuoto perdendosi metà del livello). Fate attenzione al fatto che a volte gli oggetti dell'inventario scompaiano quando saltate di livello, quindi testatelo a fondo e modificatelo di conseguenza.

Per passare avanti e indietro tra i livelli, posizionate i trigger "finish" e "Lara Start Postions" con gli stessi valori numerici in ogni punto di entrata/uscita - i trigger "finish" avranno bisogno del numero del livello in cui state per saltare e un valore nella finestra di testo "timer" (è consigliale partire col numero 1). Inserite lo stesso valore nel menu Object Code Bit del 'Lara Start Position'. La sezione più lunga dell'oggetto nullmesh punta nella direzione in cui Lara sarà rivolta quando compierà il "salto". Guarda Catacombs, Room 2 e Coastal, Room 154 per altri dettagli.

Suggerimenti per creare/modificare le texture

Aggiungere alcune caratteristiche alle mappe:

(1) Impostare il raggio d'animazione - In fondo al pannello delle texture, ci sono due pulsanti (se non li vedete, premete Alt + Enter). Cliccate su quello con la scritta ANIMATION RANGES, per far apparire una finestra aggiuntiva relativa alle texture. Selezionate (in rosso) le texture che volete animare (di solito l'acqua, o la lava) e premete il pulsante OK, facendo così chiudere la finestra. Quando la riaprirete, vedrete il perimetro del vostro nuovo raggio d'animazione illuminato in verde. Le texture NON si animeranno, finché non imposterete il raggio d'animazione.

(2) Abbinare suoni e texture - Vicino al pulsante ANIMATION RANGES, c'è quello chiamato TEXTURE SOUNDS. Premetelo per far apparire un'altra finestra, che comprende, sul lato destro del pannello, una colonna di bottoni associati a diversi suoni. Per abbinare un suono alle vostre texture, selezionatene una e premete il pulsante del suono desiderato. I suoni non sono sempre salvati assieme al progetto, quindi è buona norma farlo separatamente, usando il pulsante SAVE TEXTURE SNDS. Quando salvate dei suoni per le texture, date il nome al file, e l'estensione .TFX sarà aggiunta automaticamente. A questo punto, apparirà un'altra finestra per effettuare il salvataggio di file con estensione .TBM: inserite il medesimo nome e sarà salvata qualsiasi informazione Bump Map avrete assegnato (vedete sotto). Qualora i suoni per texture non siano stati caricati assieme al vostro progetto (oppure state iniziando un nuovo progetto, che utilizzi la stessa mappa di texture), potrete farlo utilizzando il pulsante LOAD TEXTURES (invece di perdere tempo a riassegnarli tutti!).

(3) Assegnare Bump Map alle texture - I due pulsanti nell'angolo in basso a destra della finestra Texture Sounds (BMP LV1 e BMP LV2) sono utilizzati per assegnare bump mapping alle texture selezionate (NOTA: non vedrete gli effetti di quest'impostazione, a meno che non l'attiviate nel menu di impostazione). Usate il pulsante SAVE TEXTURE SNDS per salvare le vostre scelte.

> NOTA: Non vedrete gli effetti bump map se non attiverete questa opzione nel menu di impostazioni; inoltre, se non avrete un sistema sufficientemente potente, il frame rate si ridurrà drasticamente.

Creare o modificare i set di texture

Anche il livello progettato in maniera migliore manca di qualcosa, se non è supportato, o migliorato, da texture appropriate. Le texture aiutano a creare lo spirito del livello, oltre a definirne le caratteristiche architettoniche. A volte offrono suggerimenti o indizi per scovare dei segreti, o facilitare l'attraversamento del livello. Applicare le texture è un'arte (e la pratica conduce a una perfetta padronanza della stessa), ma se il set di texture col quale iniziate non è quello giusto, non c'è lavoro di miglioramento che possa risolvere il problema.

La maniera più semplice per creare una nuova texture è iniziare con uno dei set presenti all'interno del CD. Il livello di trasparenza dello sfondo è già impostato e tutti i riquadri sono sistemati correttamente. Potete anche utilizzare alcune delle texture esistenti, ad esempio l'acqua, per risparmiare un sacco di tempo (perché reinventare la ruota?).

Le texture devono essere salvate in formato TGA a 24-bit (i singoli "mattoni" devono essere di 64x64 pixel). Non è una buona idea aggiungere più "mattoni" di quelli presenti nelle mappe presenti sul CD; per ogni livello, c'è un limite alla memoria assegnata alle texture (non possiamo fornire l'ammontare preciso, ma fare economia dovrebbe essere la base d'ogni attività!). Qualora raggiungeste questi limiti, provando ad aggiungere una nuova texture (o una porzione di essa), non otterrete il risultato voluto (oltretutto, trovandovi a corto di memoria, le nuove animazioni non si attiverebbero).

Ingrandendo le texture utilizzate in Tomb Raider, vi meraviglierete della precisione di dettaglio possibile in un "mattone" di 64x64 pixel. Dovrete fare numerose prove per raggiungere lo stesso livello: spesso, quando un'immagine è ridotta a dimensioni così piccole, i dettagli diventano sfocati (questo difetto diventa enorme, quando è visualizzato all'interno del gioco!). Se state scannerizzando le immagini da utilizzare, vi consigliamo di farlo a dimensioni ridotte. I filtri per eliminare la sfocatura aiutano fino a un certo punto.

Trovare il "pezzo giusto" - Un buon metodo per creare texture originali è quello di fare delle fotografie. Se usate un programma di disegno per creare le texture da zero, dovete verificare come risultino all'interno del gioco, prima di sprecarci sopra tempo ed energia. Ci vuole del tempo per raggiungere un livello di dettaglio soddisfacente a dimensioni così ridotte (per non parlare dei problemi di sfocatura appena menzionati!). Non dimenticate di utilizzare Internet per scaricare immagini e texture (molti siti web li mettono a disposizione gratuitamente).

Allineare i "mattoni" può essere una vera e propria scocciatura. La maniera migliore (e più veloce) per assicurarvi di tagliare e incollare nell'esatta posizione, è crearsi una griglia di 64x64 pixel e utilizzare la funzione di allineamento alla griglia (sempre che il vostro programma la supporti). Anche in questo modo, se non avrete ingrandito abbastanza l'immagine, potrà risultare una sfasatura di uno o due pixel. Quindi, è meglio lavorare a "strati" e utilizzare la funzione "salva come..." (invece di "salva", che sovrascrive il file esistente) per creare i vostri file TGA, così da poter recuperare più facilmente un eventuale errore.

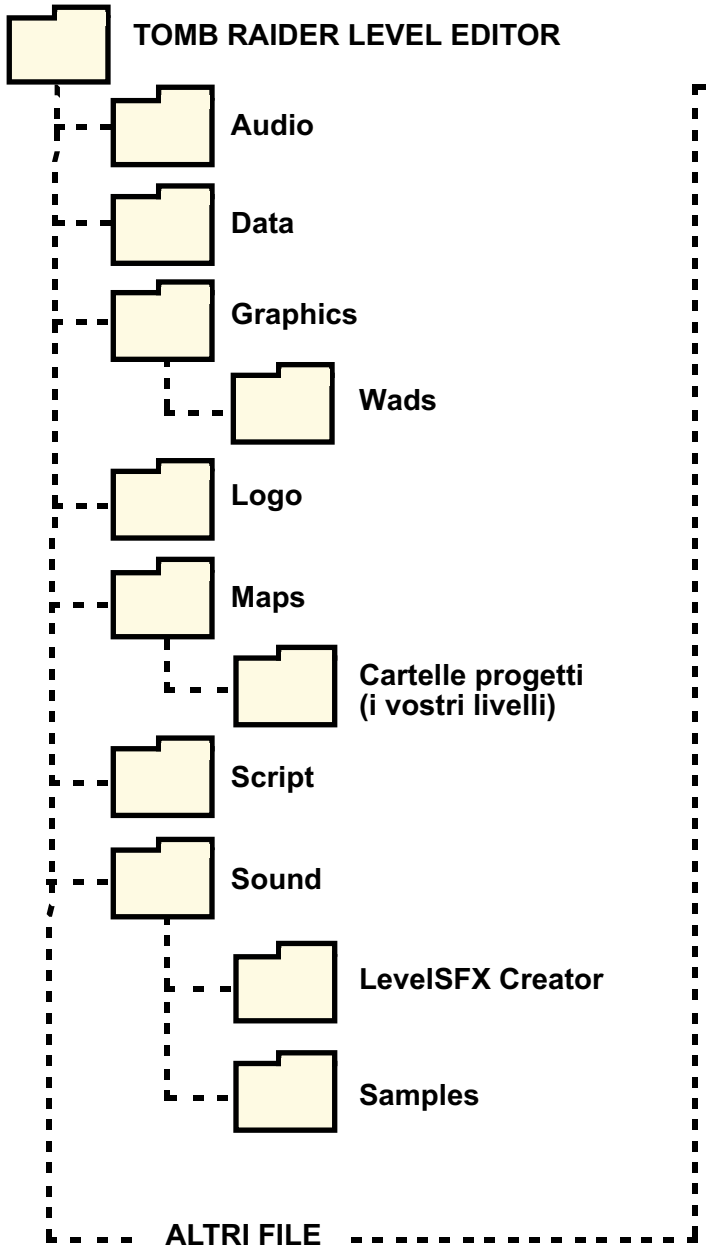
Potete inoltre dividere la griglia in sedici segmenti da 16x16 pixel, in modo da determinare se le vostre texture si allineino o meno con uno, due o tre clic nel modello (ricordate: 16 pixel equivalgono a un clic nell'editor). Notate come alcuni "mattoni" abbiano una netta divisione a un quarto, metà o tre quarti d'altezza; questa segmentazione è stata pensata appositamente per creare bordi, generare l'illusione di una sporgenza, e altri effetti simili.

Se state creando un intero mini-set di texture (rocce, alberi, ecc.) è preferibile salvare i vari elementi in file separati e poi incollarli nella texture principale (quando sarete sicuri che funzionino perfettamente tutti insieme). C'è un filtro, in molti programmi grafici, che serve a testare se alcuni "mattoni" coincidano o no (è senza dubbio un'arte, creare degli effetti efficaci d'accostamento!).

Dovete pianificare in anticipo, ciò di cui la vostra mappa di texture avrà bisogno. Sebbene sia preferibile mettere insieme texture, a volte ciò non è possibile. Potreste accorgervi tardi di aver bisogno di "mattoni" aggiuntivi per il vostro "micro-set": forse vi serve un intersezione che non avevate previsto, oppure avete deciso di inserirne un paio per aumentare la varietà del set (qualsiasi cosa, pur di evitare l'effetto "carta da parati"!). Per ovvie ragioni, non potete ricollocare le texture sulla mappa, una volta applicate al vostro modello (sempre che non vi piaccia rifare da capo un lavoro che vi ha richiesto ore!). Questo è il motivo per cui, a volte, vedete texture simili in diversi punti di una mappa.

Qualsiasi cosa facciate, cercate di far sembrare le vostre texture come se appartenessero tutte allo stesso "mondo". Prendetevi del tempo per studiare i set presenti all'interno dei livelli d'esempio. Osservate come ognuno di essi segua una colorazione comune (i colori funzionano bene insieme, a prescindere dall'accostamento dei "mattoni"). Inoltre, la maggior parte dei mattoni, ha le stesse caratteristiche complessive (luminosità e livello d'oscurità). Ad esempio, i colori nel set di texture di "City of the Dead" sono abbastanza oscuri e spenti, perché quel livello è ambientato d notte. Confrontateli con quelli in "The Temple of Karnak" o "Alexandria" (entrambi hanno luogo di giorno e in ampi spazi all'aperto).

ATTENZIONE: Sviluppare i set di texture può portare a una permanente alterazione della mente! Potreste diventare ossessionati da questo processo: una volta "arrivati", non vedrete più un muro, una vecchia foresta, una cancellata (o un qualunque elemento architettonico) allo stesso modo di prima!



Autosave.prj* = Ultimo progetto salvato automaticamente

Box.log* = File di registro di Roomedit

Edgeptr.pcx = Frecce per la manipolazione grafica

English.dat = File DAT contenente il testo in inglese del gioco

Error.log* = File di registro creato dopo l'esecuzione del programma

Load.bmp = Immagine per la schermata di caricamento

Objects.h = Elenco degli oggetti di gioco

Savegame.0* = File dei salvataggi

Script.dat = Elenco dei livelli

Setup tomb4 = Collegamento al programma di installazione

Tom.log* = File di registro creato dopo l'esecuzione del programma

Levelconverter.exe = Eseguibile che comprime le informazioni dei livelli

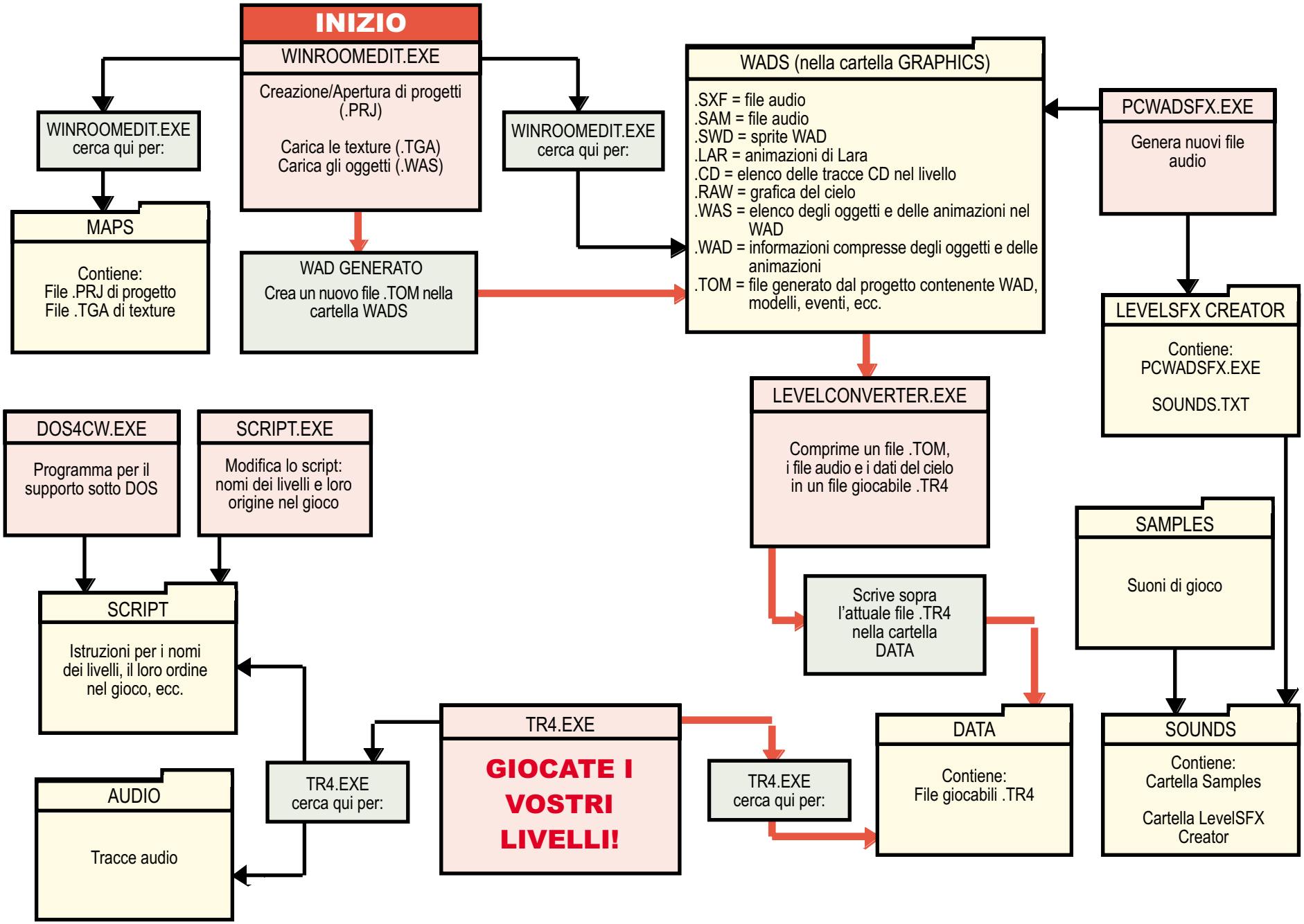
Tomb4.exe = Eseguibile per lanciare il gioco

Uninst.isu= Informazioni di disinstallazione

Winroomedit.exe = Eseguibile per lanciare l'editor di livelli

Zone.log* = File di registro creati dopo l'esecuzione del programma

*** = Questi file vengono creati dopo aver realizzato e salvato un livello o una partita**


INIZIO
WINROOMEDIT.EXE
Creazione/Apertura di progetti (.PRJ)
Carica le texture (.TGA)
Carica gli oggetti (.WAS)
WINROOMEDIT.EXE cerca qui per:
MAPS
Contiene:
File .PRJ di progetto
File .TGA di texture
WINROOMEDIT.EXE cerca qui per:
WAD GENERATO
Crea un nuovo file .TOM nella cartella WADS
WADS (nella cartella GRAPHICS)
.SXF = file audio
.SAM = file audio
.SWD = sprite WAD
.LAR = animazioni di Lara
.CD = elenco delle tracce CD nel livello
.RAW = grafica del cielo
.WAS = elenco degli oggetti e delle animazioni nel WAD
.WAD = informazioni compresse degli oggetti e delle animazioni
.TOM = file generato dal progetto contenente WAD, modelli, eventi, ecc.
PCWADSFX.EXE
Genera nuovi file audio
LEVELSFX CREATOR
Contiene:
PCWADSFX.EXE
SOUNDS.TXT
LEVELCONVERTER.EXE
Comprime un file .TOM, i file audio e i dati del cielo in un file giocabile .TR4
DOS4CW.EXE
Programma per il supporto sotto DOS
SCRIPT.EXE
Modifica lo script: nomi dei livelli e loro origine nel gioco
SCRIPT
Istruzioni per i nomi dei livelli, il loro ordine nel gioco, ecc.
Scrive sopra l'attuale file .TR4 nella cartella DATA
SAMPLES
Suoni di gioco
AUDIO
Tracce audio
TR4.EXE cerca qui per:
TR4.EXE
GIOCATE I VOSTRI LIVELLI!
TR4.EXE cerca qui per:
DATA
Contiene:
File giocabili .TR4
SOUNDS
Contiene:
Cartella Samples
Cartella LevelSFX Creator

CHE COS'È UN FILE WAS?

Il file WAS, detto script, elenca il contenuto del WAD. Sapendo che cosa contiene il WAD, ossia ciò che si può e non si può usare, permette di risparmiare tempo in seguito. Molti elementi di ogni WAD non cambiano, mentre altri (nemici, trappole, porte, oggetti statici) sono tipicamente diversi e distinguono un WAD dall'altro. Questo WAS di esempio mostra il contenuto di un WAD.

Se vi interessa una rappresentazione grafica 3D di ciascun oggetto, usate la finestra di visualizzazione degli oggetti dell'editor. Ogni riga dello script inizia con un nome di riferimento e termina indicando un file di progetto. Gli oggetti vengono elencati nei menu in base al nome di slot rispettivo, dunque non sempre è evidente quale sia la natura dell'oggetto. Infatti, gli slot sono spesso nomi di categorie generiche (problemi, porte, comandi, animazioni, oggetti di scarto, eccetera). Uno stesso nome di slot può essere abbinato a un diverso file di progetto in un altro script WAS. È molto più semplice identificare gli oggetti speciali ("nullmesh"), perché ciascuno di essi usa un diverso nome di slot.

Per aiutarvi a distinguere meglio i vari oggetti, è stato usato un codice a colori. In grigio chiaro sono indicati gli oggetti che non possono o non dovrebbero essere inclusi nel modello. Ad esempio, non si dovrebbe aggiungere puzzle_done, ovvero l'immagine che appare quando sono stati messi insieme tutti i pezzi di un rompicapo, però è necessario che sia presente nel WAD, in modo che l'immagine possa essere estratta al momento giusto. Potrete trovare ulteriori informazioni sugli oggetti di ciascun WAD nella sezione di riferimento, che si trova dopo il WAS di esempio.

- Nemici, alleati, veicoli
- Oggetti da NON aggiungere al modello (sono già programmati per l'uso)
- Trappole (sempre dannose per Lara)
- Oggetti nullmesh (oggetti invisibili che svolgono funzioni speciali)
  ROSSO = Possono uccidere Lara BLU = Lara ci può interagire
- Props – Oggetti non statici, animati e/o interattivi (certi oggetti statici vengono disposti negli slot di animazione quando sono troppo "ingombranti" per gli altri slot)
- Puzzle e chiavi
- Oggetti che si possono raccogliere (armi, munizioni, medi-kit, ecc.)
- Props – Oggetti statici (si trovano in slot inanimati quali piante, mobili, rocce, pezzi di architettura o detriti)

```
LARA:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\J_LARAST.PRK
PISTOLS_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\GUN.PRK
UZI_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\UZIS.PRK
SHOTGUN_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\SHOTGUN.PRK
CROSSBOW_ANIM:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\CROSSBOW.PRK
GRENADE_GUN_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\GRENGUN.PRK
SIXSHOOTER_ANIM:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\REVOLVER.PRK
FLARE_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\FLARE.PRK
LARA_SKIN:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\Skin.prk
LARA_SKIN_JOINTS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\Bits.prk
LARA_SCREAM:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\SCREAM.PRK
LARA_CROSSBOW_LASER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\CROS-LAS.PRK
LARA_REVOLVER_LASER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\REVOL-LS.PRK
LARA_HOLSTERS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\STANDARD\D_HOLST.PRK
LARA_HOLSTERS_PISTOLS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\HOLSTERS\GUNS.PRK
LARA_HOLSTERS_UZIS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\HOLSTERS\UZI.PRK
LARA_HOLSTERS_SIXSHOOTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\HOLSTERS\REVOL.PRK
HAIR:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\Hair.prk
BADDY_2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\RAGHEAD\Rag_red.PRK
CROCODILE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NEWCROC\newcroc.PRK
SMALL_SCORPION:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\SCORPION\smlscorp.PRK
DART_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
HOMING_DART_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
ROLLINGBALL:Z:\TOMB4\GRAPHICS\SETSTOMB\OBJECTS\spikebal.PRK
TEETH_SPIKES:Z:\TOMB4\GRAPHICS\SETSTOMB\OBJECTS\Teeth.PRK
SLICER_DICER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\SETSTOMB\OBJECTS\dicer.PRK
FLAME:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
FLAME_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
FLAME_EMITTER2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
FLAME_EMITTER3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
ROPE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
FIREROPE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
RAISING_BLOCK2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Twoblck2.PRK
PUSHABLE_OBJECT2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ALEXAND0\OBJECTS\Ceilprop.prk
PUZZLE_ITEM1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\SUN_GEM\sun_comp.PRK
PUZZLE_ITEM2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\birdjar.PRK
PUZZLE_ITEM3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\lionjar.prk
PUZZLE_ITEM5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\wingamu.PRK
PUZZLE_ITEM7:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\pyrakey.PRK
PUZZLE_ITEM1_COMBO1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\SUN_GEM\sun_gem.PRK
PUZZLE_ITEM1_COMBO2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\SUN_GEM\sun_stat.PRK
KEY_ITEM2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Key.PRK
PUZZLE_HOLE2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\birdhole.prk
PUZZLE_HOLE3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\lionhole.prk
PUZZLE_HOLE5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\winghole.PRK
PUZZLE_HOLE7:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\pyrahole.PRK
PUZZLE_DONE2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\birddone.prk
PUZZLE_DONE3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\liondone.prk
PUZZLE_DONE5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\wingdone.PRK
PUZZLE_DONE7:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\pyradone.PRK
```

```
SWITCH_TYPE1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Hidwall.prk
SWITCH_TYPE2:Z:\TOMB4\ANDREA\SWITCH\Switch.PRK
DOOR_TYPE1:Z:\TOMB4\ANDREA\DOOR\Door.PRK
DOOR_TYPE2:Z:\TOMB4\ANDREA\DOOR\Doorr.PRK
DOOR_TYPE3:Z:\TOMB4\ANDREA\DOOR\Door3.PRK
UNDERWATER_DOOR:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\UnwatDor3.PRK
BRIDGE_FLAT:Z:\TOMB4\ANDREA\BRIDGE_A\Bridge_a.PRK
PISTOLS_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\PISTOLS\PISTOLS.PRK
PISTOLS_AMMO_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\PISTOLS-\PISTOL-A.PRK
UZI_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\UZI\UZI.PRK
UZI_AMMO_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\UZ-CLIPS\UZ-CLIPS.PRK
SHOTGUN_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\SHOTGUN\SHOTGUN.PRK
SHOTGUN_AMMO1_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\SGUN-AM\SGUN-AMM.PRK
SHOTGUN_AMMO2_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\SGUN-AM2\SGUN-AM2.PRK
CROSSBOW_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\CROSSBOW\CROSSBOW.PRK
CROSSBOW_AMMO1_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BOLT-STA\BOLT-STA.PRK
CROSSBOW_AMMO2_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BOLT-POI\BOLT-POI.PRK
CROSSBOW_AMMO3_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BOLT-EXP\BOLT-EXP.PRK
CROSSBOW_BOLT:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\crosbolt.PRK
GRENADE_GUN_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-LAUNCH\G-LAUNCH.PRK
GRENADE_GUN_AMMO1_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-AMMO\STANDARD\G-STAND.PRK
GRENADE_GUN_AMMO2_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-AMMO\SMOKE\G-SMOKE.PRK
GRENADE_GUN_AMMO3_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-AMMO\STUN\G-STUN.PRK
GRENADE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\Shell.PRK
SIXSHOOTER_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\REVOLVER\REVOLVER.PRK
SIXSHOOTER_AMMO_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\REVOLVE0\REV-AMMO.PRK
BIGMEDI_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\MEDI-BIG\MEDI-BIG.PRK
SMALLMEDI_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\MEDI-SMA\M-SMALL.PRK
LASERSIGHT_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\LASER\LASER.PRK
BINOCULARS_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BINOCULA\BINOC.PRK
FLARE_ITEM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\OBJECTS\FLARE.PRK
FLARE_INV_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\FLARES\FLARES.PRK
COMPASS_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\COMPASS\COMPASS.PRK
MEMCARD_LOAD_INV_ITEM:z:\tomb4\andrea\objects\m-card-l\m-card-l.prk
MEMCARD_SAVE_INV_ITEM:z:\tomb4\andrea\objects\m-card-s\m-card-s.prk
SMOKE_EMITTER_WHITE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
SMOKE_EMITTER_BLACK:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
STEAM_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
EARTHQUAKE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
WATERFALLMIST:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
GUNSHELL:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\BULLETS\BULLET.PRK
SHOTGUNSHELL:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\BULLETS\Shell.PRK
GUN_FLASH:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\OBJECTS\GUNFLASH.PRK
AI_GUARD:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_AMBUSH:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_PATROL1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_MODIFY:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_FOLLOW:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_PATROL2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_X1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
AI_X2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
LARA_START_POS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
KILL_ALL_TRIGGERS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
TRIGGER_TRIGGERER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
MESHSWAP2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\RAGHEAD\red_swap.PRK
CAMERA_TARGET:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
WATERFALL1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\statwat2.PRK
ANIMATING1:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE\Statue_a.PRK
ANIMATING2:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE1\Statue1.PRK
ANIMATING3:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE\Statue_b.PRK
ANIMATING4:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Bowlanim.prk
ANIMATING5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\bowlpil.prk
HORIZON:Z:\TOMB4\ANDREA\BACKG\BackG1.PRK
SKY_GRAPHICS:SPRITE0 TO SPRITE3 z:\tomb4\graphics\anims\flatsky\trainsky.tga
BINOCULAR_GRAPHICS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\MENUS\BINOVIEW\BINORIMS.PRK
TARGET_GRAPHICS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\MENUS\TARGETVW\TARGETVW.PRK
DEFAULT_SPRITES:SPRITE0 TO SPRITE99 z:\tomb4\graphics\sprites\DEFAULT.TGA
PLANT0:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\tree.PRK
FURNITURE1:Z:\TOMB4\ANDREA\DOORFRM\Doorfrm.PRK
FURNITURE2:Z:\TOMB4\ANDREA\DOORFRM\DoorL.PRK
FURNITURE3:Z:\TOMB4\ANDREA\DOORFRM\DoorR.PRK
FURNITURE4:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Bowlstil.prk
FURNITURE5:Z:\TOMB4\ANDREA\VASE2\Vase2.PRK
FURNITURE6:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\box.PRK
FURNITURE7:Z:\TOMB4\ANDREA\PEDESTAL\Pede2.PRK
ROCK0:Z:\TOMB4\ANDREA\COLUMNS\column1.PRK
ROCK1:Z:\TOMB4\ANDREA\COLUMNS\column2.PRK
ROCK2:Z:\TOMB4\ANDREA\COLUMNS\columntp.PRK
ROCK3:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE\statpipe.PRK
ROCK4:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUEN\Statuen1.PRK
ROCK5:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUEN\Statuen2.PRK
ROCK6:Z:\TOMB4\ANDREA\COLNEW\colnew.PRK
ROCK9:Z:\TOMB4\ANDREA\SEMI_PIL\Semi_pil.PRK
ARCHITECTURE0:Z:\TOMB4\ANDREA\OBELISK\Obelisk1.PRK
ARCHITECTURE1:Z:\TOMB4\ANDREA\OBELISK\Obelisk2.PRK
ARCHITECTURE7:Z:\TOMB4\ANDREA\BIG-PILL\Big-pill.PRK
ARCHITECTURE8:Z:\TOMB4\ANDREA\ARCH\Arch.PRK
ARCHITECTURE9:Z:\TOMB4\ANDREA\ARCH1\Arch1.PRK
SHATTER0:Z:\TOMB4\ANDREA\VASE1\Vase1.PRK
```

WAD	NEMICI/ALLEATI	TRAPPOLE	PUZZLE/CHIAVI	PROPS ANIMATI
Tut1	Baddy1 (abito bianco) Mummy Red Scorpion	Rollingball (chiodata) Teeth Spikes Dart Emitter	Cartouche Eye Of Horus The Hand Of Orion The Hand Of Sirius	Pushable Object
Settomb	Bat Dog Red Scorpion Guide	Dart Emitter Rollingball (chiodata) Teeth Spikes Slicer Dicer Seth Blade	Eye Of Horus Timeless Sands Ba Cartouche Ra Cartouche Guardian Key	Raising Block Single Sandfall Rising Sand Floor
Karnak	Baddy2 (abito rosso) Crocodile Black Scorpion	Dart Emitter Bird Blades	Canopic Jar 1 Canopic Jar 2 Golden Vraeus Guardian Key Hypostyle Key	Rising Platform Pouring Water Tipping Bowl Rising Pillar w/Bowl
Coastal	Skeleton Crocodile Wild Boar	Dart Emitter Rollingball (blocco di pietra) Teeth Spikes	Portal Guardian Golden Star Horseman's Gem Pharos Knot Pharos Pillar Black Beetle Token Gate Key	Coin and Coin Head Fake Mummy Charmmer Seaweed Rope Basket Rising Rope Shatter Props
Catacomb	Skeleton (con armatura) Mummy Beetle Swarm	Dart Emitter Rollingball (chiodata) Teeth Spikes	Portal Guardian Horseman's Gem Token Pharos Pillar Pharos Knot Black Beetle Clockwork Beetle Gate Key	Raising Sand Floor Raising Block Expanding Platform Waterfall Raising Walls Pushable Object Shatter Bones and Vases
Cleopal	Skeleton (egiziano) Harpy Demigod3 Beetle Swarm	Dart Emitter Bird Blade Teeth Spikes	Music Scroll Portal Guardian Horseman's Gem Pharos Knot Black Beetle Broken Glasses Pyramid	Raising Block Sarcophagas Lid Water Fountain Spiral Glow Shatter Treasure Chest
City	Wraith2 Bat SAS Locust Swarm Motorbike	Locust Swarm Sentry Gun	Nitrous Oxide Feeder Car-Jack Roof Key Mine Detonator	Smashable Bike Wall Smashable Bike Floor Raising Block Running Rat Clothesline Shatter Gas Tank

OGGETTI GENERICI PER WAD

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Di seguito sono elencati soltanto gli oggetti che richiedono istruzioni o codici bit speciali. Se vi interessa un elenco completo degli oggetti di un dato WAD, stampate il file WAS, che troverete nella cartella WADS.

ATTENZIONE: Dovete lasciare almeno 10 slot liberi per le animazioni di gioco. Non è possibile includere in un livello più di 245 oggetti.

Impostazioni per oggetti da raccogliere e pezzi di puzzle

I flag di questi oggetti indicano come è possibile entrarne in possesso. Basta inserire il numero corrispondente nell'OCB:

0 - l'oggetto si trova a terra (basta raccoglierlo normalmente)

1 - l'oggetto è “nascosto” (appare un'animazione in cui Lara, per esempio, infila la mano in un muro)

2 - l'oggetto è fissato a un muro (Lara deve usare il piede di porco)

3 - l'oggetto si trova su un piedistallo alto

4 - l'oggetto si trova su un piedistallo basso

Aggiungete 64 ai valori precedenti se volete che l'oggetto sia associato a un attivatore di raccolta.

Oggetti comuni a tutti i WAD

(Inseriti nel file WAS assieme ai nomi di SLOT in ordine di apparizione)

DART_EMITTER
Piazzate un lanciadardi su ogni parete da cui volete che vengano lanciati i dardi. Per esempio, potete disporre diversi di questi oggetti nullmesh l'uno di fronte all'altro, lungo un corridoio. Dovrete creare una texture o comunque evidenziare l'oggetto da cui vengono emessi i dardi, visto che il nullmesh non è visibile. Non c'è bisogno di aggiungere “DARTS”: basta che l'oggetto sia presente nello script perché il lanciadardi funzioni (**provoca la morte**).

HOMING_DART_EMITTER
Come il precedente, ma lancia dardi con frequenza molto maggiore (**provoca la morte**).

TEETH SPIKES
Inserite nell'OCB uno di questi valori per impostare il comportamento di spuntoni acuminati:

Verticali nella visuale dall'alto della stanza	Orizzontali
0 = Rivolti a sud	8 = Rivolti a sud
1 = Rivolti a sud-ovest	9 = Rivolti a sud-ovest
2 = Rivolti a ovest	10 = Rivolti a ovest
3 = Rivolti a nord-ovest	11 = Rivolti a nord-ovest
4 = Rivolti a nord	12 = Rivolti a nord
5 = Rivolti a nord-est	13 = Rivolti a nord-est
6 = Rivolti a est	14 = Rivolti a est
7 = Rivolti a sud-est	15 = Rivolti a sud-est

Potete anche aggiungere 16 ai valori citati prima per fare in modo che gli spuntoni siano sempre estratti (come quelli del vecchio TR), mentre aggiungendo 32 gli spuntoni escono una volta sola e poi rientrano per non uscire più.

Ad esempio, se volete creare uno spuntone che esce dal tetto e si proietta verso il basso una sola volta, per non riapparire più, è sufficiente fare questa somma: 0 +32 = 32, dunque nel campo bit è sufficiente inserire 32.

Può sembrare un sistema piuttosto complesso, ma provate a farci la mano. Per esempio, provate a costruire una galleria ottagonale e a disporre gli spuntoni su ogni parete, in modo da creare un cerchio di spuntoni. Il senso dei due gruppi di valori (uno per spuntoni orizzontali e l'altro per spuntoni verticali) diventerà evidente quando cercherete di inserire spuntoni verticali in una galleria orizzontale.

FLAME
Questo attivatore fa avvolgere Lara dalle fiamme, come il quadrato verde della combustione (**provoca la morte**).

FLAME_EMITTER
È una fiamma più grande di quella generata da FLAME_EMITTER2. Si usa assieme alla trappola FireRope per accendere una torcia (**provoca la morte**).

FLAME_EMITTER2
Inserite 2 nell'OCB per fare in modo che la fiamma si sposti lungo la direzione verso cui il cono è puntato. Inserendo 1, la fiamma sarà di grandezza dimezzata, mentre inserendo 3 si ottiene una luce molto piccola. Non provoca la morte immediata.

FLAME_EMITTER3
Se non si inserisce alcun codice nell'OCB, si ottiene la fiamma usata nella speciale acqua infiammabile (**provoca la morte**).

Inserendo 1, 2, 3 o 4 nell'OCB, si trasforma la fiamma nel "fulmine" blu che appare nel livello Karnak (non è mortale).

ROPE
Un oggetto nullmesh disposto sul quadrato dove volete che si trovi la corda appesa. La lunghezza è fissa: se volete una corda più lunga, disponetene una sopra l'altra. Richiede un attivatore.

FIREROPE
Niente di troppo complicato, è sufficiente accertarsi di usare tutte le parti necessarie: dovrete cioè inserire la torcia e la fiamma. Date un'occhiata alla configurazione del livello delle rovine costiere, stanza 108 e adiacenti.

POLEROPE
Una pertica che ricorda il palo dei pompieri, utilizzabile da Lara per scivolare giù o per salire. Se volete un palo più alto, mettetene uno sopra l'altro.

CROWBAR_ITEM
È importante ricordarsi di aggiungere questo oggetto a un livello PRIMA che diventi necessario, ad esempio prima di un certo tipo di porta.

SMOKE_EMITTER_WHITE
Emette sbuffi di fumo.

SMOKE_EMITTER_BLACK
Emette sbuffi di fumo.

STEAM_EMITTER
Inserite il codice 888 nell'OCB per far sì che il vapore esca lateralmente, nella direzione del cono di diffusione (**provoca la morte**).

EARTHQUAKE
Oggetto nullmesh disposto e azionato da un attivatore per generare effetti di terremoto (sussulti e scuotimenti). Inserendo 888 nell'OCB si ottiene una scossa da 5 secondi, inserendo 333 la scossa durerà 16 secondi.

WATERFALLMIST
Oggetto nullmesh disposto e azionato da un attivatore per generare una nebbia di vapore acqueo come quella delle cascate.

LARA_START_POS
Oggetto nullmesh usato per segnare la posizione di partenza di Lara quando si crea un "salto di livello".

KILL_ALL_TRIGGERS
Questo nullmesh non è più in uso.

TRIGGER_TRIGGERER
Oggetto nullmesh usato per gestire "attivatori attivanti". Gli attivatori sottoposti a questa istruzione non si attiveranno prima che il TT stesso sia stato attivato.

CAMERA_TARGET
Oggetto nullmesh aggiunto in modo che l'obiettivo inquadri un certo punto anziché Lara.

ARCHITECTURE (GRADINI e SCALE)
Prima di disporre gradini dovete creare una rampa che abbia la stessa pendenza. I gradini, che di solito sono inseriti in uno slot ARCHITECTURE, devono essere disposti capovolti, altrimenti non riuscirete a posarli correttamente sulla rampa. Disponete la scala sul soffitto della stanza, quindi usate il pulsante FLOOR + per portarla sul pavimento. Aggiungete texture ai quadrati sotto i gradini usando il colore nero (0) di trasparenza (angolo superiore sinistro della tavolozza, sotto la finestra dell'editor).

Oggetti SHATTER
Gli oggetti shatter possono avere le più svariate forme e dimensioni, ma esibiscono più o meno lo stesso comportamento. Collocate i medi-kit, le munizioni, o qualsiasi altro oggetto sotto uno shatter, designateli come invisibili nel loro OCB per risparmiare tempo di CPU, quindi disponete un attivatore peso per renderli visibili quando l'oggetto viene fatto a pezzi. Se volete che da un oggetto in frantumi esca un nemico (scarabei, spettri, scorpioni e altro), mettetelo nel quadrato contenente l'oggetto Shatter, quindi aggiungete sotto di esso un attivatore peso che fa apparire la creatura. Dato che i nemici sono invisibili fino a quando non vengono attivati, non è necessario premere il pulsante di invisibilità nell'OCB. Lo scheletro distrugge tutti gli oggetti shatter sul suo cammino.

Livello tutorial giocabile

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Di seguito sono elencati soltanto gli oggetti che richiedono istruzioni o codici bit speciali. Se vi interessa un elenco completo degli oggetti di un dato WAD, stampate il file WAS, che troverete nella cartella WADS.

NEMICI

BADDY_1
È capace di salire o scendere fino a 4 clic (blocchi) per volta, di saltare varchi da 1 o 2 blocchi (la posizione di partenza e quella di arrivo devono essere grossomodo alla stessa altezza). Potete stabilire l'animazione iniziale di Baddy_1, che appare alla prima attivazione, impostando i parametri nel suo OCB:

1 = Rotola verso destra. Rotola per circa un blocco, dunque si presta bene per quando Lara si avvicina a una porta.

2 = Salta verso sinistra. Come sopra.

3 = Rannicchiato.

4 = Sale di 4 clic. Controllate che il nemico inizi 4 clic sotto il blocco che si accinge a raggiungere.

Nel corso del gioco, i nemici raccoglieranno piccoli medi-kit e munizioni per Uzi presenti nella loro stessa stanza prima di inseguire Lara, anche se Lara gli spara addosso per prima.

Fate riferimento alla sezione Funzionalità avanzate per sapere come usare diversi comportamenti dell'IA.

MUMMY
Può salire o scendere di un solo clic per volta.

SMALL_SCORPION
Piccolo scorpione rosso. Può salire o scendere di un solo clic per volta.

TRAPPOLE

TEETH_SPIKES
Questi spuntoni possono essere di forma e colore diverso da quelli presenti negli altri WAD. Se volete che si comportino come nel livello tutorial, inserite 20 nell'OCB e sollevateli dal pavimento di parecchi clic. Nel gioco appariranno sul pavimento (leggete il paragrafo Oggetti generici per WAD se vi interessano altre opzioni).

PUZZLE
Ricordate che di norma dovrete disporre soltanto i pezzi dei puzzle e i "buchi" in cui si trovano...

Eye of Horus (porta con puzzle)

PUZZLE_ITEM5_COMBO1 - metà del puzzle

PUZZLE_ITEM5_COMBO2- metà del puzzle

PUZZLE_HOLE5

Controllate che i muri siano sufficientemente spessi da nascondere la porta quando questa rientra.

Nell'OCB occorre inserire 999, che ha l'effetto di disattivare la collisione con l'oggetto “puzzle risolto”. Altrimenti, una porta “invisibile” impedirebbe a Lara di rientrare nella "Test Room".

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

ANIMATING6
In realtà non si anima, ma è stato inserito in uno slot di animazione per via delle dimensioni e del numero di “nodi”.

ANIMATING7
Come sopra.

La tomba di Seth

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Eccezion fatta per i nemici, se un oggetto non appare in elenco è perché non richiede particolari impostazioni o istruzioni. Se volete un elenco completo, stampate il file settomb.WAS nella cartella WADS.

NEMICI

GUIDE

La guida deve essere usata assieme al comando "Follow AI", altrimenti si muoverà in tondo. La sua intelligenza artificiale è estremamente complessa. Questi sono concetti molto avanzati, dunque non arrendetevi se non riuscirete a farla funzionare al primo colpo. In buona parte si procede per tentativi ed errori!

Caricate il progetto della tomba di Seth e cominciate nella stanza iniziale con Lara. Guardate tutti i valori dei vari attivatori e del codice bit di tutti i punti "Follow AI", che indicano alla guardia dove andare e che cosa fare non appena li raggiunge. I primi punti del livello sono tutti programmati per fare in modo che accenda le torce, quando poi la guardia raggiunge un particolare punto AI, attiverà anche tutti gli attivatori peso presenti.

Gli attivatori "Lara Location" sono disposti per tutto il livello e sono l'altro elemento che stabilisce i movimenti della guida. In effetti, appaiono come attivatori "FlipEffect 30", il cui valore è impostato in modo da mostrare il progresso di Lara nel livello. Se il valore di Lara's Location (impostato dall'ultimo attivatore FlipEffect 30 da lei attraversato) è inferiore ai "Trigger Flags" del prossimo punto AI, la guardia si fermerà e aspetterà Lara.

Di seguito sono elencate impostazioni del codice bit per il punto AI corrispondente a varie azioni:

Codice bit 1... Accende una torcia

Codice bit 5... Raccoglie una torcia

Codice bit 3 + 5... Legge una scritta (inserite un attivatore peso sotto il punto AI, se volete che accada qualcosa durante la lettura)

Codice bit 4... Incendia la benzina (come sopra)

Codice bit 2... Attiva una trappola (come sopra)

Tutti i bit... Se volete che sparisca

BAT
Ricordate che i nemici volanti non possono sorvolare i "pendii illeciti".

DOG
Può salire o scendere di un solo clic per volta.

SMALL_SCORPION
Piccolo scorpione rosso. Può salire o scendere di un solo clic per volta.

TRAPPOLE

TEETH_SPIKES
Inserite 20 nell'OCB e premete tutti i cinque pulsanti dei bit (leggete sotto Oggetti generici per WAD se vi interessano altre opzioni).

SETH_BLADE
Inserite un numero negativo nell'OCB per ritardare l'attivazione. Aggiungendo valori in incremento di 10, potrete ritardare di un secondo ogni 10 unità.

PUZZLE
Ricordate che di norma dovrete disporre soltanto i pezzi dei puzzle e i "buchi" in cui si trovano...

Eye of Horus (porta con puzzle)

PUZZLE_ITEM5_COMBO1 - metà del puzzle

PUZZLE_ITEM5_COMBO2- metà del puzzle

PUZZLE_HOLE5

Controllate che i muri siano sufficientemente spessi da nascondere la porta quando questa rientra.

Nell'OCB occorre inserire 999, che ha l'effetto di disattivare la collisione con l'oggetto “puzzle risolto”. Altrimenti, una porta “invisibile” impedirebbe a Lara di rientrare nella "Test Room".

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

TWOBLOCK_PLATFORM
Inserite 132 nell'OCB per sollevarla. Impostate come "Dummy" il tipo di attivatore.

RAISING_BLOCK1
Inserite 1-5 nell'OCB per sollevarla.

SWITCH_TYPE1
Inserite -1 nell'OCB se volete che sia necessario frugare in un buco per trovare un oggetto da raccogliere.
Inserite 1 per l'oggetto nel buco se volete che sia necessario cercarlo dentro il buco.

PULLEY
Da usare assieme a Furniture0 - metteteli entrambi nello stesso quadrato, impostando la porta in modo che si apra.

DOOR_TYPE2
Inserite 1-5 nell'OCB se volete che la porta si chiuda.

WATERFALL1
WATERFALL2
Inserite 668 nell'OCB

ANIMATING10
Impostate come "Dummy" il tipo di attivatore per impedire che Lara "cada" attraverso l'oggetto.

Il tempio di Karnak

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Eccezion fatta per i nemici, se un oggetto non appare in elenco è perché non richiede particolari impostazioni o istruzioni. Se volete un elenco completo, stampate il file karnak.WAS nella cartella WADS.

NEMICI

BADDY_2
È capace di salire o scendere fino a 4 clic (blocchi) per volta, di saltare varchi da 1 o 2 blocchi (la posizione di partenza e quella di arrivo devono essere grossomodo alla stessa altezza). Potete stabilire l'animazione iniziale di Baddy_1, che appare alla prima attivazione, impostando i parametri nel suo OCB:

1 = Rotola verso destra. Rotola per circa un blocco, dunque si presta bene per quando Lara si avvicina a una porta.

2 = Salta verso sinistra. Come sopra.

3 = Rannicchiato.

4 = Sale di 4 clic. Controllate che il nemico inizi 4 clic sotto il blocco che si accinge a raggiungere.

Nel corso del gioco, i nemici raccoglieranno piccoli medi-kit e munizioni per Uzi presenti nella loro stessa stanza prima di inseguire Lara, anche se Lara gli spara addosso per prima.

Fate riferimento alla sezione Funzionalità avanzate per sapere come usare diversi comportamenti dell'IA.

CROCODILE
Il coccodrillo può salire o scendere solo di 1 clic per volta. Può anche uscire ed entrare dall'acqua se c'è una rampa di accesso.

SMALL_SCORPION
Piccolo scorpione nero. Può salire o scendere di un solo clic per volta.

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

FLAME_EMITTER3
Inserite 1, 2, 3, 4 nell'OCB per generare un arco elettrico blu.

RAISING_BLOCK2
Inserite "2" nell'OCB per abbassare il blocco.

SWITCH_TYPE1
Comando che apre una porta e si deve cercare in un buco. Inserire 2 nell'OCB per attivarlo.

SWITCH_TYPE2
Inserire 3 nell'OCB per farlo diventare un pulsante.

BRIDGE_FLAT
Impostate come "Dummy" il tipo di attivatore per impedire che Lara "cada" attraverso l'oggetto.

Rovine costiere

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Eccezion fatta per i nemici, se un oggetto non appare in elenco è perché non richiede particolari impostazioni o istruzioni. Se volete un elenco completo, stampate il file coastal.WAS nella cartella WADS.

NEMICI

SKELETON
Potete stabilire la sua animazione iniziale impostando gli attivatori nel suo OCB come è indicato di seguito. Se non li imposterete, lo scheletro uscirà dal pavimento, come di norma. Quando viene disposto, si trova 20 clic sotto il livello del pavimento. È capace di salire o scendere di un solo clic per volta e di saltare varchi da 1 o 2 blocchi (la posizione di partenza e quella di arrivo devono essere grossomodo alla stessa altezza).

1 = Salta verso destra, di circa un blocco.

2 = Salta verso sinistra. Come sopra.

3 = Fa il morto. Questo scheletro è visibile (a terra) prima di essere attivato e si alza solo se attivato.

Aggiungete un oggetto AI_GUARD allo scheletro se volete che resti di guardia.

CROCODILE
Il coccodrillo può salire o scendere solo di 1 clic per volta. Può anche uscire ed entrare dall'acqua se c'è una rampa di accesso.

WILD_BOAR
Cinghiale selvaggio. Può salire o scendere di un solo clic per volta.

TRAPS

TEETH_SPIKES
Inserite 36 nell'OCB se volete che gli spuntoni escano dal pavimento (leggete sotto Oggetti generici per WAD se vi interessano altre opzioni).

PUZZLE
Ricordate che di norma dovrete disporre soltanto i pezzi dei puzzle e i "buchi" in cui si trovano...

KEY_HOLE10 viene messo su **DOOR_TYPE3**, per fare da ricettacolo a **KEY_ITEM10**.

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

TRAPDOOR1
Inserite 1-5 per fare aprire e poi chiudere la porta.
Impostate il temporizzatore dell'attivatore al numero di secondi in cui la porta dovrà restare aperta.

VARIE

Se volete sapere come è stato ottenuto il bellissimo effetto di specchi nella stanza 69, leggete con attenzione la sezione Funzionalità avanzate.

Le catacombe

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Eccezion fatta per i nemici, se un oggetto non appare in elenco è perché non richiede particolari impostazioni o istruzioni. Se volete un elenco completo, stampate il file catacomb.WAS nella cartella WADS.

NEMICI

SKELETON
Potete stabilire la sua animazione iniziale impostando gli attivatori nel suo OCB come è indicato di seguito. Se non li imposterete, lo scheletro uscirà dal pavimento, come di norma. Quando viene disposto, si trova 20 clic sotto il livello del pavimento. È capace di salire o scendere di un solo clic per volta e di saltare varchi da 1 o 2 blocchi (la posizione di partenza e quella di arrivo devono essere grossomodo alla stessa altezza).

1 = Salta verso destra, di circa un blocco.

2 = Salta verso sinistra. Come sopra.

3 = Fa il morto. Questo scheletro è visibile (a terra) prima di essere attivato e si alza solo se attivato.

Aggiungete un oggetto AI_GUARD allo scheletro se volete che resti di guardia.

MUMMY
Può salire o scendere di un solo clic per volta.

LITTLE_BEETLE
Leggete sotto Cleopal.was.

WRAITH3
Rendetelo invisibile usando l'OCB. Ricordate che i nemici volanti non possono sorvolare i "pendii illeciti", ma possono attraversare i muri. Se volete che lo spettro venga risucchiato dentro la statua, disponete due pezzi di statua, **FURNITURE8** e **FURNITURE9**, quindi mettete **ANIMATING10** sopra il piedistallo e attivatelo con qualche comando che Lara azionerà sicuramente. Una volta attivato, quando Lara si trova nella statua, lo spettro verrà risucchiato dentro l'oggetto "fittizio".

PUZZLE
Ricordate che di norma dovrete disporre soltanto i pezzi dei puzzle e i "buchi" in cui si trovano...

CLOCKWORK_BEETLE
Leggete sotto Cleopal.was.

PUZZLE_ITEM12 (scarabeo murale)
Si trova sui muri con l'OCB impostato a 2. Si usa spesso assieme allo sciame di scarabei e può anche far parte dei 4 grossi scarabei necessari per l'enigma della piramide nei Palazzi di Cleopatra. Non dimenticatevi il piede di porco!

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

TWOBLOCK_PLATFORM
Premete 1-5 nell'OCB per farla scendere lentamente quando Lara è in piedi su di essa. Inserite 207 nell'OCB per farla salire.

SWITCH_TYPE1
Inserite 3 nell'OCB se volete vedere l'animazione di Lara che preme un pulsante sul muro.

SHATTER0
Cinque gruppi di ossa da rompere sono stati disposti in varie stanze (controllate la 147). Per ciascun attivatore è stato scelto uno dei cinque bit. Per ogni gruppo di ossa è previsto un attivatore peso impostato per il Raising_Block1, che si attiverà solo quando tutti i cinque gruppi saranno in pezzi.

Le stanze di Cleopatra

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Eccezion fatta per i nemici, se un oggetto non appare in elenco è perché non richiede particolari impostazioni o istruzioni. Se volete un elenco completo, stampate il file cleopal.WAS nella cartella WADS.

NEMICI

SKELETON
Potete stabilire la sua animazione iniziale impostando gli attivatori nel suo OCB come è indicato di seguito. Se non li imposterete, lo scheletro uscirà dal pavimento, come di norma. Quando viene disposto, si trova 20 clic sotto il livello del pavimento. È capace di salire o scendere di un solo clic per volta e di saltare varchi da 1 o 2 blocchi (la posizione di partenza e quella di arrivo devono essere grossomodo alla stessa altezza).

1 = Salta verso destra, di circa un blocco.

2 = Salta verso sinistra. Come sopra.

3 = Fa il morto. Questo scheletro è visibile (a terra) prima di essere attivato e si alza solo se attivato.

Aggiungete un oggetto AI_GUARD allo scheletro se volete che resti di guardia.

HARPY
Non sorvola i "pendii illeciti".

DEMIGOD3
Può salire o scendere di un solo clic per volta.

LITTLE_BEETLE
Il numero di scarabei, la posizione e il modo in cui appaiono dipende dagli attivatori nell'OCB. Impostate il numero totale di scarabei che desiderate (fino a 128), più un valore che indica come e dove volete che appaiano:

+1000 = dal pavimento

+2000 = dal tetto

+4000 = appaiono prima lentamente, poi di getto

Ad esempio: se volete che 64 scarabei escano dal muro, iniziando lentamente, impostate gli attivatori a 4064. Se gli scarabei escono dal tetto o dal pavimento, usciranno dal centro del blocco e voleranno in tutte le direzioni, altrimenti appariranno in fondo al quadrato dove avete piazzato il LITTLE_BEETLE e procederanno dove è rivolto lo scarabeo. Per eliminare tutti gli scarabei attivi, usate un attivatore "Flipeffect" con un valore di 31.

Lo sciame di scarabei è stato usato assieme a PUZZLE_ITEM12 o PICKUP_ITEM1, che sono scarabei fissati al muro, da rimuovere con un piede di porco. A volte, lo sciame di scarabei esce dal "buco" che si trova dietro lo scarabeo sul muro. Per creare l'illusione che escano dal buco del muro, si usa una speciale set di texture. Il risultato si ottiene semplicemente facendo in modo che l'attivatore di PUZZLE_ITEM12 o di PICKUP_ITEM1 sia un attivatore chiave (inserite 2 nell'OCB per disporlo sul muro), quindi collegando l'attivatore di LITTLE_BEETLE allo stesso quadrato (sollevate LITTLE_BEETLE fino all'altezza del "buco"). Accertatevi che le impostazioni del menu OCB per LITTLE_BEETLE siano corrette e che da qualche parte ci sia un piede di porco da raccogliere!

LARA_DOUBLE
Essenzialmente una statua, che appare al centro della grande spirale animata nella stanza 128.

TRAPPOLE

TEETH_SPIKES
Inserite 36 nell'OCB (leggete il paragrafo Oggetti generici per WAD se vi interessano altre opzioni).

PUZZLE
Ricordate che di norma dovrete disporre soltanto i pezzi dei puzzle e i "buchi" in cui si trovano...

CLOCKWORK_BEETLE_COMBO1

CLOCKWORK_BEETLE_COMBO2

MAPPER
Viene usato assieme a **TEETH_SPIKES** (impostazione OCB pari a 4) e a **CLOCKWORK_BEETLE**. Dovete piazzare l'oggetto nullmesh **MAPPER** sui quadrati alle estremità della fila di spuntoni, in modo che siano rivolti l'uno verso l'altro. **CLOCKWORK_BEETLE** si può usare solo 3 volte, poi cade a pezzi.

PYRAMID PUZZLE
I seguenti 7 elementi dell'enigma della piramide lavorano insieme: se non sapete bene come comporli, fate riferimento al progetto. In TR4, metà scarabeo di CLOCKWORK_BEETLE era nascosta all'interno della piramide, ma potete metterci dentro qualunque oggetto da raccogliere desideriate.

ANIMATING2
Sommità della piramide

ANIMATING3
Disposto sopra la sommità del piedistallo

ANIMATING4
Centro del piedistallo

WATERFALL1
Bagliore animato che parte dalla sommità del plinto. Rendetelo "invisibile" con l'OCB fino a quando non viene attivato.

PUZZLE_HOLE12
Da disporre su tutti i 4 lati della piramide.

FURNITURE0
Determina i 4 angoli della piramide.

PUZZLE_ITEM12 (scarabeo murale)
Lara deve trovare uno di questi insetti (disposti sul muro con l'OCB impostato a 2) per entrare nella piramide. Non dimenticatevi il piede di porco!

Ecco alcuni consigli extra per preparare questo complicato puzzle. L'idea fondamentale è far aprire a Lara tutte le quattro porte prima che sia possibile attivare la "fontana" centrale e accedere allo scarabeo meccanico. Come prima cosa impostate la "fontana" e lo scarabeo, ricordandovi di impostare a 4 l'OCB di quest'ultimo. Usate il Trigger Triggerer (Attivatore attivante) per "bloccare" gli attivatori dell'animazione al centro fino a quando tutte le quattro porte non saranno state aperte. Disponete il TT sul quadrato centrale e aggiungete degli attivatori ad esso collegati, di fronte a ciascuna delle quattro 'porte' della piramide. Collegate ciascuna porta agli stessi quattro quadrati, assegnando a ciascuna un attivatore chiave.
Ricordate il trucco per assegnare diversi attivatori a uno stesso evento: impostate i bit degli attivatori chiave per le porte a 1; 2; 3 e 4,5. Impostando i bit in questo modo, Lara deve posare tutti i quattro scarabei nelle porte prima di poter attivare la fontana d'oro. Le porte, in effetti, attivano l'attivatore del TT, che quindi "sblocca" l'attivatore dell'animazione centrale.

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

RAISING_BLOCK2
Premete tutti i cinque pulsanti dell'OCB per abbassarlo.

SWITCH_TYPE1
Inserite -1 nell'OCB se volete che sia necessario frugare in un buco per trovare un oggetto da raccogliere.
Inserite 1 per l'oggetto nel buco se volete che sia necessario cercarlo dentro il buco.

JUMP_SWITCH
DI solito si trova a 7 sopra il pavimento.

PULLEY
Da usare con Furniture0 - metteteli entrambi nello stesso quadrato, impostando la porta in modo che si apra.

DOOR_TYPE3
Inserite 2 nell'OCB se volete che la porta si apra con un piede di porco.

SARCOPHAGUS
Da usare con Furniture5 - non richiede un attivatore. Può nascondere gli oggetti da prendere nel sarcofago.

ANIMATING16 (grande spirale)
Cliccate su "invisible" nell'OCB, quindi impostate l'attivatore - l'oggetto diventerà visibile una volta attivato.

SHATTER0
Oggetto da rompere tipo "cofano del tesoro" - Lara deve inginocchiarsi e sparare per attivarlo.

La città dei morti

Note:

OCB sta per Object Code Bit, ossia codice bit dell'oggetto. Premete il tasto "O" per richiamare questo menu.

Eccezion fatta per i nemici, se un oggetto non appare in elenco è perché non richiede particolari impostazioni o istruzioni. Se volete un elenco completo, stampate il file city.WAS nella cartella WADS.

NEMICI (e “amici”)

MOTORBIKE
La moto esplode quando tocca l'acqua. Controllate il progetto per vedere se ci sono problemi con la pendenza: la moto non può superare pendii troppo ripidi! Dovrete sperimentare un po', perché non è sempre possibile sapere quando avete creato un'area che vi creerà problemi... provate e modificate!

WRAITH2
Un altro "spettro" volante che può attraversare i muri. Muore non appena tocca l'acqua se inserite 2 nel menu OCB.

BAT
Ricordate che i nemici volanti non possono sorvolare i "pendii illeciti".

SAS Guard
Può salire o scendere di un solo clic per volta. Usate un AI_MODIFY sullo stesso quadrato per fare in modo che resti dove si trova. Questa precauzione è molto importante se vi trovate in una piccola zona senza uscita, altrimenti si muoverà in cerchio. Potete usare anche altri oggetti AI: AI_patrol e AI_Ambush. Consultate la sezione Funzionalità avanzate se vi interessano altre opzioni.

SAS_DRAG_BLOKE
Era un nemico, mentre ora è soltanto un oggetto prop. Si presta bene per nascondere i trabocchetti e rendere il gioco più interessante.

FISH
Anche se il nome significa "pesce", è in effetti lo sciame di locuste, che può diventare letale inserendo un valore abbastanza elevato nel campo dati dell'OCB. Il limite è intorno a 96. Può azionare gli attivatori peso lungo il percorso della moto oppure far apparire uno sciame da un oggetto da rompere.

TRAPPOLE

SENTRY_GUN
Inserite 1 nell'OCB per far inceppare l'arma. Se non inserirete niente, l'arma sparerà contro Lara non appena si troverà a portata di tiro. Per migliorare l'effetto, mettete un **SMOKE_EMMITER_BLACK** nello stesso quadrato (non c'è bisogno di attivatore).

MINE
Inserite 1 nell'OCB dell'elicottero. Per farlo esplodere, usate **SHATTER3** e impostatelo come per la stanza 73. La tanica di benzina non si trova direttamente sull'attivatore; se lo fosse, non azionerebbe l'attivatore peso.

PUZZLE
I puzzle in questo WAD richiedono dal WSD scene oppure pezzi che al momento non sono accessibili, per esempio:

PUZZLE_ITEM1_COMBO1
Questa parte del puzzle combinato non può essere raccolta, dunque non la si può combinare con **COMBO1**. Per aggirare il problema, è sufficiente usare il pezzo di puzzle "combinato", **PUZZLE_ITEM1**, trattandolo come se fosse un singolo pezzo di puzzle.

Sfruttate il vostro genio creativo per far sì che gli oggetti disponibili lavorino per voi!

PROPS - Oggetti animati e/o "interattivi"

SMASHABLE_BIKE_WALL
Premete i pulsanti da 1 a 5 nell'OCB per attivarlo.

SMASHABLE_BIKE_FLOOR
Premete i pulsanti da 1 a 5 nell'OCB per attivarlo.

SWITCH_TYPE7
Premete i pulsanti da 1 a 5 nell'OCB.

KICK_DOOR1
Deve essere usato assieme a "Debris6", se volete che funzioni. Esaminate attentamente il modello (stanza 101) per scoprire come è disposta la cornice della porta e per controllare che l'attivatore sia effettivamente disposto dalla parte opposta a quella da cui si arriva.

ANIMATING5
Questi topi non faranno niente a Lara: servono solo come contorno e spariscono dopo tre blocchi. Sono necessari i relativi attivatori.

ANIMATING6
Solo effetto. È necessario un attivatore.

SHATTER1
Non va in pezzi se Lara non è in posizione inginocchiata.

SHATTER3
Non aziona un attivatore peso se si trova nello stesso quadrato: deve essere spostato.

NOTE VARIE

TEXTURE DEL CIELO
In questo particolare WAD potete modificare la texture del cielo, a condizione che il colore di sfondo resti il nero. Cercate CITY.RAW nella cartella WADS, modificate il colore e quindi ricopiatelo nella cartella WADS. Usate il convertitore di livelli per creare un nuovo file TR4 e controllare il vostro nuovo cielo!

LANCIADARDI
In questo WAD, i lanciadardi NON provocano danni.

COMANDI DOS

Forse vi siete un po' arrugginiti, o forse non avete mai usato il DOS in vita vostra, comunque usando i semplici comandi elencati di seguito potrete apportare allo script tutte le variazioni elencate nel manuale.

Richiamate il prompt di MS-DOS usando il menu Start di Windows, che si trova sotto Programmi. Per raggiungere l'unità C: scrivete:

cd.. e premete INVIO. Ripetete questo comando fino a quando arriverete a C:\>, quindi scrivete:

dir e premete INVIO. Ora scrivete:

cd Progra~1 e premete INVIO. Vedrete apparire C:\Programmi>. Di nuovo, scrivete:

dir e premete INVIO. Adesso scrivete:

cd corede~1 e premete INVIO. Passerete al percorso C:\Programmi\Core Design>.

Continuate a usare i comandi cd e dir fino a quando non sarete arrivati nella cartella che vi serve, specificata dal manuale. Per modificare lo script, dovete raggiungere la sua directory. Il percorso completo e i comandi necessari sono i seguenti:

Per modificare lo script:
C:\Programmi\Core Design\Tomb Raider Level Editor\script script script.txt

Per creare nuovi file audio:
C:\Programmi\Core Design\Tomb Raider Level Editor\sound\LevelSFX Creator
 pcwadsfx settomb c

Per modificare il logo dei titoli e il testo associato:
C:\Programmi\Core Design\Tomb Raider Level Editor\Logo packer uklogo.raw

VISUALE MOBILE

La visuale mobile (FLYBY) viene usata nelle sequenze di telecamere mobili. Disponete una sequenza di telecamere mobili sulla mappa e selezionate la prima della sequenza. Per modificare il suo orientamento, cliccatevi sopra, tenete premuto ALT e usate i tasti freccia. Per muoverla in incrementi maggiori, tenete premuti MAIUSC e ALT. Premendo il tasto "O" richiamerete un menu che contiene le seguenti opzioni:

Seq 0 Numero di sequenza

Num 0 Il numero della telecamera aumenta, partendo dalla prima di ogni sequenza

Timer 0 Simile al timer della telecamera normale. In certe modalità della telecamera mobile ha caratteristiche speciali

Speed 1 La velocità iniziale con cui procede la sequenza di telecamere

Roll 0 Viene usato per ruotare la telecamera in modo da ottenere effetti speciali. Un numero positivo provoca una rotazione in senso orario; un numero negativo la provoca in senso antiorario

FOV 80 Modifica il campo visivo di ciascuna telecamera della sequenza

Questi sono dei nuovi codici a bit per attivare diverse modalità della telecamera mobile:

0 = Salta all'inizio della sequenza dalla telecamera di Lara
1 = Non usato
2 = Ciclo infinito
3 = Segue la telecamera di Lara
4 = Punta sull'ultima posizione di Lara prima che la telecamera si attivi
5 = Punta sull'attuale posizione dove Lara si sta muovendo
6 = Torna a Lara alla fine della sequenza
7 = Salto di telecamera: passa alla telecamera che ha il numero specificato (Timer = numero della telecamera da raggiungere)
8 = Blocca la telecamera (Timer = 30 X numero di secondi)
9 = Disattiva l'uscita nel caso in cui Lara si guardi intorno
10 = Disattiva il controllo di Lara
11 = Attiva il controllo di Lara
12 = Non usato
13 = Non usato
14 = Aziona un attivatore peso
15 = Non usato

Effetti di flip

Questi effetti vengono impostati nella finestra "Set Trigger Type" (Imposta tipo di attivatore) e sono uno strumento per attivare eventi senza ricorrere a un controllo specifico. Si attivano una volta sola e possono, per esempio, far vibrare lo schermo, oppure generare un effetto sonoro quando l'animazione di un nemico arriva a un dato punto. Comunque, molti di questi effetti sono prefissati e non è possibile impostarli nell'editor della stanza. Quelli che è possibile utilizzare sono qui elencati:

Numero Descrizione

2. Attiva un effetto sonoro di allagamento (a condizione che sia assegnato a quel livello).

4. Impiegato per terminare il livello.

7. Attiva eventuali terremoti nel livello.

10. Attiva l'effetto sonoro corrispondente al numero nel campo Timer.

11. Genera un effetto sonoro di esplosione.

28. Imposta il colore RGB della nebbia nella versione PC al valore che appare nel campo Timer (consultate la tabella nella sezione di riferimento). Questo effetto è visibile solo se è attivato "Volumetric FX" nel menu di configurazione del gioco.

30. Usato nel livello di addestramento e assieme alla guida per seguire i progressi di Lara.

31. Elimina tutti gli scarabei attivi al momento.

TABELLA DEI COLORI DELLA NEBBIA

Rosso Verde Blu	Valore di "Timer"
0,0,0	0
245, 200, 60	1
120, 196, 112	2
202, 204, 230	3
128, 64, 0	4
64, 64, 64	5
243, 232, 236	6
0, 64, 192	7
0, 128, 0	8
150, 172, 157	9
128, 128, 128	10
204, 163, 123	11
177, 162, 140	12
0, 223, 191	13
111, 255, 223	14
244, 216, 152	15
248, 192, 60	16
252, 0, 0	17
198, 95, 87	18
226, 151, 118	19
248, 235, 206	20
0, 30, 16	21
250, 222, 167	22
218, 175, 117	23
225, 191, 78	24
77, 140, 141	25
4, 181, 154	26
255, 174, 0	27

Funzioni

Innalza pavimento irregolare.....F1
Abbassa pavimento irregolare F2
Innalza soffitto irregolare.....F3
Abbassa soffitto irregolare F4
Appiattisci pavimento F5
Appiattisci soffitto F6
Livella pavimento F7
Livella soffitto F8
Regolarizza pavimento.....F9
Regolarizza soffitto.....F10

Texture

Sceglie il prossimo quadrato della stanza 1
Cerca superfici senza texture.....2
Trova pendii illeciti 3
"Trigger to Object" (Attivatore su oggetto).....4
"Object to Trigger" (Oggetto su attivatore) 5
Applica la texture al pavimento 6
Applica la texture al soffitto 7
Applica la texture ai muri 8
Passa al centro del file delle texture.....9

Progetto

Carica progetto .....Alt + L
Salva.....Alt + S
Genera WAD .....Alt + W
Esci.....Alt + Q

Modifica

Taglia.....Ctrl + C
Incolla.....Ctrl + V
Seleziona tutto.....Ctrl + Z
Annulla .....Ctrl + U
Ripristina .....Ctrl +R

Stanza

Specchia.....Alt + X
Ribalta.....Alt + Y
Ruota.....Alt + R
Posiziona bersaglio.....Alt + Z
Centra.....Alt + B
Copia .....Alt + C
Anteprima .....Alt + P
Ribalta mappa.....Alt + F

Solleva quadrato/i di pavimento .....Q
Abbassa quadrato/i di pavimento.....A

Solleva quadrato/i di soffitto.....W
Abbassa quadrato/i di soffitto.....S

Solleva sezione/i di muro inferiore/i.....Q
Abbassa sezione/i di muro inferiore/i .....A

Solleva sezione/i di muro superiore/i .....W
Abbassa sezione/i di muro superiore/i.....S

Solleva sezione/i suddivisa/e di muro inferiore/i ....E
Abbassa sezione/i suddivisa/e di muro inferiore/i...D

Solleva sezione/i suddivisa/e di muro superiore/i ..R
Abbassa sezione/i suddivisa/e di muro superiore/i .F

Solleva oggetto/luce.....Q oppure W
Abbassa oggetto/luce.....A oppure S

Luci accese/spente.....L
Richiama il menu OCB .....O
Pulsante trasparenza sì/no .....T

Canc .....Cancella oggetto/luce selezionato
PagSu.....Zoom avanti
PagGiù .....Zoom indietro

Tasti freccia .....Ruota la stanza
+ Ctrl SINISTRO.....Sposta oggetto/luce selezionato

Barra spazio ...Attiva/disattiva le texture della stanza
TAB .....Attiva/disattiva la mappa 2D

è .....Sposta il file delle texture alle 5 righe seguenti
à ....Sposta il file delle texture alle 5 righe precedenti

' .....Seleziona il file delle texture precedente
ì .....Seleziona il file delle texture seguente

Cliccando + Ctrl su una texture applicata permette di crearne un'immagine speculare

Cliccando con pulsante destro su un oggetto lo si fa ruotare

Ctrl + tasti freccia .....Orienta la telecamera

A. Project (Progetto)

Load (Carica)
Carica un file di progetto con estensione PRJ (il tipo di file creati dall'editor quando salvate il progetto).

Save (Salva)
Salvate frequentemente il vostro progetto in copie multiple, e fatelo immediatamente prima di apportare grossi cambiamenti alla vostra opera (nel caso saltasse fuori un problema, sarà più semplice tornare a una versione precedente e riprendere da una fase antecedente).

Output WAD (Esporta WAD)
FUNZIONE IMPORTANTE! Questo è il passo preliminare alla visione del vostro progetto all'interno gioco. Il file Wad è necessario per poter creare il file di TR eseguibile come livello giocabile. I file WAD si trovano nella directory Tomb4\graphics\wads.

Quit (Esci)
Per uscire dall'editor di livelli.

B. Edit (Modifica)

Cut (Taglia)
Copia (non "taglia", in verità) aree del modello, ma non luci e oggetti.

Paste (Incolla)
Incolla le aree copiate del modello. Potete usare la funzione per copiare piccole parti del vostro modello da una stanza all'altra.

Select All (Seleziona tutto)
Seleziona l'intero pavimento della stanza corrente.

Undo (Annulla)
Funziona per tutte le opzioni. Da usare principalmente per gli errori nella modellazione, come l'abbassamento e innalzamento di blocchi, il posizionamento di texture errate, ecc.

Redo (Ripeti)
Può essere usato con tutto ciò che avete appena "annullato".

C. Features (Opzioni)

(NOTA: l'opzione Annulla funziona con tutte le voci seguenti)

Random Floor Up (Innalza pavimento irregolare) F1
Crea pavimenti (o soffitti) in maniera casuale. Da usare in combinazione con l'opzione SMOOTH (Regolarizza). Attenzione all'estremità di una stanza e alle eventuali zone di collegamento tra due. Richiede molti ritocchi.

Random Floor Down (Abbassa pavimento irregolare) F2
Vedi sopra.

Random Ceiling Up F3
Vedi sopra.

Random Ceiling Down F4
Vedi sopra.

Flatten Floor (Appiattisci pavimento) F5
Se avete creato una superficie irregolare, questo appiattirà le estremità e i lati della vostra geometria.

Flatten Ceiling (Appiattisci soffitto) F6
Come "Appiattisci pavimento".

Average Floor (Livella pavimento) F7
Livellerà completamente il pavimento. Aumenterà l'elevazione del pavimento in base alla discontinuità della superficie prima dell'intervento.

Average Ceiling (Livella soffitto) F8
Livellerà completamente il soffitto. Diminuirà l'altezza del soffitto in base alla discontinuità della superficie prima dell'intervento.

Smooth Floor (Regolarizza pavimento) F9
Ammorbidisce le superfici discontinue; angola i piani perpendicolarmente. Ottimo con la funzione "Innalza pavimento irregolare".

Smooth Ceiling (Regolarizza soffitto) F10
Ammorbidisce le superfici discontinue; angola i piani perpendicolarmente. Ottimo con la funzione "Innalza soffitto irregolare".

D. Room (Stanza)

Mirror (Specchia)
Evidenziate la stanza e usate questa funzione per ribaltarla orizzontalmente. Le texture necessiteranno di ritocchi.

Flip (Ribalta)
Evidenziate la stanza e usate questa funzione per ribaltarla verticalmente. Le texture avranno bisogno di ritocchi.

Rotate (Ruota)
Evidenziate la stanza per ruotarla con incrementi di 90 gradi. ATTENZIONE: le texture non ruoteranno col modello. Da usare PRIMA dell'applicazione delle texture.

Place target (Posiziona bersaglio)
IMPORTANTE DA IMPARARE. Può essere usato come una scorciatoia da tastiera (Alt-Z). Utile per tornare su una camera e, successivamente, spostarsi cliccando sulle successive da esaminare. Potete usarlo sia sulla mappa 2D sia su quella 3D, e da qui lo potrete sfruttare per "sommare" le selezioni in vista (dovranno comunque essere ben visibili). Utilizzabile per posizionarsi ad angoli difficili.

Centre (Centra)
Ottimo per riportarsi su un "obiettivo" e ricentrare una stanza.

Bound (Ridimensiona)
Il PIÙ importante comando di manipolazione. Funziona meglio quando si creano stanze piccole piuttosto che stanze grandi (crea vertici scomodi).

Copy (Copia)
Copia un'intera stanza o porzioni di essa. Le texture non verranno affette.

Split (Dividi)
Da usare quando vi è un labirinto di corridoi in una singola stanza (creati con la funzione "muro"). Dovreste dividere le altre aree intorno alla camera così che non vi siano sovrapposizioni di zone.

Preview (Anteprima)
Insostituibile! Da usare per "volare" nel modello. Nell'editor, è la cosa che più si avvicina al giocare. ATTENZIONE: la funzione potrebbe causare crash, perciò salvate prima di usarla. Se vi bloccate in un angolo, uscite premendo ESC o la BARRA SPAZIO, poi rientrate. Potrete volare da camera a camera e uscire dall'anteprima, la stanza in cui vi troverete diverrà la visuale 3D. Utile per raggiungere camere sovrapposte.

Flip Map (Ribalta mappa)
È usato per creare eventi e cambi di stato. Le stanze ribaltate sono sostanzialmente copie della stanza esistente, che potranno essere attivate o disattivate... Le stanze ribaltate sono adatte per allagamenti, terremoti, cambi di direzione di una corrente d'acqua e così via.

E. Texture

Load TGA (Carica TGA)
Carica un file texture. Deve essere in formato Targa (TGA) e apparirà nel pannello texture a destra dell'editor.

Load PCX
Non utilizzato.

Save PCX
Non utilizzato.

Clear Room (Cancella stanza)
ATTENZIONE...siete sicuri? Ripulisce una camera dalle texture e non potrete "Annullare"!

Load Depth Cue
Non utilizzato.

Save Depth Cue
Non utilizzato.

Fix Textures
Non utilizzato.

F. Effects (Effetti)

Camera (Telecamera)
La telecamera base usata per seguire i movimenti di Lara o riprendere posti speciali e/o nemici. La visuale di questa telecamera può essere interrotta usando il tasto "GUARDA".

Fixed Camera (Telecamera fissa)
Fa tutto ciò che fa quella base, ma la visuale non può essere interrotta finché Lara non si sposta dall'attivatore che l'ha azionata.

Flyby Camera (Telecamera mobile)
Una serie di telecamere posizionate per creare l'effetto di una ripresa particolare.

Fog Bulb (Sfera di nebbia)
Non utilizzato.

Sink (Allagamento)
Usato nelle camere allagate per creare correnti. Ottimo nelle stanze ribaltate per aprire o chiudere a Lara degli accessi ad alcune aree sommerse. La forza dell'allagamento può essere cambiata nel menu "O".

Sound (Suono)
Usato raramente se non per rumori sott'acqua. Può mandare in crash il gioco se il suono corretto non è disponibile. Usato perlopiù per effetti sulla superficie dell'acqua. Generalmente funziona per prossimità e non per l'attivazione di un trigger.

Copy (Copia)
Copia un effetto con la sua impostazione. Per risparmiare tempo!

Paste (Incolla)
Incolla effetti copiati.

G. Objects (Oggetti)

Find Object (Trova oggetto)
Una funzione utile quando si cerca un oggetto specifico. Una finestra appare per la selezione di ciò che state cercando; se l'oggetto è nel progetto, allora apparirà evidenziato nella stanza in cui si trova. Se non è presente nel progetto, apparirà il messaggio "no such object found in map" ("nessun oggetto del genere trovato nella mappa").

Edit Object (Modifica oggetto)
Una finestra apparirà per la selezione dell'oggetto che vorrete editare. Una volta scelto, richiamerà il riquadro di modifica. Potrete impostare dei limiti di collisione (di un quarto di blocco per volta) sull'oggetto, così che Lara possa salirci sopra.

Place Object (Posiziona oggetto)
Selezionate l'oggetto dalla finestra e posizionatelo (questo può essere fatto anche dal pannello oggetto).

Move Object (Muovi oggetto)
Vi permette di muovere un oggetto in un'altra locazione all'interno del modello. L'oggetto deve essere evidenziato prima di usare questa funzione. Quando cliccate su una nuova locazione, l'oggetto verrà spostato lì (potrete anche muovere il modello nella medesima stanza premendo i tasto CTRL insieme ai tasti cursore).

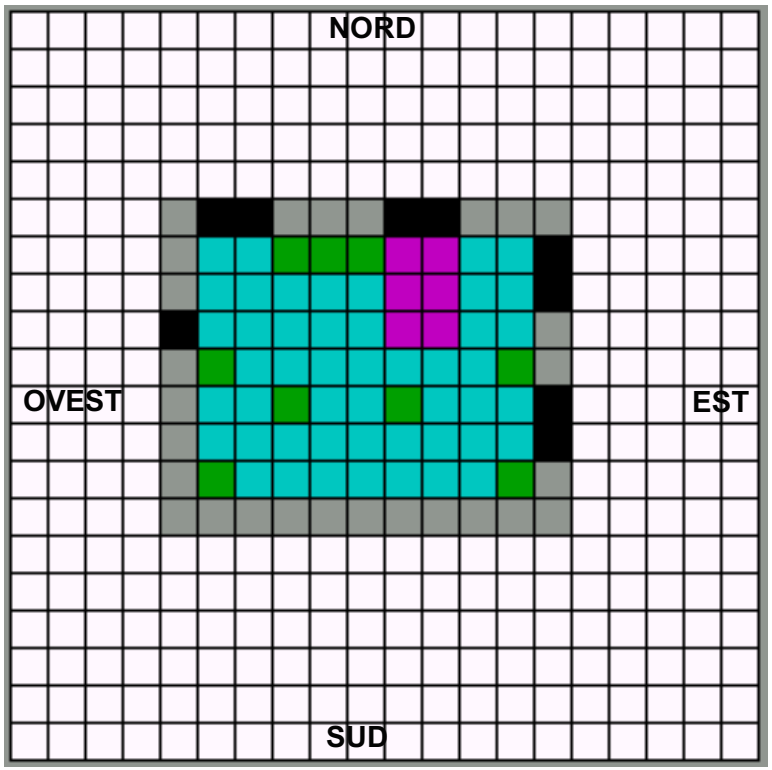
Change Object (Cambia oggetto)
Vi permette di cambiare oggetto, badate però di evidenziarlo prima di usare la funzione. Una finestra apparirà per la selezione e quando avrete cliccato sulla nuova scelta, vi sarà lo scambio.

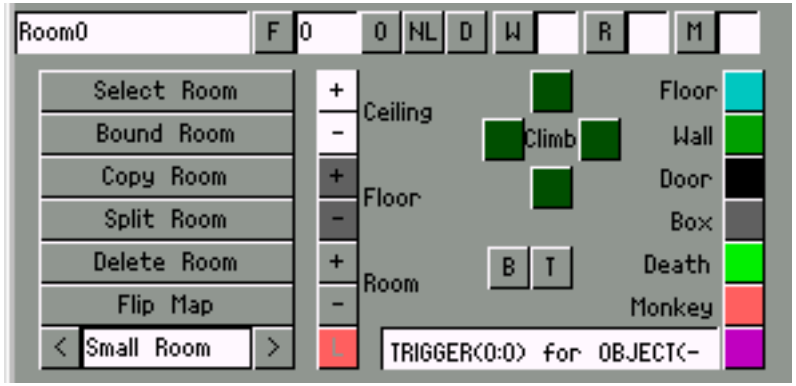
Delete Object (Cancella oggetto)
L'oggetto dovrà essere evidenziato prima di cancellarlo con questa funzione (è più semplice evidenziare l'oggetto e poi premere il tasto CANC).

Load Objects (Carica oggetti)
FUNZIONE IMPORTANTE! Quando iniziate un nuovo progetto, dovrete "Caricare gli oggetti" prima di poter porre i nemici o i vari gadget nell'area di gioco. L'estensione dei file per queste informazioni compresse è WAS e si trovano nella directory tomb4\graphics\WADS.

Griglia di visuale planare

Una visuale dall'alto della stanza selezionata apparirà in colore blu all'interno di questa griglia. I quadrati grigi circostanti rappresentano i muri della camera e non sono conteggiati come parte delle dimensioni della stanza attuale (non sono lo spessore dei muri). Le porte o "portali" per le locazioni adiacenti sono indicati in nero. Nella camera, i muri appariranno come quadrati verdi, gli attivatori rosa, ecc.





Pulsanti di modifica della stanza e finestre di testo

Room x
(Finestra per nomi stanze) La stanza selezionata apparirà in questa finestra. Per dare un nome specifico alla camera, digitare il nome in questa finestra e premere "Invio".

F [ ]
Pulsante di ribaltamento mappa e finestra di numerazione.

O
Pulsante OUTSIDE (ESTERNI), fa sì che la camera sia considerata all'esterno (i capelli di Lara si muovono per il vento, ecc.).

NL
Non utilizzato.

D
Non utilizzato.

W [ ]
Pulsante di allagamento stanza e finestra d'intensità in gradi.

R [ ]
Pulsante di rifrazione e finestra d'intensità in gradi.

M [ ]
Pulsante nebbia e finestra d'intensità in gradi.

Select Room (Selezione stanza)
Appare una lista di stanze esistenti e vuote.

Bound Room (Ridimensiona stanza)
Sistema le dimensioni di una stanza in base alla griglia.

Copy Room (Copia stanza)
Copia la stanza selezionata.

Split Room (Dividi stanza)
Da usare quando vi è un labirinto di corridoi in una singola stanza (creati con la funzione "muro"). Dovreste dividere le altre aree intorno alla camera così che non vi siano sovrapposizioni di zone.

Delete Room (Cancella stanza)
Cancella la camera... Ricordate: non c'è "Annulla" per questa funzione!!!
Flip Map (Ribalta mappa) Le Mappe ribaltate servono a creare eventi e cambi di stato. Le Stanze Ribaltate sono copie della stanza esistente, che potranno essere attivate o disattivate... Le Stanze Ribaltate sono adatte per allagamenti, terremoti, cambi nel verso di una corrente d'acqua e così via.

< ["X" Room] >
Non utilizzato nella versione PC.

Ceiling

[+] Alza l'area di soffitto selezionata

[-] Abbassa l'area di soffitto selezionata

Floor

[+] Alza l'area del pavimento selezionata

[-] Abbassa l'area del pavimento selezionata

Room

[+] Alza l'intera camera

[-] Abbassa l'intera camera

L
Fissa la camera in una certa zona così che non la si possa muovere dalla visuale 2D.

Climb (Arrampicarsi)
Pulsanti per direzione di arrampicamento. Controllare sempre l'orientamento della mappa.

B
Segno demarcatore per scarafaggio meccanico.

T
Usato per designare un attivatore attivante.

Floor (Pavimento)
Fa tornare il muro selezionato (ma non un quadrato grigio) superficie del pavimento.

Wall (Muro)
Trasforma il quadrato selezionato il un muro. I muri sono sempre ombreggiati di verde e possono essere segmentati per essere poi ricoperti con delle texture.

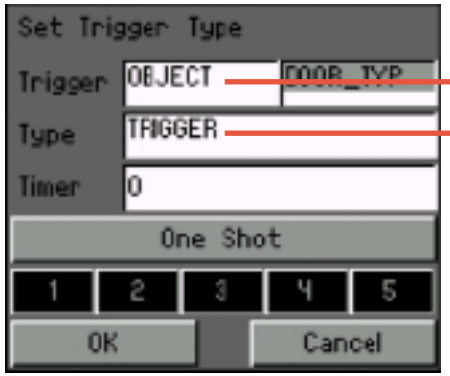
Door (Porta)
Crea portali verticali o orizzontali tra camere.

Box (Area)
Fa in modo che i nemici non passino sopra ai quadrati designati da questa voce.

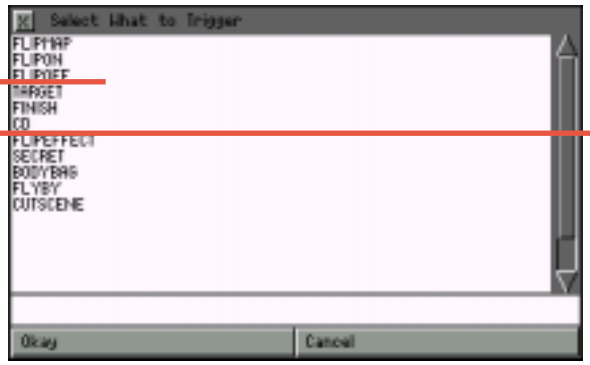
Death (Morte)
Il blocco indicato/i incendia Lara. Ottimo per le texture di lava.

Monkey (Prensili)
Crea dei soffitti prensili. Deve essere sempre posto nella zona più bassa al di sotto della texture prensile (es. se c'è sotto dell'acqua, dovrete designare i blocchi sul fondo della stanza allagata).

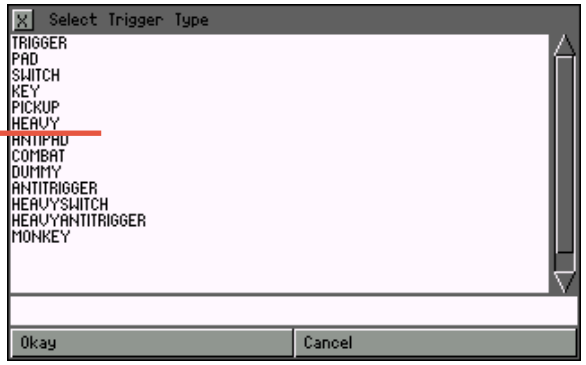
Pulsante rosa di attivazione
Viene utilizzato per richiamare la finestra di impostazione del tipo di attivatore.



Finestra "Set Trigger Type"
(Impostazione del tipo di attivatore)



Finestra "Select What to Trigger"
(Definizione di cosa attivare)



Finestra "Select Trigger Type"
(Selezione del tipo di attivatore)

Finestra "Set Trigger Type"

Trigger (Attivatore)
"Object" (Oggetto) è l'impostazione predefinita. Cliccate nella finestra di testo per impostare cosa attivare.

Type (Tipo)
"Trigger" (Attivatore) è l'impostazione predefinita. Cliccate sulla finestra di testo per far apparire la schermata "Select Trigger Type" (Selezione del tipo di attivatore).

Timer
Questa funzione può essere utilizzata per attivare un evento dopo un periodo di tempo prefissato o per definirne la durata. Un numero negativo corrisponde all'assegnazione di un intervallo di tempo che preceda un particolare evento. Nel caso delle telecamere, un numero serve per delimitare la durata di una ripresa.

Pulsante ONE SHOT (Evento singolo)
Questo pulsante fa esattamente quello che dice: cliccateci se volete che l'evento avvenga una sola volta.

Pulsanti NUMERATI da 1 a 5
Questi pulsanti servono per riportare le impostazioni a quelle predefinite, con poche eccezioni.

Finestra "Select What to Trigger"

Flipmap
Usato per effettuare un ribaltamento di mappa. Dovete inserire il numero della mappa ribaltata nel box adiacente.

Flipon
Usato per attivare il flipmap. Dovrete inserire il numero di mappa ribaltata nel box adiacente.

Flip off
Usato per disattivare il flipmap. Dovrete inserire il numero di Mappa Ribaltata nel box adiacente.

Target
Serve per fare in modo che la telecamera resti puntata su un determinato bersaglio invece che seguire sempre Lara.

Finish
Una volta designato un blocco come "fine del livello", dovrete includere un numero di rinvio nel riquadro accanto a "Finish".

CD
Attiva una traccia audio, il numero della traccia dovrà essere incluso nel riquadro di testo vicino a "CD".

Flipeffect
Sono effetti attivati senza avere uno specifico controller: per esempio: il tremolio dello schermo o la riproduzione di un particolare effetto sonoro.

Secret
Serve per inserire un suono associato a un "segreto". Siate certi di cliccare sul pulsante "one shot".

Body Bag
Non utilizzato.

Flyby
Usato solo per la schermata iniziale.

Cut Scene
Non utilizzato.

Finestra "Select Trigger Type"

Trigger (Attivatore)
Impostazione predefinita. Attivatori di oggetti ed eventi, crea una zona attiva verticale al di sopra del quadrato al quale vengono associati.

Pad (Piattaforma)
Un attivatore a piattaforma deve essere calpestato per essere attivato. In altre parole, Lara può saltare oltre una piattaforma e non attivarla (non c'è attivazione verticale come in un normale attivatore).

Switch (Interruttore)
Usato per attivare un interruttore.

Key (Chiave)
Usato per attivare una chiave.

Pickup (Di raccolta)
Quando raccogliete voi un oggetto (es. medi-kit), questo potrebbe attivare qualcosa d'altro (es: una palla rotolante)...

Heavy (Peso)
Tipo di attivatore non attivato da Lara. Si aziona solo con il peso di un nemico o di un oggetto (es. blocco mobile, masso, ecc.).

Antipad (Piattaforma di spegnimento)
Disattiva ogni cosa che è stata attivata da una piattaforma di attivazione.

Combat
Non utilizzato.

Dummy
Ponti, pavimenti mobili e simili, devono avere questa impostazione per impedire che Lara ci cada attraverso.

Antitrigger
Spegne qualsiasi cosa sia stata attivata dall'attivatore corrispondente. Non può essere usato con le porte a tempo! Attivatori speciali come le piattaforme, gli interruttori, le chiavi, gli antitrigger e gli antipad non sono cumulativi (non più di uno per blocco)... Uno solo di questi attivatori scavalca tutti gli altri.

Heavy Switch (Interruttore a peso)
Un interruttore creato per essere attivato da qualcuno/qualcosa che non sia Lara.

Heavy Antitrigger (Antiattivatore a peso)
Disattiva gli attivatori peso.

Monkey (Prensili)
Un interruttore che si attiva quando Lara è appesa. Utile quando volete passare a una telecamera diversa o attivare una trappola quando Lara si sta spostando in sospensione.

Place Object (Disponi oggetto)
Dopo aver scelto un oggetto dall'apposita finestra, cliccate su questo pulsante e posizionate l'oggetto cliccando su un quadrato.

<["nome oggetto"]>
Finestra di testo dell'oggetto - cliccateci sopra per attivare il menu dell'oggetto selezionato.

Object Tint RGB (Colore RGB dell'oggetto)
Sistema i valori RGB e la brillantezza dell'oggetto.

Trigger -> Object (Attivatore -> Oggetto)
Evidenziate il quadrato di attivazione e cliccate su questo pulsante. L'editor vi porterà all'oggetto che sarà attivato da esso.

Object -> Trigger (Oggetto -> Attivatore)
Evidenziate l'oggetto, premete il pulsante e sarete portati alla posizione di attivazione.

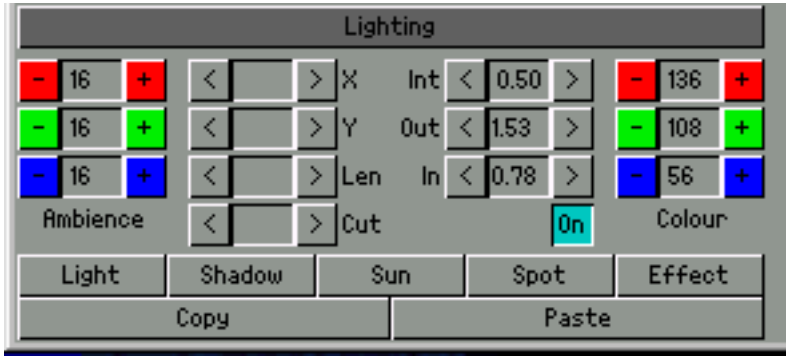
Visionare gli oggetti
Cliccando col pulsante sinistro nella finestra dell'oggetto lo farà ruotare lentamente.

Tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendo il mouse a sinistra, farete spostare in su gli oggetti della finestra, mentre muovendo a destra li farete abbassare.
Tenendo premuto il tasto destro del mouse e allontanando da voi il mouse, zoomerete nell'oggetto, facendo il contrario vi allontanerete.

Se non doveste vedere oggetti nella finestra, potreste stare a guardare il lato piatto di un oggetto grande e potreste doverlo ruotare. Altrimenti l'oggetto potrebbe essersi mosso fuori dall'area visiva.

Il menu degli oggetti selezionato mostra la lista di tutti gli oggetti disponibili in questo file WAS (oggetto).

Sarebbe bene stampare l'intero file WAS (è nella directory tomb4\graphics\WADS). Il file WAS è una lista di tutti gli oggetti "slots" (come appaiono nel Menu di Selezione Oggetti), nonché dei loro nomi di progetto. Nella maggioranza dei casi, questo faciliterà una più facile identificazione dell'oggetto che state cercando.



Lighting (Illuminazione)
Accende e spegne gli effetti di luce nella finestra di anteprima dell'editor. Deve essere acceso per editare gli effetti luminosi.

Ambience RGB (RGB d'ambiente)
Imposta la gradazione della luce in un ambiente. Cambiate i valori RGB per effetti di colore.

X ,Y, Len, Cut
X e Y muovono la luce intorno alle coordinate X,Y; Len imposta la lunghezza e Cut l'area d'irradiazione.

Int, Out, In

Int= Intensità, Out =lunghezza e In =irradiazione

[On]
Usate questo pulsante se desiderate avere una luce d'ambiente che non influenza Lara e gli oggetti animati. È ottimo per dare tono a pareti, come se fossero bruciate o rovinate. Dovrete selezionare la luce in questione e assicurarvi che sia accesa prima che questo pulsante sia selezionabile.

RGB Colour (Colore RGB)
Imposta il colore per ciascun effetto d'ombra e luce.

Pulsanti di posizionamento luci

Light (Luce)
Include una luce nella camera. Corregge la sua intensità, il raggio d'azione (Falloff) e la sua parte brillante (Hotspot). Si può assegnare un colore.

Shadow (Ombra)
Pone un'ombra nella camera. Raggio, assimilazione di luce e colore selezionabili.

Sun (Sole)
Aggiunge il sole alla camera. Solo uno per camera, per favore! Le coordinate X e Y serviranno per l'orientamento, abilitando così dei begli effetti di luce, comprese le ombre. Si può assegnare un colore.

Spot (Faretto)
Colloca un faretto nella stanza. Aiuterebbe attivare la voce "Show Light Meshes" per settare i parametri, le coordinate, le lenti, la potenza, la parte brillante e i soliti colori.

Effect (Effetto)
Aggiunge un effetto di luce alla stanza. Interessa solo il quadrato su cui è posto. Allargate e allungate per sistemare, poi scegliete il colore.

Copy (Copia)
Copia un effetto luce con le sue impostazioni.

Paste (Incolla)
Incolla l'effetto luce con le sue impostazioni.

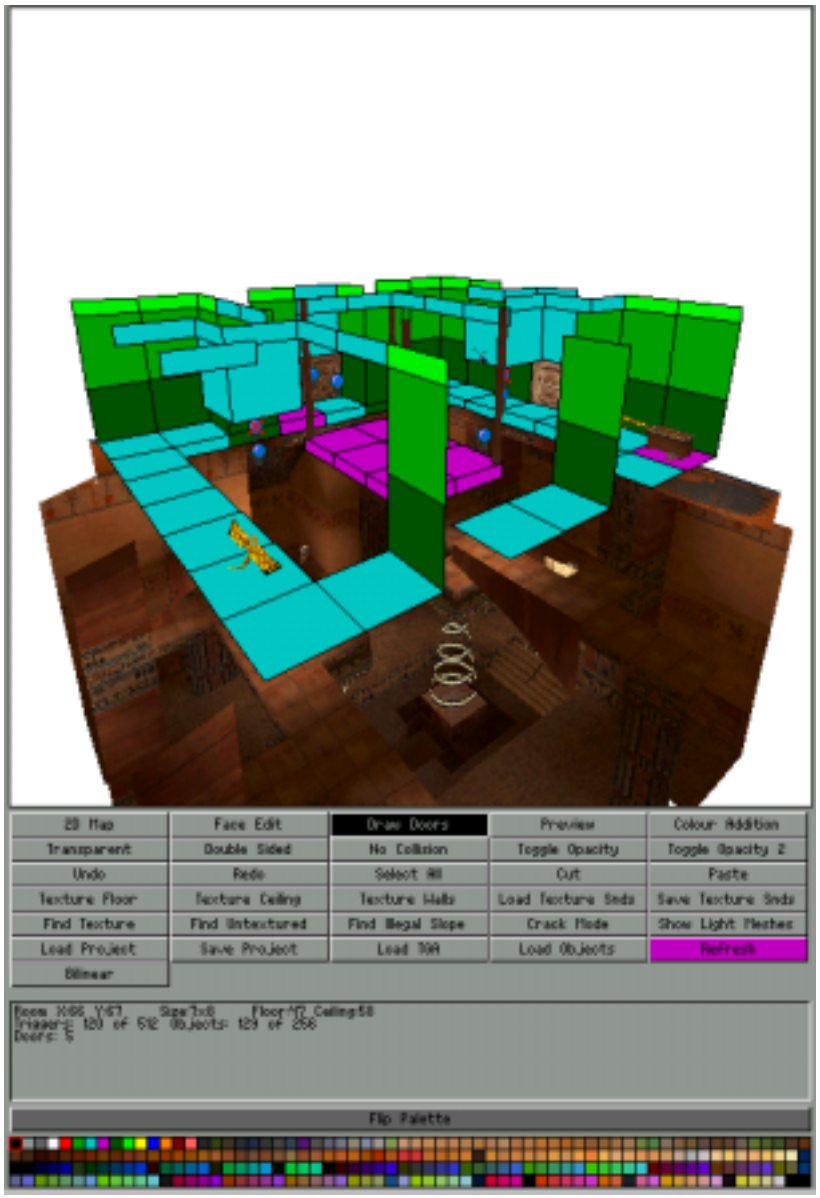
Regolare i valori delle luci

Non potrete cliccare semplicemente nel box e digitare un nuovo valore, gli aggiustamenti dovranno essere fatti usando i pulsanti che si trovano ai lati dei box. Riferitevi alla tabella di sotto per vedere quanto cambieranno i valori per ogni clic. Cliccate con il pulsante sinistro per piccoli incrementi, col destro, invece, per averne di più grandi.

Button	Left Click	Rig
Ambience	1	16
X	1	10
Y	1	10
Len	.1	1.0
Cut	.1	1.0
INT	3	12.5
Out	1	10
In	1	10
Colour	1	16

Finestra dell'editor

Finestra principale di lavoro per modellazione, applicazioni di texture, visuale in 2D/3D e modalità Anteprima.



Pulsanti della finestra dell'editor

2D Map (Mappa 2D)
Mostra una visuale dall'alto dell'intero progetto nella finestra dell'editor.

Face Edit (Modifica della superficie)
Visuale della camera che avete selezionato con le texture attive. Ricliccateci per disattivare.

Draw Doors (Mostra porte)
Mostra le camere collegate.

Preview (Anteprima)
La modalità Anteprima vi permetterà di "volare" per il modello e avere così una idea più chiara di come apparirà poi nel gioco. L'autosalvataggio si attiva quando entrate in questa modalità e "Exit" o la barra spazio sono usati per uscirne.

Colour Additino (Aggiunta colore)
Questa opzione è solo per l'editor- a volte è difficile vedere cosa sta accadendo coi colori e le facce trasparenti. Se state tentando di texturizzare una superficie d'acqua e non avete attivato le porte, di solito è più facile passare dall'aggiunta di colore al trasparente.

Transparent (Trasparente)
Deve essere attivo quando si applica per fare texture trasparenti come l'acqua.

Double Sided (Doppia faccia)
Attivatelo per applicare texture su entrambi i lati di un poligono. Deve essere usato anche per creare l'acqua, così che l'omonima texture possa essere vista sia al di sopra che al di sotto della superficie.

No Collision (Niente collisione)
Assegnato ai triangoli "volteggianti nello spazio" tra portali, quando modellate degli angoli. Se non lo usaste, Lara camminerebbe sull'acqua o apparirebbe a mezz'aria.

Toggle Opacity (Controllo opacità)
Quando create una trasparenza in un "portale": questo pulsante permette la texturizzazione del portale e previene il passaggio attraverso l'apertura (es. quando volete creare l'effetto di una gabbia o una finestra che dà su un'altra area). Deve essere applicato da entrambi i lati dell'apertura.

Toggle Opacity 2 (Controllo opacità 2)
Quando create una trasparenza in un portale, questo pulsante è usato per texturizzare l'apertura e permettere il passaggio in essa (es. effetto ragnatela o una cascata d'acqua).

Undo (Annulla)
Funziona con le tutte le opzioni e anche con il piazzamento di texture.

Redo (Ripeti)
Permette annullamenti multipli "dell'annulla" per tutte le funzioni sotto "Opzioni" del menu a discesa. Funziona anche nel piazzamento di texture.

Select All (Seleziona tutto)
Seleziona l'intero pavimento della stanza designata.

Cut (Taglia)
Permette di copiare aree da una stanza esistente (non le taglia comunque dalla mappa).

Paste (Incolla)
Incolla le aree che sono state copiate (tagliate) in un'altra stanza o in un'altra area della stessa locazione.

Texture Floor (Texture pavimento)
Applica una stessa texture su tutto il pavimento della stanza selezionata.

Texture Ceiling (Texture soffitto)
Applica una stessa texture su tutto il soffitto della stanza selezionata.

Texture Walls (Texture muri)
Applica una stessa texture sui muri della stanza selezionata.

Load Texture Snds/Save Texture Snds (Carica e Salva suoni texture)
Questa funzione è utile se avete applicato suoni ad ogni texture usando la finestra omonima (texture sounds). Normalmente, quando salvate il vostro progetto, può accadere che qualche suono venga cancellato. Salvate il vostro effetto usando il pulsante appropriato: non dovrete usare l'estensione del file. Quando caricherete il progetto, basterà reimportare il suono.

NOTA: Questi stessi pulsanti vengono utilizzati per salvare e caricare bump mapping (utilizzate i pulsanti in fondo alla schermata TEXTURE SOUNDS per assegnare ogni bump mapping, a patto che questa opzione sia attivata nel menu di impostazione). Ogni volta che salvate un suono o un'assegnazione di bump mapping, questi verranno salvati con due estensioni predefinite diverse.

Find Texture (Trova texture)
Utile per individuare la zona in cui è stata applicata una specifica texture nel modello. Con "Face Edit" (Modifica della superficie) attivo, selezionate una texture dal pannello e cliccate su questo pulsante... L'editor la localizzerà.

Find Untextured (Trova non texturizzati)
Individua nel modello i poligoni non texturizzati.

Find Illegal Slope (Trova inclinazioni non valide)
Trova zone inclinate in cui Lara potrebbe rimanere bloccata.

Crack Mode
Non utilizzato.

Show Light Meshes (Mostra coni di luce)
Questa voce rende visibile i coni di luce. Utile quando si stanno creando lampade o si stanno puntando luci.

Load Project (Carica progetto)
Carica un progetto. L'estensione dovrà essere PRJ, lo stesso formato creato dall'editor all'atto del salvataggio del progetto.

Save Project (Salva progetto)
Usatelo di frequente! Fate copie multiple, soprattutto prima di grandi cambiamenti! Se un problema di sviluppo saltasse fuori, in questa maniera sarebbe più semplice tornare indietro a una versione precedente piuttosto che tentare di ripararlo.

Load TGA (Carica TGA)
Questa funzione carica un file texture di formato TGA. Appare nel pannello delle texture sul lato destro dell'editor.

Load Objects (Carica oggetti)
FUNZIONE IMPORTANTE! Quando inizierete un nuovo progetto, dovrete caricare gli oggetti. Questi oggetti sono in formato WAS.

Refresh
Ricalcola gli effetti tra due stanze attigue. Spesso, dopo aver modificato una luce, una linea antiestetica si creerà tra due settori. Refresh ridistribuisce la luce così da cancellare questa linea.

Bilinear (Bilineare)
L'opzione bilineare sfoca i pixel emulando quello che fa una scheda 3D alle texture.

Riquadro informativo (direttamente al di sotto dei pulsanti della finestra)

Room XY (Stanza XY)
Indica le coordinate X e Y della stanza selezionata - utile per le camere sovrapposte.

Selected Block (Blocco selezionato)
Le coordinate X e Y del blocco selezionato appariranno solo quando cliccherete su un quadrato della visuale a griglia.

Size (Dimensione)
Vi dice quanto è lunga e larga la camera in quadretti (l'unità di misura della finestra con visuale dall'alto).

Floor (Pavimento)
Mostra l'altezza del pavimento. Importante quando si allineano verticalmente delle camere.

Ceiling (Soffitto)
Mostra l'altezza del soffitto. Importante quando si allineano verticalmente delle camere.

Triggers (Attivatori)
Tiene il conto degli attivatori usati per l'intero progetto.

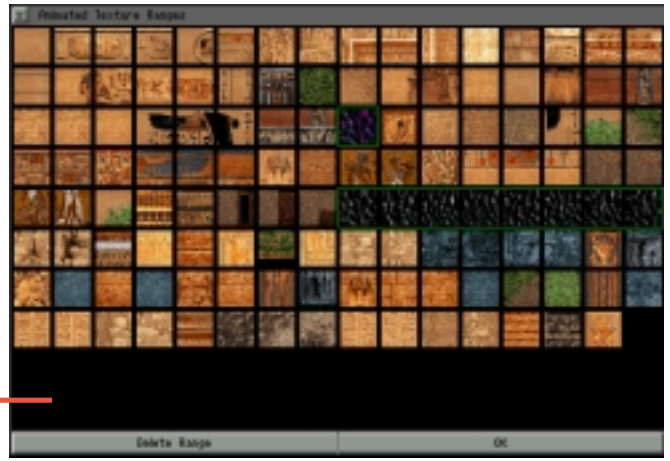
Objects (Oggetti)
Tiene il conto del numero di oggetti usati per l'intero progetto.

Doors (Porte)
Vi dice quante "porte" di collegamento ci sono nella stanza selezionata.

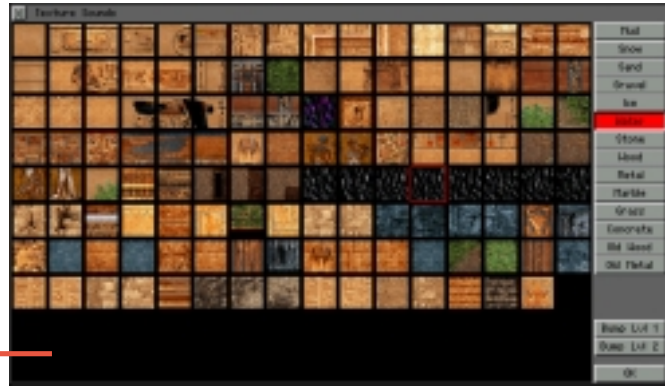
Pulsante Flip Palette (Cambio palette)
Nella visuale della mappa 2D, quando cliccherete su questo pulsante, tutte le camere di un'elevazione più alta di quella selezionata scompariranno dalla visuale, mentre quelle al di sotto si vedranno grigie. Ricliccandoci di nuovo, le stanze sopra ricompariranno. Ottimo per trovare le camere "nascoste".

Pulsante Color Palette (Palette dei colori)
Si occupa dei colori usati per le trasparenze. È anche un sistema rapido per assegnare un colore a una luce selezionandola e poi cliccando sul quadratino del colore desiderato. La luce assumerà il tono RGB di quel quadrato.

Texture Map
File TGA con colore a 24 bit. Ciascuna casella è di 64x64 pixel. Potete realizzare delle texture map personalizzate, consultate la sezione Funzionalità avanzate per maggiori dettagli.



Animation Ranges (Gradi d'animazione)
Fa apparire la finestra per l'impostazione dei gradi di animazione. Le texture animate non funzioneranno finché questi parametri non saranno sistemati.



Texture Sounds (Suoni delle texture)
Fa apparire la finestra d'assegnazione per i suoni corrispondenti alle texture.

Bump Level1 and Bump Level2
Usato per assegnare il bump mapping (mappatura in rilievo) delle texture. Dovrete avere la voce Bump Mapping attivata nel menu di impostazione per poterne vedere gli effetti. Dovrete inoltre usare il bottone Save Texture Sounds (Salva suoni delle texture) per salvare i bump assegnati. Dovrete sempre salvare due file (ognuno con la propria estensione, TFX per i suoni e TBM per il mappaggio).

Animation Range (Gradi d'animazione) - una certa sequenza di texture che ne forma una animata quando visionata dall'interno del gioco.

Arrows (Frecce) - le frecce e le X appaiono in bianco sui pannelli evidenziati in rosso e consentono di sistemare le texture.

Average Ceiling (Livella soffitto) - porta il soffitto a un'altezza che è la media di quelle delle zone selezionate (o appiattisce nel caso di superfici casuali).

Average Floor (Livella pavimento) - porta il soffitto a un'altezza che è la media di quelle delle zone selezionate (o appiattisce nel caso di superfici casuali).

Bilinear (Bilineare) - l'opzione bilineare emula quello che fanno le schede 3D alle texture.

Block (Blocco) – l'unità da costruzione base dell'editor, creato quando alzate o abbassate una superficie quadrata.

Bound Room (Ridimensiona stanza) - porta la stanza alla dimensione voluta.

Box (Circoscrivi) - un'opzione assegnata a un quadrato di pavimento, che impedisce ai nemici di raggiungere luoghi in cui non è prevista la loro presenza.

Bump Map (Mapping in rilievo) – opzione che può essere assegnata alle texture per farle apparire più tridimensionali. Per vedere l'effetto, il comando omonimo deve essere attivato nel menu di impostazione.

Camera (Telecamera) - usata per "forzare" una certa ripresa, attivata dal passaggio di Lara su un quadrato attivatore.

Centre (Centraggio) - fa tornare la visuale e gli assi di rotazione nel centro della stanza.

Cheat Mode - vedi "Flycheat".

Climb (Rampicata) - quattro pulsanti verdi usati per rendere scalabile una parete.

Collision (Collisione) - …o "No Collision" (Niente collisioni) è assegnato agli angoli triangolari generati dalle inclinazioni diagonali dei portali quando queste vengono modellate. Senza di esso, Lara camminerebbe sull'acqua o a mezz'aria.

Copy (Copia) - diverse opzioni di copia dell'editor sono usate per copiare luci, stanze o porzioni di stanze, ma non oggetti.

Copy Room (Copia stanza) – effettua una copia della camera (ma non delle luci al suo interno).

Crack Mode (Modalità crack) - non utilizzata per lo sviluppo su PC.

Cut (Taglia) – l'hotspot (parte viva) di un faretto (spotlight).

Death (Morte) -tipo di quadrato che causa la morte di Lara per combustione.

Delete (Cancella) - rimuove stanze, luci e oggetti dal progetto.

Delete Room (Cancella stanza) - rimuove una camera, attenzione: non c'è modo di annullare questo comando!

Demo Model (Modello demo) - il modello d'esempio nel progetto tutorial (tut1.prj) dell'editor.

Door (Porta) - chiamati anche "portali", sono una connessione orizzontale o verticale tra due stanze. Variano in dimensione a seconda della camera e della loro funzione.

Draw Doors (Mostra porte) - fa vedere le stanze collegate a quella in cui siete.

Effect Light (Effetto d'illuminazione) - una luce che interessa solo un quadrato.

Face Edit (Modifica della superficie) – con questi pulsante è possibile attivare le texture.

Falloff (Lunghezza) - la parte terminale di una fonte luminosa che si trasforma gradualmente in buio.

Fixed Camera (Telecamera fissa) - la ripresa di questa telecamera non può essere interrotta finché Lara non scende dalla piattaforma che l'ha attivata. Resta attiva anche con le armi in pugno.

Flatten Ceiling (Appiattisci soffitto) - riporta in piano il quadrato di soffitto selezionato.

Flatten Floor (Appiattisci pavimento) - riporta in piano il quadrato di pavimento selezionato.

Flip Effect (Effetto ribaltamento) - attivatore utile per azioni specifiche.

Flip Map (Ribalta mappa) - usato per eventi e cambi di stato come allagamenti e terremoti.

Flip Palette (Cambia palette) - utilizzato nella navigazione 2D della finestra dell'editor. Fa in modo che tutte le camere sopra a quella selezionata "spariscano".

Flip Room (Ribalta stanza) - selezionate la camera e usate questa funzione per ribaltarla verticalmente. NON si ribalteranno anche le texture!

Floor (Pavimento) - il lato inferiore di una camera.

Flyby Camera (Telecamera mobile) - una serie di telecamere usate per creare l'effetto "a seguire".

Flycheat (Cheat per volare) - il cheat mode; usato per muoversi nel livello senza doverlo giocare. Si attiva scrivendo DOZY sulla tastiera e usando poi il CTRL e i tasti cursore per spostarsi. Si può disabilitare cambiando il file "script.txt".

Heavy Trigger (Attivatore peso) - un attivatore che è attivato da qualsiasi oggetto o elemento tranne Lara.

Horizon Graphics (Grafiche d'orizzonte) - appaiono nei WAD dei livelli nella modalità "all'aperto". Non c'è bisogno che vengano piazzate, sono incorporate nel convertitore di livello.

Horizontal Connection (Connessione orizzontale) - un qualsiasi portale (creato usando il pulsante DOOR) che collega camere lato a lato.

Hotspot (Luce viva) - la parte brillante dell'emanazione di una luce.

IA (Intelligenza artificiale) - caratteristiche e comportamenti preprogrammati. Diversi tipi di IA possono essere assegnati a diversi nemici per modificarne i comportamenti.

Illegal Door (Porta non valida) - una porta o un portale che non è collegata correttamente. Normalmente è a causa di una sovrapposizione che appare il messaggio d'errore nella produzione del WAD.

Illegal Slope (Inclinazione non valida) - inclinazioni che causano problemi nella navigazione della stanza; una qualsiasi rampa sopra alla quale un nemico non può passare (inclinazioni di 3 clic o più).

Len (Portata) - il falloff (zona di fading) di un faretto (spotlight).

Level (Livello) - un progetto di una serie che, insieme, formano il gioco; il modello insieme a un particolare WAD (set d'oggetti).

Level Converter (Convertitore di livello) - il programma Tom2pc.exe, usato per creare file giocabili TR4.

Level Design (Progettazione del livello) - include tutti gli aspetti di progettazione, dagli aspetti estetici alla giocabilità.

Light Meshes (Coni di luce) - la rappresentazione visuale delle caratteristiche di una luce.

Luce d'ambiente - la luce generica in una stanza, con impostazione RGB predefinita di 128, 128, 128.

Mirror (Specchiare) - evidenziate una camera e usate questa funzione per ribaltarla orizzontalmente. NON ribalterete le texture in essa contenuta.

Monkey Swing - l'attraversamento di una stanza appesi al soffitto.

Nullmesh - un oggetto "fittizio" che produce un certo effetto nel livello di gioco (es. fiamme).

Object (Oggetto) - ogni elemento posto in un livello.

OCB - Object Code Bit (Codice bit dell'oggetto), premete "O" per far apparire la relativa finestra.

Output WAD (Produzione di WAD) - il passo finale nella creazione di un file giocabile TR4. Unione delle informazioni WAD con quelle del livello, per creare un file .TOM che è poi convertito in un file TR4 giocabile.

Pick Up - oggetto che Lara può raccogliere nel gioco.

Place Target (Disporre bersaglio) - (ALT Z) può spostarvi a una zona specifica della camera o in un altro luogo. Ottimo strumento di navigazione.

Placed Lights (Luci disposte) - ogni luce o sorgente luminosa che può essere inclusa nel modello, ombre comprese.

Plan View Grid (Griglia della visuale planare) - la griglia su cui è mostrata una stanza selezionata vista dall'alto.

Polygon Dropout (Mancanza di poligono) - la mancata rappresentazione su schermo di poligoni (e perciò delle loro texture), che causa "vuoti" nella visuale.

Portal (Portale) - apertura verticale o orizzontale creata quando due camere vengono unite con il bottone DOOR. Variano in base alle dimensioni della camera e dalla loro funzione.

Preview (Anteprima) - visuale 3D del modello. Nell'editor, la cosa più simile al giocare.

Random Ceiling Down (Abbassa soffitto irregolare) - un sistema veloce per creare superfici casualmente irregolari sui soffitti

Random Ceiling Up (Alza soffitto irregolare) - un sistema veloce per creare superfici casualmente irregolari sui soffitti.

Random Floor Down (Abbassa pavimento irregolare) - un sistema veloce per creare superfici casualmente irregolari sui pavimenti.

Random Floor Up (Alza pavimento irregolare) - un sistema veloce per creare superfici casualmente irregolari sui pavimenti.

Redo (Ripeti) - "ripete" l'azione cancellata con "Annulla" (UNDO) (funziona per quasi tutte le opzioni del menu a discesa).

RGB Colour (Colori RGB) - le valenze di rosso, verde e blu del colore. Luci e oggetti possono avere diversi valori RGB.

Rotate (Ruota) - ruota la camera di 90 gradi in senso orario.

Select Room (Seleziona stanza) - pulsante utilizzato per individuare una particolare camera o selezionarne una "vuota" da aggiungere al progetto.

Sink (Allagare) - utilizzato per inserire dell'acqua all'interno di una stanza.

Slope (Declivio) - un quadrato sul soffitto o sul pavimento con un angolo non parallelo all'orizzonte.

Smooth Ceiling (Regolarizza soffitto) - appiattisce una superficie irregolare; angola i piani perpendicolarmente. Ideale per rifinire l'effetto della funzione Random Ceiling.

Smooth Floor (Regolarizza pavimento) - appiattisce una superficie irregolare; angola i piani perpendicolarmente. Ideale per rifinire l'effetto della funzione Random Floor.

Split Room (Dividi camera) - è utilizzato quando avete creato un labirinto di corridoi in una singola stanza (creati con la funzione "muro"). Dovreste dividere le altre aree intorno alla camera così che non vi siano sovrapposizioni di zone.

Splitter (Suddivisore) - si riferisce a un'opzione assegnata a un quadrato di pavimento che impedisce ai nemici di raggiungerli (attivata dal pulsante BOX – e il quadrato diverrà grigio).

Square (Quadrato) - la piattaforma 2D di base. I quadrati sono sollevati o abbassati durante il processo di modellazione per creare forme.

Superfice spezzate - termine usato per chiarire ciò che accade a un quadrato quando un suo solo angolo è sollevato o abbassato (la superficie è "spezzata" in due sezioni triangolari).

Texture Map (Mappatura di texture) - una serie di texture usate per definire l'ambiente circostante.

Texture Sound (Suono di una texture) - assegnato alla texture singola così che produca un certo suono quando calpestata (sabbia, metallo, ecc).

Texture Tile (Texture singola) - un'immagine di 64x64 pixel posta su un quadrato per definire il modello. I quadrati non sono visibili nel gioco finché non ci applicherete sopra una texture.

Toggle Opacity (Controllo opacità) - usato per creare trasparenza nei portali. Permette di texturizzare una "porta" e ne IMPEDISCE il passaggio attraverso (es. se volete creare l'effetto gabbia o una finestra che guarda dentro a un'altra zona). Deve essere applicata da entrambi i lati dell'apertura per prevenire il passaggio in tutte e due le direzioni.

Toggle Opacity 2 (Controllo opacità 2) - usato per creare trasparenza nei portali. Permette di texturizzare una "porta" e ne CONSENTE il passaggio attraverso (es. se volete creare l'effetto acqua o ragnatela).

TOM file (file TOM) - il file creato quando "producete WAD" nell'editor di stanze. Contiene le informazioni del WAD e di tutto quello che è contenuto nel livello. È il file che verrà convertito nella versione giocabile del livello.

Traps (Trappole) - oggetti animati sistemati per uccidere Lara: punte, sfere acuminate, lame, ecc.

Trasparency Colors (Trasparenza di colori) - colori della tavolozza assegnati a un quadrato, sono: 1) aperture tra stanze (grigi) e 2) aree che danno all'esterno sulla grafica d'orizzonte (nere).

Trigger (Attivatori) - assegnati a uno o più quadrati di pavimento per un evento, tramite il relativo pulsante rosa.

Trigger Triggerer (Attivatore attivante) - un attivatore fittizio assegnato ad altri attivatori: blocca il funzionamenti di questi ultimi finché non è stato attivato a sua volta.

Trigger Zone (Zona d'attivamento) - un gruppo di quadrati tutti azionanti il medesimo oggetto.

Undo (Annulla) - usato per annullare una particolare azione, gran parte delle quali trovate sotto a "Features" nel menu a discesa. "Annullerà" il piazzamento errato di texture.

Vertical Connection (Connessione verticale) - qualunque portale (creato con il pulsante DOOR) che unisce stanze sopra e sotto.

WAD file (File WAD) - contiene le informazioni compresse su tutti gli oggetti e le animazioni di un particolare livello.

Wall (Muro) - il pulsante verde WALL è usato per creare pareti. Nella griglia di visuale planare queste saranno quadretti verdi, ma appariranno come spazi vuoti nella finestra dell'editor in modalità 2D. In 3D, i muri saranno di 3 sfumature di verde (per motivi di texturing).

Wallpaper Effect (Effetto tappezzeria) - indesiderata condizione risultante dall'incorretta applicazione o selezione delle texture per una parete.

WAS file (file WAS) - la lista di tutti gli oggetti e le animazioni in un particolare livello.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Messaggi d'errore dell'editor di livelli

Richiesta di sistema: “Arg list too big”
Quando salvate un progetto, il percorso per il file WAD e delle texture sono memorizzati dall'editor. Se spostate uno qualsiasi di questi file o cartelle, quando caricate nuovamente il progetto vedrete comparire il sopracitato messaggio. Una volta premuto "Cancel" (l'unica vostra opzione), ecco un altro messaggio:

Richiesta di sistema: “Warning: texture file (path name) not found”
Quando premete "OK", apparirà la finestra "Load Object File".. Caricate il vostro WAD (Tomb Raider Level Editor\ Graphics\Wads) e quindi le vostre texture (Tomb Raider Level Editor\Maps). Salvate il progetto e, la volta successiva che l'aprirete, tutto dovrebbe essere a posto (a meno che non spostiate nuovamente qualcosa!). C'è un altro messaggio che potreste ricevere durante questo processo, ma solo se caricate il WAD sbagliato nel progetto (cioè non contenente gli oggetti posizionati). Il messaggio è:

Richiesta di sistema: "Retain all Triggers (Remap to Lara?)"
Premete sempre "Cancel” e vi verrà comunicato quanti oggetti sono stati rimossi dalla mappa. Non salvate il progetto! Dovrete ricaricarlo e riprendere il corretto file WAD se volete essere sicuri di non aver perso il lavoro.

Messaggi d'errore di Windows

Windows mi dà un messaggio d'errore quando tento di aprire l'editor:
Assicuratevi di essere a 16 bit di colore. L'editor NON FUNZIONA a 24 o più bit di profondità!

Il gioco non si carica, lo schermo rimane nero e ottengo il messaggio "Failed to Set Up Direct X".
Provate a riavviare il sistema.

Interfaccia dell'editor

I pulsanti nella parte inferiore dell'interfaccia non sono visibili:
Premete ALT+INVIO per adattare l'interfaccia alla dimensione dello schermo. Assicuratevi di essere a una risoluzione di 1024x768.

L'interfaccia (o parte di essa) è diventata nera:
Ripristinate l'immagine minimizzando la finestra, poi riapritela ancora (potreste dover premere ALT+INVIO per riottenere la barra degli strumenti di Windows).

Finestra dell'editor

La finestra dell'editor resta bianca dopo aver caricato il progetto:
Attivate il pusante 2D e disattivatelo, questo dovrebbe rendere il progetto visibile.

La stanza e gli oggetti a cui sto lavorando sono parzialmente spariti nella finestra dell'editor:
In qualche caso, l'editor ha piccoli problemi di compatibilità con le schede grafiche gForce. Disattivare il bottone "Draw Doors" dovrebbe sistemare le cose.

Ho caricato un nuovo progetto e nuove texture, ma tutti gli oggetti hanno strani colori:
Una volta che avrete caricato e salvato il progetto, i colori torneranno normali.

Crash

L'editor si blocca prima che possa iniziare a lavorarci sopra:
Quando l'editor parte, una finestra vi chiederà "Load in last autosaved?" (Vuoi caricare l'ultimo salvataggio automatico?). Dovrete per prima cosa premere "OK" o "Cancel" prima di fare qualsiasi altra cosa, come cliccare sul pulsante di minimizzazione/massimizzazione, o l'editor andrà in crash.

Ho costruito il mio livello e l'ho reso giocabile, ma si blocca quando inizio a giocare:
Assicuratevi che Lara sia stata anche lei inclusa nel modello!

Quando uso "Average Floor" o "Average Ceiling", qualche volta il programma smette di funzionare:
Se selezionate accidentalmente un quadrato bianco nella griglia di visuale planare e usate questi comandi, il programma potrebbe andare in crash.

Problemi generali nell'uso dell'editor e/o del convertitore di livelli

L'editor procede a scatti quando vado in certe camere:
Attenzione! Probabilmente state raggiungendo il limite di oggetti! Le stanze di grandi dimensioni, con molte luci e oggetti, rallentano il vostro sistema! Disattivare il comando "Draw Doors" aiuterà.

Mentre uso il convertitore di livelli, non vengono mostrate informazioni e non sono sicuro che stia convertendo i miei file:
Per qualche ragione, probabilmente riguardante le dimensioni del progetto, il convertitore qualche volta non mostra le informazioni dei file. Normalmente dovreste vedere una barra progressiva blu e saprete che il programma ha finito il suo lavoro. Inoltre, se volete essere certi, controllate la data del file TR4 che è stato creato. Ci sono due livelli d'esempio che mostrano questo problema: "Catacombs" e "Coastal Ruins".

Problemi nel gioco

Il frame rate è basso, il gioco si muove più lentamente del solito:
Riavviare il sistema di solito risolve il problema.

Lara rimane incastrata e balla la "giga":
Usate sempre il comando per trovare gli "Illegal Slope" (Inclinazioni non valide) prima di giocare il livello, ciò impedirà Lara di bloccarsi nella mappa. Le inclinazioni comunemente "non valide" sono quelle alte 3 clic collegate a un muro oppure fra loro.

Ho inserito un "Fog Bulb" (Zona di nebbia) ma non ne vedo l'effetto:
Assicuratevi che l'effetto volumetrico sia attivato nel menu di impostazione. La nebbia funziona insieme al “Flip Effects”, assicuratevi che il relativo attivatore sia impostato opportunamente.

Ho assegnato l'opzione di Bump Map (Mapping in rilievo), ma non riscontro alcuna differenza di rilievo:
Assicuratevi che l'opzione omonima sia attivata nel menu di impostazione. Se ricaricate una texture senza aver salvato il suono ("Save Texture Sounds"), perderete anche le impostazioni del Bump!

Ci sono dei "buchi" nel mio livello:
Ogni superficie sulla quale non è stata applicata alcuna texture apparirà come trasparente. Usate il pulsante "Find Untextured" (Trova non texturizzati) per localizzare i poligoni senza texture.

L'installazione e l'utilizzo di questo software rappresentano un accordo con i termini di questa licenza, pertanto siete pregati di leggerli attentamente. Se non accettate qualsiasi elemento, rimuovete il software dal vostro computer.

Questo software fornito insieme alla presente licenza rimane proprietà di Core Design Ltd. ed Eidos Interactive protetta da copyright. Avete l'autorizzazione a usare questo prodotto per un utilizzo personale, ma non potete modificare, ricompilare, vendere o affittare questo software a nessun altro senza la previa autorizzazione scritta di Core Design Lt. ed Eidos Interactive.

La vostra licenza di usare questo software termina immediatamente, in modo automatico, senza ricevere notizia da Core Design Lt. ed Eidos Interactive, se non rispettate qualunque elemento di questa licenza. Accettate di distruggere questo software e la sua documentazione dopo la conclusione di questa licenza.

Potete usare questo software per creare o modificare i livelli utilizzati dal gioco Tomb Raider (da ora in poi chiamati "livelli"), con le seguenti restrizioni:

I vostri livelli non possono contenere modifiche o cambiamenti ai file eseguibili forniti in questo pacchetto o quelli distribuiti con Tomb Raider: The Last Relevation.

I vostri livelli non possono contenere materiali illegali, coperti da marchio registrato o da copyright, a meno che non otteniate il consenso scritto dei proprietari del marchio o del copyright in questione.

I livelli che create e distribuite devono contenere il vostro nome e indirizzo e-mail e devono essere distribuiti con un file readme che contenga la frase: "Questo livello non è stato creato e non è supportato da Core Design Lt. ed Eidos Interactive."

I vostri livelli devono essere distribuiti gratuitamente. Né voi né nessun altro può vendere, affittare o sfruttare commercialmente questi livelli in alcun modo. Potete solo scambiarli gratuitamente con gli utenti con licenza di utilizzare Tomb Raider Chronicles.

Quando distribuite pubblicamente il vostro livello, concedete automaticamente a Core Design Lt. e/o Eidos Interactive il diritto perpetuo, senza diritti d'autore, di usare, modificare, concedere in licenza e distribuire il vostro livello in qualsiasi modo esse scelgano.

Riconoscete e accettate espressamente che l'uso dell'editor di livelli è a vostro rischio. Questo software e la documentazione sono forniti "COME SONO" e senza nessun tipo di garanzia. Inoltre, questo software "NON È SUPPORTATO" né da Core Design Lt. né da Eidos Interactive. In nessun momento gli agenti o i dipendenti dovranno fornire assistenza all'utente circa l'installazione, la configurazione o l'utilizzo di questo software.

In nessuna circostanza, compresa la negligenza, Core Design Lt., Eidos Interactive o i loro direttori, funzionari, dipendenti o agenti saranno responsabili per qualunque danno fortuito, speciale, consequenziale o di altro tipo, che possa risultare dall'uso o l'inabilità a usare questo software. Alcuni stati non consentono la limitazione o l'esclusione della responsabilità per danni fortuiti o consequenziali, pertanto queste limitazioni o esclusioni possono non essere applicate nel vostro caso. In nessun caso la nostra responsabilità totale nei vostri confronti per qualunque danno e perdita eccede l'ammontare pagato da voi per questo software. Se una parte di questa licenza non è suscettibile di tutela giudiziaria, si considera effettiva la parte restante.

Per CORE DESIGN LTD - Tomb Raider Last Revelation

Programmazione PC	Richard Flower
Programmazione IA	Tom Scutt
Programmatori	Chris Coupe
	Martin Gibbins
	Derek Leigh-Gilchrist
	Martin Jensen
Animazioni	Phil Chapman
	Jerr O'Carroll
Design dei livelli	Pete Duncan
	Jamie Morton
	Richard Morton
	Andy Sandham
	Joby Wood
Sequenze animate	Peter Barnard
	David Reading
	Matt Furniss
	Simeon Furniss
	John Lilley
Grafica addizionale	Andrea Cordella
	Damon Godley
	Steve Hawkes
	Mark Hazleton
	Steve Huckle
	Darren Wakeman
Musica ed effetti sonori	Peter Conelly
Concetto originale	Peter Duncan
	Dr. Kieron O'Hara
	Richard Morton
	Andy Sandham
Dialoghi	Hope Caton
	Andy Sandham
Produttore	Troy Horton
Controllo qualità	Tiziano Cirillo
	Nick Conelly
	Hayos Fatunmbi
	Paul Field
	Steve Wakeman
	Dave Ward
	Jason Churchman
Produttori esecutivi	Jeremy H. Smith
	Adrian Smith

Per CORE DESIGN LTD - EDITOR DI LIVELLI DI TOMB RAIDER

Programmazione PC	Richard Flower
Supporto marketing	Andrew Thompson
Produttore	Andy Watt
Produttori esecutivi	Jeremy H. Smith
	Adrian Smith

Per EIDOS INTERACTIVE - EDITOR DI LIVELLI DI TOMB RAIDER

Produttore	Mike Schmitt
Capo progetto	Rebecca Shearin
Grafica/Design livelli tutorial	Gary LaRochelle
Design	Philip Campbell
Manuale	Rebecca Shearin
	Gary LaRochelle
Supporto marketing	Paul Baldwin
	Bryan Davies
	Kim Pendelton
Responsabile progetto	Matt Knoles
V.P. di sviluppo	Nick Earl
Responsabile controllo qualità	Brian King
Assistente controllo qualità	Mike Orenich
Controllo qualità	Tamara Williamson
Controllo qualità	Carlo De La Llana
Ringraziamenti speciali	Mike McGarvey
	Rob Dyer
	Nick Earl
	Mike Kawahara
	Richard Morton
	Tom Scutt
	Peter Duncan
	Chris Coupe
	Martin Gibbons
	Susie Hamilton
Ringraziamenti speciali extra!	Philip Campbell
	Chantal Slagmolen
	Andy Watt
	Richard Flower
	Troy Horton
	Adrian Smith
	Jeremy H. Smith
	Tutti quanti alla CORE DESIGN LTD.!