TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 1.



TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 2.

BEVEZETŐ



A Tomb Raider-t már egy szenzációs szerepjátékhoz hasonlítják. A rajongók nem csak Lara-ba és mozgásába szerelmesek, hanem fantáziadús és izgalmas világába is . Mindez Lara látogatásával kezdődött az egyiptomi romoknál 1996-ban, és most a Tomb Raider Pályaszerkesztő megjelenésével teljessé vált a kör, vadonatúj kalandok várnak ránk Egyiptomban. A Tomb Raider Chronicles az utolsó a Tomb Raider játéksorozatban ami ezzel a fejlesztőeszközzel készült; de inkább tekintsük egy szakasz lezárásának,mert a pályaszerkesztő jóval többnek tűnik mint egy új kezdet...

A Tomb Raider Pályaszerkesztő egy példatárat is tartalmaz ami segít elkészíteni a saját Tomb Raider pályádat (de kérünk, olvasd el a kereskedelmi célú használatra vonatkozó részt a licenszben).

Mégha nem is tudsz megváltoztatni egyes tárgyakat és animációkat (például Lara öltözékét), akkor is sok egyéb változatos tárgy közül választhatsz. Fúrhatsz-faraghatsz, tervezhetsz különböző "'pályákat" - eseményeket, készíthetsz félelmetes helyeket, az egyszerűtől a bonyolultig...és a kísérletezés közben könnyen megtanulhatod mit tudsz befejezni, és szép csendben egészen újfajta tudást szerzel meg. Habár ezzel a termékkel együtt nem jár közvetlen tanácsadás, reméljük, hogy majd te magad építesz ki egy közösségi "tanácsadói" csevegő-szobát az Eidosinteractive weboldalán. Keresd fel a Tombraider.com-ot hírekért, linkekért és a Tomb Raider Pályaszerkesztő frissítéseiért...terveink szerint újabb tárgyakat, projecteket és textúrákat teszünk közzé, és legvégül versenyt írunk ki a "Legjobb Tomb Raider Pálya Rajongó" címért. ATomb Raider Last Revelation próbapályák amik a példatárban szerepelnek, befejezetlenek és nem játékra szántuk. Csak azért mellékeltük a szerkesztőhöz, hogy a megtanulandó feladatok sokrétűségét mutassa és ugródeszkaként szolgálhat azok számára akik nem kívánják elkészíteni saját "világukat", de szeretnének egy kis időt eltölteni játék-tervezéssel. Őszintén reméljük, hogy élvezni fogod a "szöszölést", tervezést, az építést Laraval és érte, akárcsak mi az elmúlt 4 évben. Köszönjük mindenkinek, hogy fenntartották a lelkesedést a Tomb Raider sorozatért, ezúton járultak hozzá a sikeréhez. Boldog kalandozásokat kívánunk Laraval és sok sikert az eszközök használatához, hogy új világokat teremtsetek számára.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 3.

<u>SZERKESZTŐ ÁTTEKINTÉS</u> <u>Hogyan működik</u> <u>Az interaktív felület</u> <u>A kézikönyv használata</u> <u>Gyorstalpaló/Barátkozzunk meg a felülettel</u>	4 4 6 7 7 7
I-ES SZEKCIÓ - KEZDETBEN Kezdjünk hozzá "Szoba" készítése Események hozzárendelése a "Szobá"-ban A "Szoba" textúrázása A "Szoba" tényviszonyainak beállítása Játszható verzió készítése Időmegtakarítás és egyéb tippek "Szobá"-k összekapcsolása ("Ajtók" készítése)	$ \frac{9}{9} \frac{10}{11} \frac{11}{12} \frac{14}{17} \frac{18}{19} $
<u>II-ES SZEKCIÓ - ALAKOK FORMÁZÁSA</u>	<u>22</u>
<u>Készségfejlesztés</u>	<u>22</u>
<u>Lejtők készítése</u>	<u>27</u>
<u>1 III-AS SZEKCIÓ - LEGYEN A PÁLYA KÜLÖNLEGES</u>	<u>29</u>
<u>Tárgyak hozzáadása</u>	<u>29</u>
<u>Kapcsolók</u>	<u>31</u>
<u>Csapdák</u>	<u>34</u>
IV-ES SZEKCIÓ - LEGYEN JOBB Rumli a Szobákban Víz létrehozása Mászható falak A Majomtánc	$\frac{35}{35}$ $\frac{38}{39}$ $\frac{39}{40}$
<u>V-ÖS SZEKCIÓ- LÁSSUNK MÁSKÉPPEN</u> <u>Kameraállások</u> <u>Heavy Triggers</u>	$\frac{43}{43}$ $\frac{45}{45}$
<u>VI-OS SZEKCIÓ - VILÁGVÉGE</u>	<u>46</u>
<u>Az utolsó "Szoba"</u>	<u>46</u>
<u>Készítsünk Külső Világot</u>	<u>51</u>
<u>Az utolsó mozzanat- Audio track hozzáadása a pályához</u>	<u>54</u>
<u>Triggering the End of the Level</u>	<u>55</u>
TOMB RAIDER TERVEZÉS	<u>56</u>
SAJÁT PROJECT KÉSZÍTÉSE	61
WAD és textúra kiválasztás	61
A project összeillesztése	62
A pálya testreszabása	63
ADVANCED SKILLS	<u>66</u>
Modellezési tanácsok	<u>67</u>
Áttűnések az "Ajtók"-nál	<u>68</u>
Egyéb effektek a menüknél	<u>68</u>

Baddies and Their AI	<u>69</u>
Kapcsolók; tippek és trükkök	<u>71</u>
Other Cool Features	<u>74</u>
Textúrák készítése/Módosítása	<u>74</u>
REFERENCIAFile Flow ChartsWAS példaGyorstalpalóÁltalános WAD objektumokWAD-ok a pályánDOS 101Kamera-beállításokFlip EffectsBillentyűparancsokA szerkesztő kezelőfelületének funkcióiÖsszegzésProblémák megoldásaVégfelhasználói szerződésKészítők	$\begin{array}{r} 77\\ 78\\ 80\\ 82\\ 83\\ 85\\ 95\\ 96\\ 97\\ 98\\ 99\\ 113\\ 116\\ 118\\ 119\\ \end{array}$

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 4.

PÉLDÁK

SZERKESZTŐ

ÁTTEKINTÉS



Hogyan működik Kockák, kiszögellések és kattintások. Kezdjük ezeknek a használatával, mert még gyakran fogsz hallani róluk. A Tomb Raider pályaszerkesztőt úgy készítették, hogy "építőkockákat" használjon, amelyek Lara-val és az ő mozgásával arányosak. A "textúraborítás"-t, hasonlóan az "építőkockák"-hoz, minden modellezett szobában alkalmazni kell és minden pályán megtalálható. Fényeket, tárgyakat, ellenfeleket és hangokat

a modellben kell elhelyezni, hogy megalkothassuk Lara kalandjainak helyszínét! Szobák építése A pályák felépítése falak által elválasztott szobák sorozatából és "építőkockák."-ból áll. A szobák padlóinak és mennyezeteinek sarkokban kell végződniük. Az "építőkockák"-at mindig a sarkoknál kell elkezdeni lerakni, a padlótól felfelé vagy a mennyezettől lefelé. Négy egérkattintással készíthetsz egyenlő

oldalú téglatestet vagyis egy tökéletes kockát. (Ne feledd: Lara-nak minden "kockát" meg kell tudnia húzni ill. kerülni?!) Az építőkockák magasságát egy kattintással tudod változtatni, egymás tetejére téve azokat, de minden nem nőhet az égig! Tartsd észben, hogy Lara mindössze 3 kattintásnyi magas és a textúrák méretezhetőségének határt kellett szabnunk, hogy valósághű helyeket készülhessenek. Az építőkockák korlátlanul használhatóak kockák és oszlopok készítéséhez, egészen a mennyezetig. A felszínek sarkait fel-le lehet igazítani, így hozhatók létre lejtők és "organikus" tereptárgyak - nagyszerű sziklás szakaszok és homokos dűnék. Textúrák beállítása Textúrákkal boríthatjuk be az építőelemek felszínét és széleit, ezek határozzák majd meg Lara környezetét. . Minden szintnek saját textúra fájlja van, ezeket kell betölteni, hogy a kívánt hatás érvényesüljön. Egy textúra fájlban nagyon sok 64x64 pixel méretű "textúra elem" van. Általában a textúrák az építőelemek felszínére kerülnek,

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 5.

PÉLDATÁR

nyújtott vagy zsugorított formában, ahogyan azt az építőkocka mérete kívánja. A túlzottan nyújtott vagy zsugorított textúrák nem mutatnak jól, mert az esetleg elhelyezett kis szegmensek rontják a hatást. Fényhatások beállítása Minden szoba alkalmas RGB fehér fényes és színes megvilágításra 0-tól 100%-ig. A megvilágítás, reflektorfény, fényhatások, napfény és árnyék segít abban, hogy valósághű helyszínt készítsünk. Tárgyak elhelyezése Milyen lenne Lara világa felvehető tárgyak és veszedelmes ellenfelek nélkül? Minden project tartalmaz egy speciális fájlt vagy WADot (tárgy-gyűjtemény), amit be kell tölteni mielőtt tárgyakat helyeznénk el. A WAD fájlok tartalmazzák a megfelelő tárgyakat



,a lőszertől a szökőkútig,és három vagy négy rosszfiút szintenként. Az animációk nagyon memóriaigényesek, ezért ne használj szobánként 1000 skorpiót ! Itt az ideje, hogy használd tervezői vénádat és kipróbáld, hogy mi is az a játéktervezés! Audio track beillesztése A hanghatások nagyon fontos szerepet játszanak a játék hangulatának megteremtésében és könnyű beilleszteni azokat. Miután meghallgattad az audiosávokat, próbáld meg elhelyezni a játékban, hogy valójában hová valók.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 6.

KEZELŐFELÜLET

A kezelőfelüleletet hat részre osztottuk az átláthatóság végett: Legördülő menüsor, Tervező nézet panel, Tárgy panel, Fénybeáálítás panel, Szerkesztőablak panel és a Textúra panel. Kattints a panel nevére és az azokban található gombokra, hogy megfelelő funkcióban dolgozhass.

Ha van nyomtatód, akkor nyomtasd ki az "Interface.pdf" fájlt, hogy munkád egyszerűbb és gyorsabb legyen. Az egyéni panel elemeket is kinyomtathatod ha jobban szeretsz másolatból dolgozni.

Az interaktív kezelőfelület

Legördülő menüsor

Tervező nézet panel

A kiválasztott Szoba felülnézetben; másodlagos munkaablak.



Tervező nézet rács

Szoba szerkesztő gombok. Szobákat készít; hozzáad/módosítja az eseményeket a Szobában



Objektum panel. Előnézet, kiválasztás, megvilágítás és objektumok elhelyezése



Fénybeállítás.

Kiválasztja, elhelyezi és beállítja a fényforrásokat



Textúra panel.

A textúrázandó felülethez választhatsz mintát, animációt és hangot. Az ALT és ENTER gombok egyidejű lenyomásával eltüntetheted a windows ablak felső kék csíkját és csak a menüsor fog látszani.

Szerkesztőablak gombok.

Különböző megtekintési módok; egyéb funkciók és parancsikonok az alaptextúrázáshoz és modellezéshez

I	qeH 05	Face Edit	Draw Doors	Preview	Colour Addition
I	Inasparent	Double Sided	No Collision	Toggle Opacity	Toggle Opacity 2
I	Undo	Redo	Select Bil	Out	Paste
I	lexture Floor	lexture Celling	fecture Hals	Load Texture Snds	Save Texture Snds
I	Find Texture	Find Untextured	Find Illegal Slope	Crack Mode	Show Light Heshes
I	Load Project	Save Project	Load 199	Load Objects	Befresh
I	Blinear				

Szoba infoablak.

Pozicionálás a szobában és statisztikák; összes kapcsoló és tárgy a projectben

Boom X066 Y167 Sign/Tod Finer/Y7 Celling50 Trippers 120 of 512 Objects 129 of 256 Boors 5

Színpaletta.

A tervezett fényhatások és tárgyak színezése



TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 7.

PÉLDATÁR

A PÉLDATÁR indítása (tut1.prj)

Amikor telepíted a szerkesztőprogramot, minden könyvtár a C meghajtóra kerül. ELőfordulhat, hogy nem tudod a C meghajtóra telepíteni a programot, ekkor a projectek megnyitásakor hibaüzenet kapsz. Ha ez előfordul, akkor lapozz a kézikönyv végére vagy itt a példatárban a problémamegoldások fejezethez. Segítséget itt kaphatsz. Továbbá, mindkét helyen ellenőrizd, hogy melyik fájlra mikor van szükség és hogy hol találod.

A képernyőfelbontást állítsd be 1024x768 pixelre és 16 bit színmélységre. A Szobaszerkesztő nem működik 24 bites színmélységnél. A WIndows Start menüben használd Core Design\Tomb Raider Level

Editor\Tools\Room Editor útvonalat a program indításához. (De az asztalon is elhelyezhetsz egy parancsikont a gyorsabb eléréshez!) Ha csak a menüsort akarod látni, akkor nyomd le az ALT és ENTER gombokat egyszerre, hogy a felső Windows csík eltűnjön.

Így csak a kezelőfelület fog a képernyőn látszani, teljesen betöltve azt.

A szerkesztő kezelőfelületének felső részén található legördülő menüsort használva, a "Project" pontnál töltsd be a tut1.prj fájlt, ami a TUT1 mappában, a "maps" könyvtárban található. A példatár első szobájának háromdimenziós változata fog megjelenni a SZERKESZTŐ ABLAKban. (ha a SZERKESZTŐ ABLAK vagy bármelyik része annak fekete foltként jelenik meg, állítsd kisméretre az ablakot, majd válts nagyméretre. Majd nyomd le az ALT és ENTER gombokat egyszerre, hogy a Windows csík eltűnjön.)

Gyorstalpaló / Barátkozzunk meg a felülettel

Itt az ideje, hogy tanulmányozd a demo modellt mert így látni fogod, hogy mit is kell megtanulnod. Barátságot kell kötnöd a főbb gombokkal a kezelőfelületen, hiszen azokkal fogsz nemsokára szobákat építeni.

Szobák kétdimenziós megtekintése

Klikkelj a 2D MAP gombra – balra fönt, közvetlenül a SZERKESZTŐ ABLAK alatt. (A gombok bekapcsolt állapotan szürkéről feketére váltanak.)

Most a teljes demo modellt kell látnod felülnézetben. Jegyezd meg, hogy az első szoba vörös, míg a többi kék és szürke. A színek külön jelentéssel bírnak:

VÖRÖS: A szoba, amelyikkel dolgozol.

VILÁGOSKÉK: Szobák azon a szinten, ahol dolgozol.

VILÁGOSSZÜRKE: A munkaterület feletti szobák.

SÖTÉTSZÜRKE: A munkaterület alatti szobák.

Keresd meg a PLAN VIEW rácsot a kezelőfelület bal felső sarkában. A

PLAN VIEW rács világoskék kockákkal jelzik az aktuális szobát felülnézetben. A körben sorakozó szürke kockák jelzik a szoba falait, de nem képezik az aktuális szoba arányos dimenzióit.

A fekete kockák jelentik az ajtókat és "kapukat" a többi szobába.

(MEGJEGYZÉS: Egy rácskocka= egy "építőkocka")

Szobák háromdimenziós megtekintése

Klikkelj a 2D MAP gombra, hogy 3D módban lásd a szobát a SZERKESZTŐ ABLAK-ban.

1. Használd a billentyűzet nyilait a forgatáshoz

2. A "page up" és"page down" gombokat a nagyításhoz/kicsinyítéshez

Face Edit Gomb: Klikkelj a FACE EDIT gombra, hogy a szobát textúrázottan lásd. (Ha a tallózás során véletlenül megváltoztattál valamit, akkor a CTRL U lenyomásával visszaállíthatsz mindent.)

Draw Doors Gomb: Klikkelj a DRAW DOORS gombra, hogy megnézd mely ajtók vannak a kiválasztott szobához csatlakoztatva.

Ahogy forgatod a modellt láthatod, hogy a szélek és a "falak" eltűnnek a munkaterület jobb beláthatósága érdekében.

Lighting Gomb: Ha a szobát fényeffektekkel együtt akarod látni, akkor klikkelj a LIGHTING GOMB-ra a FÉNYBEÁLLÍTÁS panelen, amelyet a kezelőfelületen balra lent találsz.

Szoba kiválasztása

Klikkelj a 2DMAP gombra. Keresd meg a következő ablakot közvetlenül a PLAN VIEW rács alatt. Klikkelj a SELECT ROOM gombra és válaszd ki a

"Cropped Room" opciót az előugró ablakból, majd klikk "Okay".

Jegyzed meg a szoba nevét, amely a ROOM TEXT

WINDOW -ban jelenik meg. A kiválasztott új szoba megjelenik a PLAN VIEW rácsban most ez a szoba a "vörös", vagy másképpen a "kiválasztott" amelyik a SZERKESZTŐ ABLAKban látszik.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 8.

PÉLDATÁR

Most klikkelj a szobára a SZERKESZTŐ ABLAKban és ha minden jól megy, akkor a PLAN VIEW rácsban is megjelenik és vele együtt a ROOM TEXT WINDOW is a rács alatt.

Persze, amint másik szobára klikkelsz néha előfordul, hogy megváltozik a színe, mert új kijelölés történt. Ha a kiválasztott szoba ugyanolyan színű marad mint amelyiket előzőleg kijelöltél, a szerkesztő majd korrigálja a színeket aszerint, hogy melyik van ugyanazon a szinten (kék) melyik van felette (világosszürke) vagy alatta (sötétszürke).

TIPP: Egy trükk, ami jól illusztrálja a szintkülönbségeket:

Válaszd a " One Square" szoba opciót a SELECT

ROOM gomb segítségével. Nyomd le a ROOM + vagy - gombokat (a ROOM EDIT gombok közül) és az INFO BOX-ban olvashatod a megfelelő adatokat, közvetlenül a SZERKESZTŐ ABLAK alatt..

Néhány klikkelés után figyeld meg, miként változnak a szobák színei.

Navigálás a Modellben

A Flip Palette gomb- Első pillantásra azt hihetnénk, hogy ennek a gombnak a színpalettán lenne a helye, pedig nem.

Előfordulhat, hogy egérkattintással nem tudsz kiválasztani egy szobát, mert azt a fölötte lévők elrejtik. a FLIP PALETTE gomb segít megtalálni ezeket a "rejtett" szobákat. Válassz ki egy szobát, majd klikkelj a FLIP

PALETTE gombra. A kiválasztott szoba feletti összes többi eltűnik, csak a kiválasztottal azonos szinten és alatta lévők maradnak meg. Ha még egyet klikkelsz, akkor helyet cserélnek a felettük lévő szobákkal. Ez egy nagyon hasznos gomb, ami segít a függőleges navigálásban és a rejtett szobák kiválasztásában, továbbá nagyon fontos egy többrétegű modell elkészítésénél.

ALT + Z EZT ISMERNI KELL! "Alt Z" jeleníti meg a "célkereszt"

kurzort. 3D módban tudod mozgatni egyik szobából a másikba, de a DRAW DOORS gombot be kell kapcsolni!

Klikkelhetsz a PLAN VIEW rácsra is a "célkereszttel". Az "Alt Z" lehetővé teszi, hogy megváltoztasd a szoba forgatási tengelyét - az a sarok ahová klikkelsz a "célkereszttel", az lesz a tengely új középpontja. Most térjünk vissza a szoba eredeti nézetéhez és tengelyéhez a ROOM legördülő menüben a CENTRE opcióra klikkelve.

NOTE: Ha a CENTRE opciót választod, akkor ne feledkezz meg arról, hogy a "szemmagasság" a szoba magasságának a felénél lesz. Ez kicsit összezavarhatja a dolgokat, ha egy nagyobb szobával dolgozol... Ha a szoba 20 klikkelésnyi magas (mert ez a szerkesztő alapbeállítása), akkor a "szemmagasság" 19 láb és 2 hüvelyk (kb. 6 méter) lesz a padló felett!

Preview Mód

Klikkelj a PREVIEW gombra, hogy megnézd miként fog kinézni a modelled (vagy legalábbis majdnem) a játékban. Az alapos megtekintéshez a következőket kell tenned:

- 1. Mozgasd az egeret jobbra vagy balra, hogy az oldalról lásd
- 2. Bal oldali klikk a nagyításhoz/előremozgatáshoz
- 3. Jobb oldali klikk a kicsinyítéshez/hátramozgatáshoz
- 4. Nyomj"ESC"-et vagy SPACEBAR-t a kilépéshez

Ez a kisfelbontású mód segít a tervezett szobák gyors megtekintésében, hiszen ha befejezzük a munkát a szerkesztővel, már nem lehet változtatni. Elsőre kicsit idétlenül megy majd az állandó ellenőrzés, de egy kis gyakorlás után már könnyű.

Mindenképpen ellenőrizd az öszes szobát! Állj meg különböző helyeken, lépj ki a PREVIEW módból, hogy a PLAN VIEW rácsot és a SZERKESZTŐ ABLAK-ot lásd. Gyakorold az ALT Z parancs használatát a navigáláshoz 2d és 3d módban egyaránt.

Eljött az ideje, hogy bepiszkítsuk a kezeinket...

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 9.

PÉLDATÁR I-ES SZEKCIÓ KEZDJÜNK HOZZÁ



A példa-project (tut1.prj) azért készült, hogy megtanítson az alapokra. Amint a végére értél a példatárnak, már készen is állsz arra, hogy saját magad készíts játszható pályákat és egyre több fogást ismersz meg. Amint elindítod a példatárat, megfigyelheted, hogy a "demo" model megjelenik a SZERKESZTŐ ABLAK felső részén. A modell pozíciója biztosít további helyet a másodpéldánynak közvetlenül az eredeti alatt. Ez nagy segítséget nyújt a további szemrevételezéshez. Majd ha befejezted a modelledet, az eredetit is hozzácsatolhatod, így egy nagyobb pályát kapsz eredményül. Lara újra csapdában van egy sírboltban, rejtvényeket kell megoldania és néhány gazfickót hidegre tennie, hogy kijusson onnan. Ha még nem tetted meg, akkor szánj rá néhány percet és játssz a demo pályával, hogy jobban megfigyeld, miket is kell építened.

Project mentése

Mindenképpen mentsd a project-et és minél gyakrabban! Az automatikus mentés funkció bekapcsolódik Preview módba váltáskor vagy a WAD file készítéskor, de jobb időszakonként menteni. Az autosave.prj fájlt a gyökérkönyvtárban találod. Ha egyszer már létrehozta a szerkesztő, minden project betöltésekor fel fogja ajánlani a használatát. Amennyiben nincs szükséged rá, nyomj egy "cancel"-t mielőtt a legördülő menüt használod project betöltésére, különben a szerkesztő lefagy.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 10.

PÉLDATÁR

Az autosave.prj automatikusan törlődik amint kilépsz a

Room Editor-ból, kivéve ha programot nem rendesen zárod le (gyors újraindítás vagy rendszerösszeomlás esetén). Mindenképpen ments kilépés előtt, mert autosave opció csak végszükség esetére van!

Megszívelendő ötlet, hogy minden mentésnél más nevet adj a projectnek, hogy ne a meglévő íródjon mindig felül. Ez segít megelőzni azt a bosszantó esetet, hogy az egész macerát elölről kelljen kezdeni egy hibás beállítás miatt (nem biztos, de előfordulhat). Követendő módszer lehet, hogy ábécésorrendben adj nevet a projecteknek (tut1a.PRJ, tut1b.PRJ, tut1c. PRJ, stb.).

Szoba készítése

Először is, vissza a 2D megtekintéshez a 2D MAP gombra klikkelve. Újabb klikk a SELECT ROOM gombra majd gördülés az első üres szobáig, válaszd ki és klikk "OKAY". Ezzel létre is hoztunk egy új szobát, ami alapméretben 18x18 kockányi és 20 klikkelésnyi magas. Ez ki is tölti teljesen a rácsot (vigyázz, a szürke kockák nem számítanak bele!).

A Szoba elnevezése

Klikklj a ROOM TEXT WINDOW-ra a PLAN VIEW rács alatt; és adj valami kifejező nevet neki. (Nem muszáj elnevezned a szobákat, de szükséged lehet rá, ha már sok szoba van a pályán) Sokat segíthet az is, hogy a demo-ban már elneveztük a szobákat, de csak egy-egy betű különbséggel. Nos, a te változatodban az első szoba lehetne "Első SzobaX" vagy akár "Dome RoomX" is stb. Használ a backspace gombot, hogy megszabadulj a meglévő szövegtől és írd be a szoba nevét. Mindenképpen nyomj egy ENTER-t, hogy meg is maradjon!

A Szoba mozgatása

Bizonyára feltűnt már neked a SZERKESZTŐ ABLAK bal felső sarkában megjelenő nagy piros kocka. Mindegyik új szoba itt fog megjelenni. Jobb klikkel vidd a szobát a demo modell alatti üres helyre.

A Szoba mérete

Vissza a PLAN VIEW rácshoz. Csökkentsd a szoba méretét használható szintre. Jobb klikk a rács világoskék részén, jelölj ki 8 kockát lefelé és átlósan 10 kockát (a kijelölt szakasz pirosra fog váltani). Most klikkelj a BOUND ROOM gombra, ami a ROOM EDIT gomboknál van a rács alatt. A szoba mérete mostmár 8x10 kockányi.

NÉZZÜNK BE

Itt az ideje, hogy benézzünk az éppen épített szobába. Győződj meg róla, hogy a szoba ki van jelölve (piros) és kapcsold ki a 2D MAP gombot. A szoba padlójának és mennyezetének világoskéknek, a falaknak zöld színűeknek kell lenniük.

Menj rá a PLAN VIEW rácsra klikkelj az egyik világoskék kockára. Figyeld meg, hogy

ugyanaz a kocka (a SZERKESZTŐ ABLAK-ban) most piros lett, a padló és a mennyezet is. Amikor egy kocka piros, a kkor "bevetésre" készen áll.

MEGJEGYZÉS: Előrordulhat, hogy egy kocka kiválasztásánál véletlenül kétszer kattintasz rá és egy fehér nyíl jelenik meg a közepén. Ne törődj a nyilakkal, azokkal majd később foglalkozunk. Most a jobb egérgombbal klikkelj egyet és a nyíl eltűnik.

Térjünk vissza a PLAN VIEW rácshoz és klikkelj az egyik szürke "fal" kockára.

Keresd meg a vele megegyező falrészt, ami most pirosan van kiemelve a modellben.

Amennyiben nem látszik, akkor a kurzornyilak segítségével forgasd el a szobát egészen addig, amíg láthatóvá nem válik.

Egyszerre több kockát is kiválaszthatsz a jobb egérgombbal és a kiválasztónégyzettel úgy, hogy körülrajzolod a kijelölni kívánt részt.

Megváltoztathatod a kiválasztott kockákat a CEILING (mennyezet) és a FLOOR (padló) gombokkal a ROOM EDIT gombok közül közvetlenül a rács alatt. Klikkelj a "+" vagy "-" gombokra aszerint, hogy csökkenteni vagy növelni kívánod. (Egy jobb kattintás = 4 szimpla)

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 11.

PÉLDATÁR

FIGYELMEZTETÉS: A ROOM gomb az egész szoba méretét csökkenti vagy növeli. Akkor használd ezt a gombot, amikor a szobát elkezded tervezni.

Minden esetben váljon megszokássá, hogy ellenőrzöd a szobák magasságát (a padlótól a mennyezetig), mindig ott ahol dolgozol. Fiygeld az INFO BOX-ban megjelenő számokat a SZERKESZTŐ ABLAK alatt. Ezt kell látnod: Floor:0 Ceiling: 20.

Események hozzáadása a szobában

Most töltsük meg néhány érdekes dologgal ezt a nagy üres dobozt! Klikkelj a 2D MAP gombra, majd az első szobára a demo modellben, hogy ki legyen választva.. Kapcsold ki a 2D MAP gombot (vigyázz: a FACE EDIT gomb is legyen kilőve) és máris oszlopokkal teli szobát láthatsz, a padló körül keskeny szegélyt és egy picurkát "lépcsős" mennyezetet. (A fényerő megfelelő, a falak közép és sötétzöld színűek, amelyekre később majd textúrát rakunk)

Oké, most kapcsold be a FACE EDIT és LIGHTING gombokat, (de lődd le a 2D MAP gombot) máris láthatod, hogy milyen klasszul fog kinézni a szoba - amint ennek a sok macerának a végére érsz. Na, sipirc vissza a modellhez. (A szobát kiválaszthatod a ROOM SELECTION WINDOW-ból vagy használd a 2D MAP útvonalát... ez már legyen a te gondod)

Az lépcsős mennyezet

1. Kapcsold ki a 2D MAP és FACE EDIT gombokat.

2. Irány a PLAN VIEW rács és a szoba közepén jelölj ki 2x2 kockányi területet. Most klikkelj kétszer a CEILING + gombra (de megnyomhatod a "W" betűt is a billentyűzeten). Ellenőrizd a számot az INFO BOX-ban (tudod, a SZERKESZTŐ ABLAK alatt). A mennyezet magasságának értéke 22 kell hogy legyen.

3. Válaszd ki a középső 4x4 kockányi területet és növeld meg azt két kattintással.

4. Jelöld ki a középső 6x6 kockányi területet és növeld meg 2 kattintással.

5. Lépcsős mennyezetet kaptál eredményül, ami 26 kattintásnyi magas. Na, ez túl nagy, vegyünk vissza belőle egy kicsit.

6. A PLAN VIEW rácson válaszd ki az összes világoskék kockát. (A szürke színű "falikockákat" HAGY BÉKÉN!)

7. Nyomd meg a CEILING "-" gombot (vagy a billentyűzeten az "S"-t) nyolcszor. Ezzel a plfon mindjárt össze is ment, de a "lépcső" hatás megmaradt.

8. A szobának most 18 kattintásnyi magasnak kell lennie.

Oszlopok

1. A PLAN VIEW rácson nézd meg a demo modell első szobáját, hogy a padló melyik

négyzetéből szeretnél oszlopot varázsolni. Az oszlopok helyének színe zöld lesz.

2. Nyomás vissza az "Első SzobaX"-be és válaszd ki azt a négyzetet ahova az oszlop kerül. Keresd meg a zöld színű WALL gombot a ROOM EDIT BUTTONS panelen (a PLAN VIEW alatt) és klikkelj rá, hogy a padló/mennyezet kockából immáron egy szép zöld oszlop legyen a modellben. Kapcsold ki a 2D MAP gombot, hogy teljes szépségében megcsodálhasd.

MEGJEGYZÉS: Ha egy falikockát szeretnél padlókockává változtatni, akkor jelöld ki a zöld színű falikockát, majd klikkelj a világoskék FLOOR gombra.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 12.

PÉLDATÁR

Szegélyek

Akkor most készítsünk szegényt (párkányt) körben a falak mentén.

1. Irány a PLAN VIEW rács és válaszd a padló egy sorát a szoba egyik oldalán, majd ezeket a kockákat növeld meg két kattintással.

2. Ismételd meg az előbbi eljárást mindegyik falnál.

3. Az ajtóhoz vezető utat majd később fogjuk kijelölni, most a jobb oldali falnál lévő szegély középső négy kockáját kell kisebbre venni. Ha bizonytalan vagy hogy melyik az, akkor ellenőrizd a modellben a pontos helyét.

4. Na, most készíts egy emelt "platform"-ot. Ez lesz az a hely, ahol Lara áll a pálya elején. Válaszd ki a 4 középső kockát és klikkelj a FLOOR + gombra (vagy a billentyűzeten nyomd a "Q"-t).

Gratulálunk! Ezzel befejezted az első szoba modellezését. Immáron van egy ugyanolyan berendezésű szobád mint a demo modell első szobája.

Itt az ideje, hogy textúrával borítsunk be mindent, amit lehet.

A Szoba textúrázása

Amikor első alkalommal töltöd be a tut1.prj fájlt, nemcsak a pálya 3D-s modellje töltődik be, hanem TGA textúra fájl is, ami tele van 64x64 pixeles "lapocskákkal". A textúra lapokat a TEXTURE PANEL-en találod az EDITOR INTERFACE jobb oldalán.

Textúra kiválasztása

1. Bal-klikk a kiválasztandó lapra. Megfigyelheted, hogy a piros kiválasztókeretben van egy zöld háromszög. De ezzel most nem foglalkozunk.

2. Jobb-klikk és húzd akkora méretre a textúralapot, ami 16-tal osztható (pl. 16x16, 16x32 és így tovább)

Textúra beállítása

1. Ellenőrizd, hogy a szoba ki van-e választva. (Elmentetted a project-et, ugye?)

2. Kapcsold KI a 2D MAP gombot és klikkelj a FACE EDIT gombra.

(nem fogod látni a beállított textúrát, ha ez a gomb be van kapcsolva)

3. Használ a kurzornyilakat a modell forgatásához, hogy a padlót lásd fentről.

4. Válaszd ki a padlónak megfelelő textútalapot. Nézd meg, hogy a demo modellben milyen van, ha akarod. **(Egy jobb-klikk egy alkalmazni kívánt textúrán automatikusan kiválasztja azt a textúra fájlból.)** Most egy bal-klikk bármelyik padlókockán és voilá!. Ha

esetleg mégsem látod az eredményt, akkor elfelejtetted bekapcsolni a FACE EDIT gombot...

5. Most egy jobb-klikk a padlóra és húzd át néhány kockán. Az eredmény: az így kiválasztott kockák is ugyanazt a textúrát kapták.

6. Ha kapásból szeretnéd az egész padlót textúrával borítani, akkor használd a TEXTURE FLOOR gombot, ami a SZERKESZTŐ ABLAK alatt van.

MEGJEGYZÉS: Az így létrehozot textúra olyan mint a tapéta!

Használhatod a TEXTURE CEILING (mennyezet textúrázása) és a TEXTURE WALL (falak textúrázása) gombokat is, hogy ugyanilyen gyorsan végezz, de sokkal elégedettebb leszel a pályával, ha elővigyázatosan bánsz ezekkel a metódusokkal, ha egyáltalán akarod...

7. Most válaszd ki a megfelelő textúrát a fal számára és helyezd el egy kockára. Látni fogod, hogy a textúra lap szét van húzva és elmosódott. Mindez azért van, mert a textúralapot négyszögletes felszínen kell elhelyezni. Ideális esetben egy kocka felszínére akarod elhelyezni, ezért a textúra széthúzódik vagy zsugorodik a falrész méretének megfelelően.

A Fal textúrájának kijavítása

Szerencsére van megoldás a nyújtott textúra problémájára. Emlékszel arra a három zöld árnyékra a falon a demo modellben?

Na, az ott a megoldás, hogy sikeresen textúrázhassuk a falakat.

1. Kapcsold ki a FACE EDIT gombot, hogy textúrák nélkül lásd a szobát.

2. Jobb-klikk és jelöld ki az egész falat vagy a PLAN VIEW rácson jelölj ki egy szürke falrészt (bocsi, de egyszerre csak egyet). Ha már egyszer kiválasztottad, akkor az egész fal piros színben pompázik. Mármint a modellben.

3. Klikkelj a CEILING "-" gombra tizenkétszer, hogy a vonal egészen a panelig érjen. Nyugi, a kilencedik kattintásig semmilyen mozgás nem látható. Az elválasztóvonal most 20 klikkelésnyire van a padló felett.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 13.

PÉLDATÁR

4. Most jöjjön a FLOOR "+" gomb, klikkelj négyszer, hogy a vonal feljebb kerüljön. Most kaptál egy falat, amely három részre van szétosztva, három zöld árnyalatú. Vess egy gyors pillantást az "Első Szoba" falpaneleire a demo modellben, hogy lásd miként néz ki.

5. Most kapcsold be a FACE EDIT gombot és helyezz textúrát a kimaradt falrészekre.

Rész-textúrák használata

1. A fal legalacsonyabb szegmensének magassága mindössze 2 kattintásnyi. Ha textúrát helyezel rá, az nem lesz szép mert össze lesz zsugorítva. Inkább használd a textúrának a felét. (Jobb klikk a textúrára a demo modellben, hogy megtaláld a megfelelőt.)

2. Most helyezd el a rész-textúrát a platform (amit Lara-nak készítettél) egyik oldalára. Menj rá a megfelelő textúralapra. Jobb klikkeléssel válassz ki egy 16x64 pixeles részt. (Ne feledd, a szerkesztőben a 16 az osztószám - ez egy építőkockányi kattintás - így könnyű kiszámítani a pontos kiválasztandó méretet.) Ugyanígy kell majd tennes a lépcsős menyezettel is, de ott inkább egy fél (32x64 pixel) textúralapot használj.

Egyéb textúra-elemek hozzáadása az oszlopokhoz

1. Kapcsold ki a FACE EDIT gombot és vess egy pillantást az oszlopokra. Magasabbak a falaknál még akkor is, ha három részre osztod is, a textúrák ki vannak nyújtva rajtuk. Megoldjuk, könnyű lesz.

2. Na, akkor most oszd fel az oszlopokat is úgy, ahogy a falrészekkel tetted korábban, de most klikkelj 6-ot lefelé és 4-et felfelé a CEILING/FLOOR "+" és "-" gombokat használva. Mindezek után használd a billentyűzet "R" és "F" billentyűit, hogy egy újabb elemet hozz lejjebb a mennyezetről (Az "F" billentyű lefelé mozgat, az "R" pedig visszafelé).

Az "F" billentyűt 10-szer kell lenyomnod.

PÉLDATÁR

3. Az oszlopok aljának szüksége van egy kis "kick board" effektre, hogy úgy nézzenek ki, mint amik rendesen állnak a talpukon. Használd az "E" és "D" billentyűket a panelek mozgatásához (az "E" feljebb viszi, a "D" lefelé). Az "E" billentyűt kétszer nyomd le. Ha kétségeid lennének az eredményt illetően, akkor mégegyszer nyomd le és ellenőrizd a demo modellben a változást.

Textúrák elforgatása

A textúrákat el is forgathatod egy jobb-klikkeléssel - és ezzel már érvénybe is lépett.

Textúrák tükrözése

Tartsd lenyomva a Ctrl gombot miközben alkalmazod a textúrát, így máris kész a tükrözött vagy megfordított borításod a sarkoknál. (Ha már korábban elláttál valamit textúrával, akkor a Ctrl billentyű és egy bal-klikk segítségével tudod megtenni ugyanezt.)

Textúrázatlan felületek ellenőrzése

Néha előfordulhat, hogy elfelejtünk textúrával borítani egy poligont, különösen egy komplikált modellben. Ekkor tudjuk segítségül hívni a FIND UNTEXTURED gombot, ami az EDITOR WINDOW alatt található.

Nos, már minden a kezedben van. Az "eszközök" nálad vannak, a textúrázás már csak rajtad áll!

Játszadozz el a textúrákkal, hogy különféle mintákat és hangulatokat teremthess. Ha azt szeretnéd, hogy a te modelled pontosan ugyanúgy nézzen ki mint a demo modell, akkor kövesd pontosan az utasításokat. Ne feledd az egyszerű trükköt: a demo modellből lopd ki a textúrákat. (Jobb klikk a kiválasztáshoz, de bánj óvatosan a kattinggatással, mert egy plusz klikk és máris 90 fokkal elfordul a textúra!)

Az "építőkockák" darabolása

Már eleget emlegettük, hogy függőlegesen lehet szétválasztani a padló és a mennyezet elemeit a textúrázáshoz, de csak egyetlen vágással. Az "R" és az "F" billentyűk a menyezethez, az "E" és a "D" billentyűk pedig a padlóhoz használhatóak.

NÉZZÜNK BE

Itt az ideje, hogy ellenőrizzük eddigi megfeszített munkánk eredményét PREVIEW MÓDBAN. (Persze, a legjobb már játék közben lenne)

MEGJEGYZÉS: Mindig ments PREVIEW MODE-ba váltás előtt, pedig a szerkesztő is megteszi ezt automatikusan. Persze jobb félni...

Vílágítsd be a szobát

Immáron van egy klassz szobád megfelelően textúrázva, csak túl világos, Lara a sötét és komor sírkamrákat szereti felfedezni. Eljött hát az ideje, hogy a fények beállításával

megváltoztassunk mindent. De mielőtt fejest ugranánk az ismeretlenbe, jöjjön egy kis fizika!

A fényről úgy általában

A fény három színből áll: vörös, zöld és kék (az angol elnevezések alapján: red, green, blue : RGB). Mindegyik összetevő azonos értéke eredményezi a fehér fényt. A zöld és a kék színek eltávolítása eredményezi a vöröset, ha csak a kéket távolítjuk el, akkor lesz sárga és így tovább... A kisebb számérték sötétebb színtónust jelent. Időbe telik amíg megváltoztathatod az RGB értékeket, de erre még később visszatérünk.

A fények csak a textúrázott felületekre lesznek hatással és az nem elég, hogy rákattintasz a LIGHTING BUTTON gombra a LIGHTING PANEL-en. A jelenlegi fényviszonyok módosításához előbb aktiválnod kell a fénybeállítás gombot. Az RGB értékek a LIGHTING BUTTON gomb alatt láthatóak. A jellemzők eltérhetnek a különböző fénytípusoknál, de az értékek mindig ugyanott találhatóak, ahol a fénytípust kiválasztottad.

Minden fénytípushoz hozzárendelheted a megfelelő RGB értékeket. A fény színe hatással lesz minden tárgyra és textúrára szobában.

MEGJEGYZÉS: A játékban egy kicsit minden világosabb lesz, mint a Pályaszerkesztőben, ezért ajánlatos, hogy egy kicsit sötétebbre készíts mindent.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 15.

PÉLDATÁR

Fénytípusok

Olyan hangulatú fényt készíthetsz, amilyet a pályád megkíván. A sírkamrák lehetnek sötétek és baljóslatúak, amíg a többi hely lehet világos. (Ez már csak a te képzelőerődön múlik!) A Pályaszerkesztő fényhatásait két csoportra osztottuk. "Természetes fények" és "mesterséges fények".

TERMÉSZETES FÉNY - Minden szobában alapbeállításban TERMÉSZETES FÉNY van az alábbi RGB beállítással:

128,128,128 (egyenlő értékben a vörös, zöld és kék). A természtes fény az általános fényviszony a szobán belül, azon kívül (RGB 0,0,0) a többi szoba töksötét. A legvilágosabb beállítás a 255-ös érték, de ez már nagyon-nagyon világos!

Project betöltésekor semmiféle beállítást nem látsz. Ahhoz, hogy láthatóvá tedd, klikkelj az egyik RGB érték gombra mielőtt a LIGHTING BUTTON-ra kattintanál. (Ha mégis fordított sorrendben tennéd, akkor az értékek össze-vissza lennének és mindent kezdhetnél előröl.)

A legjobb az, ha a természetes fény beállításait alapértékben hagyod amíg be nem textúrázod a szobát, mert majd akkor látszik igazán, hogy mit is csináltál!

Állítsuk be a Természetes fényt - 2DMAP gombot lelőni és irány a LIGHTING

PANEL és klikk a LIGHTING gombra (automatikusan bekapcsolódik, ha aktiválod a FACE EDIT gombot).

Kétféle beállítást használhatsz:

1) Kattints a színezett + vagy - gombra a természetes fénybeállító értékeknél.

Bal klikk a színezett RGB gombon, hogy egy egységgel változzon a beállítás. A jobb klikkelés 16 egységgel változtatja. (Emlékezz, az azonos RGB értékek fehér fényt eredményeznek, az eltérőek pedig színeset.)

2) Jobb klikk bármelyik színes kockára az EDITOR WINDOW PANEL felső részén. A természetes fény most már aktiválva is van azon a kockán, ahová klikkeltél. TIPP: Egy kicsit gyorsabb így, mint manuálisan variálni az értékeket!

Az egyéb fényekkel jobban tudsz trükközni (mert majd sokkal hatásosabbak lesznek), ha a természetes fény értékei a következők: 30,30.30.

MEGJEGYZÉS: Amikor egyik szobáról a másikra váltasz, a természetes fénybeállítási értékek nem fognak automatikusan megváltozni, ezért ha különbözőeket szeretnél, akkor azt minden szobánál be kell állítanod.

MESTERSÉGES FÉNYEK- Minden egyéb más fény ebbe a kategóriába tartozik. Itt 5 "fénytípust" számlálunk:

VILÁGOS, ÁRNYÉKOLT, NAPFÉNY, IRÁNYÍTOTT és EFFEKT-FÉNY. Ezek a "fénytípusok" bárhol elhelyezhetőek a szobában - a helyüket egy kis ikon jelzi és a modellben csak akkor látszanak, ha már elhelyezted azokat! Ahhoz, hogy elhelyezz egy fényforrást, előbb válaszd ki a megfelelő típust a LIGHTING PANEL-en, majd klikkelj egy padlókockára, mennyezet- vagy falelemre.

Jellemzők és beállítások - A megfelelő hangulatvilágítást akkor tudod beállítani, ha már elhelyezted a fényforrást. De ki is kell jelölni ahhoz, hogy beállításokat végezhess (a kiválasztott fényforrás pirosra vált).

FÉNY: *Ikon = világoskék színű villanykörte*. Ez az általános fényforrás és úgy funkcionál, mint egy hagyományos villanykörte: minden irányba szórja a fényt.

Amennyiben egy FÉNYFORRÁST kiválasztottál, az EDITOR WINDOW alatti SHOW LIGHT MESHES gomb bekapcsolásával megnézheted, hogy milyen irányban hat. A piros kör jelzi azt, hogy meddig "ér" el a fény. A fehér kör jelzi azt, hogy meddig hat az erős fény. Minél nagyobb a távolság a piros és fehér kör között, annál simább az átmenet a világosból a sötétbe. Ezt a távolságot te is beállíthatod az OUT (teljes hatókör) és az IN (erős fény) gombok segítségével a LIGHTING PANEL-en.

Az OUT és IN gombok alatt megtalálod az INT (fényerő) gombot, ezzel (értelemszerűen) a fény erősségét tudod szabályozni.

MEGJEGYZÉS: A FÉNYERŐ gombbal mind a 11 fajta fénybeállítás erősségét szabályozni tudod.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 16.

TUTORIAL

ÁRNYÉK: *Ikon = bíbor/szürke villanykörte*. Bizony, használhatsz árnyékokat is! Gondold azt, hogy az ÁRNYÉK egyfajta "anti-fény".

Kifejezetten a sötét sarkokhoz találtuk ki. Ugyanúgy tudod beállítani, mintha rendes "fényforrás" lenne.

NAPFÉNY: *Ikon = Vigyori arc.* A NAPFÉNY árnyékokat vet és kiválóan használhatod a külső helyszíneken.

Belsőkben is használhatod különleges hatások készítéséhez, de csak egyetlen egy NAPFÉNY ikont tudsz felhasználni szobánként, különben hibaüzenetet kapsz a WAD kimenet készítésekor. A NAPFÉNY pontos irányát is megadhatod. A SHOW LIGHT MESHES gomb bekapcsolásával egy fehér vonal mutatja az irányt. A NAPFÉNY irányának (és persze az árnyékok) beállításához használd az "X" és "Y" gombokat a LIGHTING PANEL-en.

VIGYÁZAT: Légy óvatos amikor a NAPFÉNY ikonját mozgatod a Ctrl+nyilak segítségével, mert ha túl messzire állítod a szobák határaitól, a program lefagyhat.

REFLEKTOR: *Ikon = fejjel lefelé lógó világos villanykörte*. A REFLEKTORFÉNY egy meghatározott területet világít meg.

Amint bekapcsolod a SHOW LIGHT MESHES gombot, egy piros-fehér kúp mutatja a megvilágított területet. Ez a kúp ugyanúgy mutatja a fény hatókörét, mint a hagyományos fénynél látott fehér és piros kör és a beállítás módja is ugyanaz. A REFLEKTORFÉNY gyújtópontjának beállításához két további gomb segít: a LEN és a CUT. A kúpnak hozzá kell érnie a megvilágítandó felülethez, különben hiába dolgoztál: semmi hatás nem fog látszani. A REFLEKTORFÉNY irányát az "X" és az "Y" gombok segítségével tudod változtatni.

EFFEKTFÉNY: *Ikon = egy "X" jelű villanykörte*. Ezt a fénytípust csak egy kockára tudod irányítani (a többi fény általában sima átmenetben a szomszédos kockákra is hatással van).

Hiába kapcsolod be a SHOW LIGHT MESHES gombot, nem fogsz látni semmit ennél a fénytípusnál.

MEGJEGYZÉS: Az EFFEKTFÉNY alapértéke 0.00; neked kell ezen változtatni, hogy valami eredményt is láss.

Színbeállítás - Az elhelyezett fény színének beállításához az RGB értékeket kell megváltoztatni. Ezt megteheted úgy, hogy a LIGHTING PANEL jobb oldalán elhelyezett beállító-csúszkákat használod vagy a színpalettáról választasz közvetlenül az EDITOR WINDOW alatt.

Fényirány megváltoztatása- Az elhelyezés után megváltoztathatod a fényforrás távolságát a padlótól a CEILING vagy FLOOR +/- gombok segítségével. Ha a helyét is szeretnég megváltoztatni, akkor tartsd nyomva a CTRL gombot és a billentyűzet kurzornyilaival mozgasd a kívánt helyre.

(Egy másik módszer: válaszd a legördülő menüsorból a "move object" opciót, majd klikkelj arra a kockára, ahová a féynt szeretnéd helyezni.)

A jobb-klikk a kocka körül forgatja a fényt, ahová helyezted. Minden egyes jobb-klikk a következő oldalra helyezi a fényforrást, majd legvégül középre.

Fényirány másolása és beillesztése - Ez a lehetőség kiváló alkalmat teremt arra, hogy jelentős időmegtakarítást érj el, ha nagyon sok azonos beállítású fényforrást szeretnél használni.

A LIGHTING PANEL alján találod a COPY és a PASTE gombokat erre a célra. Válaszd ki a másolandó fényforrást, klikkelj a COPY gombra, majd a PASTE-re. Na, most klikkelj bármelyik kockára bármelyik szobában, hogy elhelyezd a fényforrást.

A beállításaid változatlanok. Ez majd döntő fontosságú lehet, ha például napfény/árnyék halálpontos beállításokat szeretnél megtartani!

Fény törlése - Ha úgy döntenél, hogy egy fényforrás mégis fölösleges, akkor csak jelöld ki, majd nyomd meg a billentyűzeten a DELETE gombot.

Itt az ideje, hogy kipróbáld az egyes fénytípusokat és figyeld meg, hogy milyen hatással vannak egymásra. Most már minden csak rajtad múlik, de ne feledd: használhatod a COPY és PASTE gombokat is, hogy a demo modellből a sajátodba másolhasd a beállításokat. Így egy kicsit hamarabb végzel a példatárral!

PÉLDATÁR

Játszható verzió készítése

Biztosan érdekel, hogy miképpen készíthetsz játszható verziót a saját "pályád"-ból, hiszen már nagyon szeretnéd látni, hogy ez a sok belefeccölt munka miként néz ki a játékban. Ha még nem állsz erre készen, akkor ezt a részt egyszerűen hagyd ki, majd akkor olvasd el, ha már többet tudsz. Részletes leírást erről a folyamatról a *Saját Project Készítése* című fejezetben találsz, de most ez is elég.

Lara elhelyezése a Világban

Az első lépés: el kell helyezned Lara-t a modellben. De mindezek előtt el kell távolítanod Lara-t a demo modellből... bocsi, de pályánként csak egy Lara lehet!

1. A menüsorban klikkelj az "Objects"-re, majd a legördülőből válaszd a "Find Object"-et. Megjelenik egy ablak, válaszd ki, hogy "Lara".

2. Amennyiben 2DMAP módban vagy, akkor az a szoba ahová éppen Lara-t helyezzük, piros. Kapcsold ki a 2DMAP gombot és most látod ŐT... ha minden igaz, akkor pirosban. A billentyűzeten nyomd meg a DELETE gombot, hogy kitöröljük.

3. Most irány az a szoba, amit elsőnek készítettél, az "Első szobaX". Ellenőrizd az OBJECT PANEL-t, hogy Lara készen áll-e az elhelyezésre... amennyiben nem látod őt az OBJECT PANEL WINDOW-ban, klikkelj az ablak feletti text box-ra és válaszd ki a menüből. Kapcsold ki a FACE EDIT gombot, klikkelj a PLACE OBJECT gombra, majd kattints az előre elkészített platform egyik kockájára. (Ha a FACE EDIT gomb be van kapcsolva, amikor Lara-t "odaklikkeled" a kockára, megváltozhat a textúra!!!)

Lara (természetesen csak egy szimbolikus Lara) megjelenik azon a kockán, amelyikre klikkeltél. Ha jobb-egérgombbal klikkelsz rá, akkor 45 fokkal elfordul.

WAD kimenet készítése

A WAD fájl automatikusan betöltődik amikor megnyitod a tut1.prj projektet. Ez a fájl tartalmazza a tömörített információkat a karakterekről és az objektumokról amelyek a pályán használatosak. A WAD fájl szerkesztéséhez egy másik program szükséges, így sajnos nem tudsz ezeken változtatni. Viszont van még számos más WAD fájl, amelyek közül nyugodtan kiválaszthatod azt, amelyik szerinted jobban illik az általad tervezett pályához.

Amikor WAD kimenetet készítesz, valójában a karaktereket, tárgyakat és azok környezetének információit gyűjtöd egybe... Ebből az új WAD fájlból készül majd a játszható TR pálya-fájl. Lássuk az eljárás menetét:

1. A "Project" menüpontban a legördülő menüből válaszd az "Output WAD" opciót.

2. Egy párbeszédablak jelenik meg, amely alaphelyzetben a WADS mappát jeleníti meg. Válaszd ki a tut1.TOM fájlt és klikk "okay". NE NEVEZD ÁT EZT A FÁJLT! Az átnevezéssel helyrehozhatatlan hibát idézel elő! Az átnevezésre vonatkozó utasításokat a *Saját projekt készítése* című fejezetben találod.

3. Egy üzenet jelenik meg: "creating rooms - please wait", majd egy másik üzenet közli:

"room wad output", miután ez eltűnik klikkelj a megjelenő gombra: "okay."

4. Mentsd el a projektet és lépj ki a Szobaszerkesztőből.

A pályakonverter (Level Converter) használata (Tom2pc.exe)

A pályaszerkesztő gyökérkönyvtára tartalmaz egy Tom2pc.exe fájlt, amit Pályakonverternek nevezünk. Ez a kis program hozza majd létre a WAD és TOM fájlokból a játszható TR4 fájlt. (Ezek a fájlok a data mappában találhatóak tr4 kiterjesztéssel.)

1. Indítsd el a pályakonvertert és az Edit Script részen klikkelj az ADD gombra.

2. A WADS könyvtárból (\Tomb Raider Level Editor\graphics\wads) válaszd ki a tut1.TOM fájlt, majd klikk "Open".

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 18.

PÉLDATÁR

3. Klikkelj a BUILD ALL gombra. A kimeneti ablakban szöveg fog megjelenni és kék folyamatjelző mutatja a konvertálás állapotát az ablak alatt.

4. Tudni fogod, hogy mikor ér véget a folyamat, ugyanis a jelző eltűnik és a "Build all complete" felirat jelenik meg.

5. Lépj ki a Pályakonverterből.

"Indulhat a játék" a pályádon!

1. A Pályakonverter használatakor automatikusan felülíródik a tut1.tr4 fájl. (Ha mégis a Demo pályával szeretnél játszani, egyszerűen írd felül a tut1.tr4 fájlt a Pályaszerkesztő CD-n lévővel. De azért az előbb létrehozottat másold át egy biztonsági könyvtárba)

2. Most futtasd a tomb4.exe fájlt, majd válaszd a "new game" opciót és a "Playable Tutorial Level"-t. Ha minden igaz, akkor most annak a szobának a közepén vagy amit elsőként készítettél. (Ha mégsem, akkor egy fájlkezelővel ellenőrizd a tut1.tr4 dátumát, hogy biztosan ez-e az a fájlt, amit az előbb a Pályakonverter készített.)

Vissza a modellhez...

Időtakarékos technikák és egyéb tippek

Az sohasem fáj, ha időt takarítasz meg néhány trükkel. Néha egész szobákat tudsz copy/paste módszerrel létrehozni, méghozzá textúrákkal együtt!

Szobák másolása

A szobák másolása egyszerű és rengeteg időt takaríthatsz meg vele. Az EDITOR

WINDOW-ban válaszd ki az "Első SZoba X"-et.

1. Irány a PLAN VIEW ablak és kerítsd körbe a világoskék kockákat (a szürke falkockákat NE PISZKÁLD. Különben újabb 20 klikkelésnyi oszlopokat kapsz a szobád szélességéhez).

2. Ezután klikkelj a COPY ROOM gombra a ROOM EDITOR panelen. Bingo, ezzel kész is az új szoba. Az EDITOR WINDOW bal felső sarkában már meg is kellett jelennie.

Nevezd el "Dome Szoba X"-nek.

3. A demo modellt használva referenciaként egy jobb-klikkel hozd le úgy, hogy az első szobától való távolsága a szoba méretével legyen azonos. Ide majd később visszatérünk.

Sajnos a fénybeállítások nem másolódnak a szobával együtt, de szerencsére külön ez megoldható. Ha elfelejtetted, hogy ezt miként kell csinálni, akkor nézd meg a korábbi **Fények másolása és beillesztése** fejezetet.

Szobák átméretezése

Újabb időmegtakarító módszer és ez is egyszerű!

1. Először is, újból egy szobamásolási akció, de ezt most nevezd el "Cropped

Szoba X."-nek.

2. Legyen ez a kijelölt szoba, majd irány a PLAN VIEW ablak és jelölj ki egy 6x10 kockányi területet a szoba közepén (falakat békén hagyni!!!).

3. Klikk a BOUND ROOM gombra a ROOM EDIT panalen. A szoba máris új méretben pompázik.*

4. Helyezd ezt a szobát az első két szoba közé. Itt az idő, hogy az EDITOR WINDOW-ban is megnézzük.

Kapcsold ki a textúrákat és nyújtott textúrákat fogsz felfedezni az új falakon.

5. Állítsd be úgy a paneleket, ahogy korábban és a textúrák máris pontosak.

*Persze nagyobbra is méretezhetsz egy szobát úgy, hogy a szoba határain kívül is kijelölsz kockákat.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 19.

PÉLDATÁR

Most jöjjenek újabb példák az időmegtakarításra.

Oszlop készítése, amely megtöri a látóhatár egyhangúságát

Csak poénból készíts egy hatalmas oszlopot a "Cropped Szoba X" közepére. (Egyébként jó okunk van rá, hogy oszlopot tegyünk ide. Kb. 20 kockával odébb a horizont elkezd töredezett lenni, mert nem lehet minden poligont "lerajzoltatni". A látóhatár az első szobától az utolsóig 20 kockányi területen át tart, de egy közbeszúrt oszlop felodlja ezt a határt.)

Válassz ki négy kockát a szoba közepén és klikkelj a ROOM EDIT panelen a zöld színű WALL gombra. Most lett egy oszlopod a szoba kellős közepén. Még be kell állítanod a paneleket, de te már profi vagy ebben, ugye?

Szobák összekapcsolása ("Ajtók" készítése)

Most van három szobánk, de mi abban a jó, ha nem tudunk egyikből a másikba átmenni? Gondolj arra, hogy a mi esetünkben az "ajtó" inkább egy átjáró, mint ahogy általában értjük. Ezeket az ajtókat különféle méretben és nyitási módszerekkel készíthetjük el. Például, "ajtókat" kell készítened, hogy vizet, ködöt vagy pókhálós átjárókat hozz létre és átlátszó textúrákat fogsz erre ráhelyezni, mint valami ablakszárnyat. Ezek az átjárók lehetnek vízszintesen vagy függőlegesen. Egyszerűen el tudod készíteni, ha ügyelsz a következő szabályokra; de a rosszul elkészített "ajtók" hibákat eredményeznek és kezdhetsz mindent elölről, ha játszható verziót akarsz készíteni.

MEGJEGYZÉS: "Hártyavékony falak" *Mindezek előtt tisztázzuk, hogy miért is vékonyak ennyire a falak.*

Hogy takarékoskodjunk a poligonokkal, a külső falaknak nincs vastagságuk. A mennyezettnek és a padlónak sincs.

Ez nem is jelent problémát addig, amíg nincs kinyíló átjáró közöttük., hiszen nem kell a felszín mögé látni. De ha nem korrekten kapcsolod össze a szobákat, akkor a valóság illúziója elvész a vékony falak miatt.

Vízszintes összekapcsolás (két fal egybenyitása) Két metódus van vízszintes átjárók készítésére:

Metódus 1 - Kicsi, ajtószélességű átjáró készítése.

1. Kezdésnek készíts egy 2x3 kockányi új szobát és nevezd el "Hall 1 X"-nek.

Az új szoba alapbeállításban 20 kockányi magas, ezért le kell csökkenteni 8-ra. Jelöld ki a mennyezeti kockákat és a CEILING "-" gombbal hozd lejjebb a mennyzetet. A ROOM INFO BOX-ban ellenőrizd az értékeket.

2. Textúrázd és világítsd be a "Hall 1 x"-et kedved szerint.

3. Vidd ezt az átjárót az első szoba jobb oldalára. Az oldalak érjenek össze, de ne fedjék egymást. Egy kicsit lejjebb tedd a szoba oldalánál. (Mindig használd referenciaként a demo

modellt, ha bizonytalan vagy bármiben.) Figyelj arra, hogy a padlók egy szintben legyenek.

Az "Első Szoba" és a "Hall 1 X" padlóinak értéke "0" kell hogy legyen.

4. Klikkelj a kis átjáróra és ezzel ki lett jelölve. A PLAN VIEW rácson jelöld ki a két középső falkockát a bal oldalon (ha mind a négy kockát kijelölöd, akkor a WAD készítésénél hibaüzenet lesz az eredmény).

5. Most klikkelj a DOOR gombra a ROOM EDIT panelen. A PLAN VIEW rács most átváltott az "Első Szoba X"-re, arra a szobára, amellyel összekapcsoltad a "Hall 1 X"-et. Figyeld meg, hogy két fekete ajtókocka jelent meg a szoba jobboldalán. Ha nem jelenik meg a fekete ajtókocka, akkor valamit rosszul csináltál.

6. Most kapcsold ki a 2D MAP gombot és kapcsold be a FACE EDIT és DRAW DOORS gombokat. Az első szobát és a most készített átjárót kell látnod.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 20.

PÉLDATÁR

TIPP: Vissza a PLAN VIEW rácshoz.. Bal klikk egyszer a fekete kockán.

Zöld vonal jelenik meg a fekete kockák körül. (És egy egysoros szöveg jelenik meg egy sárga szövegdobozban, ami arról tájékoztat, hogy melyik a kiemelt terület..) Most egy jobb klikk és figyeld meg, hogy a szerkesztő átvált a másik szobára. Ez az egyik legjobb módja annak, hogy az összekapcsolt szobák között navigálj.

7. Most a "Cropped Szoba X"-et (tudod, a közepén az oszloppal) helyezd el a "Hall 1 X" jobb oldalára. Ismét figyelj arra, hogy csak a szobák szélei érintkezzenek, de ne fedjék egymást. A PLAN VIEW rácson jelöld ki a két középső szürke falkockát az átjáró jobb oldalán, majd klikkelj a DOOR gombra. Immár csatlakoztatva is lett a "Cropped Szoba X"-hez és ennek eredménye látszik a PLAN VIEW rácson.

8. Másold az átjárót és nevezd el "Hall X 2"-nek, majd ismételd meg újra az előbbi lépéseket, hogy a "Cropped Szoba X"-et összekapcsold a "Dome Szoba X"-szel.

Metódus 2 Nézzük meg, miként oldhatjuk meg a hártyavékony fal problémáját falak emelésével az átjáró mentén.

1. Válassz ki egy üres szobát a SELECT ROOM gomb segítségével és használd a BOUNDING gombot, hogy 3x6 kockányira átméretezd. A magassága 12 klikkelésnyi legyen és nevezd el "Side Szoba X"-nek. Emeld meg a padlót 4 klikkeléssel. (Vigyázz, a FLOOR "+" gombot használd, ne a ROOM "+" gombot!)

2. Vidd a szobát a "Cropped SZoba X" felső széléhez, a szélek csak érintkezzenek és ne fedjék egymást.

3. A PLAN VIEW rácson jelöld ki a két középső falkockát a "Side Szoba X" alsó részén. Klikk a DOOR gombra, hogy létrehozd az átjárót. Most újra a "Cropped Szoba X"-ben kell lenned.

4. Lődd le a 2D MAP gombot, hogy 3D-ben lásd a szobát. (Ha mégsem látod, akkor klikkelj a DRAW BUTTONS gombra, hogy frissüljön a nézet.) Nézd meg a szobákat elválasztó falakat. A hártyavékony fal-effektus iskolapéldája! Hát nem valami jó!

5. A PLAN VIEW rácson bal klikk a most nyitott ajtóra, majd jobb klikk és máris a belépőszobában vagy. (Használhatod az ALT Z kombinációval a célkeresztet is, hogy viszatérj a "Side Szoba X"-be.)

6. Válassz ki egy kék kockát az átjáró két kockája előtt (bármelyiket), de a kis szobán belül. Ellenőrizd a demo modellt, ha bizonytalan vagy.

7. A PLAN VIEW panelen klikkelj a WALL gombra. Ismételd meg ugyanezt az átjáró másik oldalán is. Most kukkants a modellbe: lám, a probléma az új falakkal megoldódott!

8. Most az alábbi apró részletekre kell ügyelned:

a) Állítsd be a fali textúra paneleket (válaszd ketté)

b) Textúrázd a falakat, a padlót és a mennyezetet

c) Állítsd be a fényeket

A függőleges összekapcsolást majdnem ugyanígy kell készíteni, kivéve persze a falkészítést az ajtó mentén, majd a padlót kell megemelned egy klikkeléssel vagy párkányt készíteni köréje. A "vizes" szoba készítésénél majd visszatérünk erre.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 21.

PÉLDATÁR

Tippek a függőleges kapcsolások létrehozásához

Az alapszabály az egymás felett lévő szobák összekapcsolásánál:

"Az alsó szoba legfelső pontja nem lehet magasabban, mint a felső szoba legalsó pontja."

Alább láthatod a példát egy oldalnézeti képen az alapszabályra. Az alsó "A" szobát kell összekapcsonod a felső "B" szobával, hogy létrejöjjön a "C" szoba.



Ha a fenti módszer szerint akarod összekapcsolni a szobákat, akkor egy hibaüzenetet kapsz: *"Cannot connect rooms - Nem lehet a szobákat összekapcsolni*". Inkább emeld meg a kockákat az "A" szoba jobb oldalán és így ugyanolyan magas lesz, mint az "A" szoba legmagasabb pontja.

Akkor már csatlakoztatni tudod a "B" szobával. Vagy átmenetileg csökkentheted az "A" szoba legmagasabb pontját, majd kapcsold össze a szobákat, utána emeld meg a korábban csökkentett részt.

Bánj óvatosan a Random Floor Down (véletlenszerű padló-csökkentés)/Random Ceiling Up (véletlenszerű plafon-emelés) metódusokkal

Amikor a Random Floor Down and the Random Ceiling Up módszert használod, figyeld meg miként változik a padló és a mennyezet szintje. Ha meg tudod nézni a modelledet oldalnézetből, akkor az sokat segíthet! Egyetlen kockányi magasságeltérés akár a padlón vagy a mennyezeten megakadályozhatja a szobák összekapcsolását. Amennyiben hibaüzenetet kapsz a szobák összekapcsolásánál, légy gyanakvó és ellenőrizd a magasságokat!



A magasság az alapja mindennek.

MEGJEGYZÉS: Szobák szétválasztása (Ajtók törlése) Néha szükség van arra, hogy egyes ajtókat töröljünk és mindent elölről kezdjünk.

Egyszerűen jelöld ki a fekete színnel jelölt ajtó területét a PLAN VIEW rácson és nyomd le a DELETE gombot a billentyűzeten.

Ezzel a szobák szét is lettek választva és az átjáró eltűnik. A kijelölésnél ügyelj arra, hogy

mindenképpen jelenjen meg az ajtó területe körül egy zöld négyszög, különben a következő hibaüzetet kapod:

"No object selected."

NÉZZÜNK BE

Itt az ideje, hogy megnézzük az újdonságokat (ha magadtól még nem tetted meg) PREVIEW

MODE-ban. Ne felejts el gyakran menteni és azt különböző projektnevekkel tedd!

MIT TANULTÁL EDDIG?

Már elég régóta tudod, hogy miként építs, textúrázz és világíts be egy szobát, továbbá képes vagy játszható TR4 fájlt készíteni és ezáltal játék közben ellenőrizni a munkádat. Továbbá ismered a felépített szoba másolásának módját, ezt már tovább tudod módosítani, majd kapcsolatokat tudsz létrehozni a szobák között, vagyis átjárókat hozol létre. A most következő fejezetben lehetőseg lesz arra, hogy további tudásra tegyél szert. Nos, ha úgy döntöttél, hogy továbbra is velünk tartasz, akkor olvasd el a Példatár II. fejezetét.
TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 22.

PÉLDATÁR

FEJEZET II

ADJUNK FORMÁT A KOCKÁKNAK

Képességfejlesztés



Csak előnyödre válhat ha egy kicsit többet tudsz meg az "építőkockákról", miként tudod azokat megváltoztatni és textúrázni. Néhány alapelemet már megtanultál, de ebben a fejezetben további értékes tudásra teszel szert: egészen pofás kis modellt tudsz majd elkészíteni. Az új technikát tanulni és gyakorolni a "Kocka Party" nevű szobában fogod. Az elsajátított képességek tesztjéhez majd a fejezet vége felé fogunk visszatérni. Keresd meg a "Kocka Party (Block Party)" nevű szobát a SELECT ROOM gomb segítségével vagy klikkelj az EDITOR WINDOW jobb felső sarkában lévő szobára (amelyik nincs másik szobához csatlakoztatva!). Ellenőrzd, hogy a megfelelő szobát választottad-e ki. (A SELECT ROOM gomb feletti mezőben láthatod a kiválasztott szoba nevét).

A Fehér Nyilak - mire valók?

Észrevehetted már, hogy ha egy kockára vagy falelemre klikkelsz kétszer, akkor egy fehér nyíl jelenik meg. (Egy

nyíl kockánként a padlón vagy a mennyezeten vagy falon. A nyilak sohasem jelennek meg a megemelt/süllyesztett kockák oldalain.) A nyilak hasznos szolgálatot nyújtanak a modellezés és a textúrázás során.

Lejtős részeket tudsz készíteni akár a padlón vagy akár a mennyezeten, a falak egyes részein árnyalt, de nagyon fontos változtatásokat eszközölhetsz és mindezt zavaró torzítások nélkül! Ezekről a nyilakról fogunk bővebben tanulni ebben a fejezetben. Az egyszerűség kedvéért: az instrukciók a padlókockákra vonatkoznak, de bárhol a mennyezeten is alkalmazhatóak az eljárások.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 23.

PÉLDATÁR

A felszín változtatása a nyilak segítségével

Íme néhány módszer lejtős felszín készítéséhez. Ezekhez a fehér nyilakat kell használnod.

Egykockás lejtő

1. A padlókockák közül (FACE EDIT kikapcsolva) válassz ki egyet egyszeres bal-klikkel. Most még egyszer egy bal-klikk, hogy megjelenjen a fehér nyíl. (figyeld meg, hogy a nyíl a kijelölt kocka mennyezeti részén is megjelenik) Ha újból klikkelsz, akkor a fehér nyíl 90 fokkal elfordul az óramutató járásával megegyező irányban. A nyíl mindig a kocka széle felé mutat, amit emelni vagy csökkenteni fogunk. A nyíl 4 klikkelés vagy egy jobb-klikk után eltűnik.

2. Most a megjelent nyíllal egy bal klikk a FLOOR + gombra, hogy az az oldal egy klikkelésnyit megemelkedjen, amerre a nyíl mutat (a jobb-klikk 4 kattintásnyival növeli), és most nézd meg az első lejtődet. Most egy kicsit kísérletezz a FLOOR és CEILING +/- gombokat használva.

Klikkelj többször, hogy meredekebb lejtőt hozz létre.

3. Klikkelj újra a padlókocka lejtős felszínére, hogy a fehér nyíl 90 fokkal elforduljon. Nyomd meg a + gombot néhányszor, fordítsd el a nyilat újra és így tovább.

Ne feledd a nyilat "kikapcsolni", ha az egész kockát akarod emelni/süllyeszteni anélkül, hogy a lejtő szöge változna.

Legyen sok lejtő a sarkokban

1. Jobb-klikk és válassz ki egy sornyi padlókockát (5 vagy 6).

2. A kijelölés után klikkelj bármelyik kijelölt kockára. A nyíl mindegyik kockán meg fog jelenni. Ha a jobb egérgombbal klikkelsz, akkor a nyilak eltűnnek és még a kijelölést is megszünteted. Ha csak a nyilakat akarod eltüntetni, de a kijelölést meg szeretnéd tartani, akkor inkább klikkelj a bal gombbal négyszer.

3. A már látható és a sorra merőlegesen mutató nyilakat használva klikkelj a FLOOR + gombra egyszer és máris kaptál egy egyformán lejtős sort.Most válassz ki egy másik sort a lejtő tetején.

Emeld meg a sort egy klikkeléssel majd egy bal-klikk a nyilak megjelenítéséhez. Forgasd el a nyilakat abba az irányba, ahogy az előző sornál volt. Na, most emeld meg a lejtőt egy klikkelésnyire. Íme a módszer...

4. Jelölj ki egy 6x6-os területet vagy többet. Megint bal-klikk a nyilakhoz. Klikkelj egyszer a FLOOR + gombra. Szüntesd meg a kijelölést és válaszd ki a felső lejtő melletti sort. Nyilak nélkül emeld meg egy klikkelésnyire. Most emeld meg a következő sort két klikkelésnyire, és így tovább. Láthatod: többféleképpen is elérheted ugyanazt az eredményt. Majd gyakorlás közben rájössz, hogy melyik módszerrel tudsz jobban dolgozni.

A sarkok megemelése - megtörjük a felszín egyhangúságát

("háromszögek" készítése)

1. Válassz ki egy másik padlókockát és újra egy bal klikk, hogy megjelenjen a fehér nyíl. Most tartsd lenyomva a Ctrl gombot miközben a bal egérgombbal klikkelsz egyet... láthatod, hogy a nyíl a kocka oldala helyett a sarok felé mutat. Minden egyes klikkelés 90 fokkal elfordítja a nyilat. (Ha azt akarod, hogy újból a kocka oldalára mutasson a nyíl, akkor engedd el a Ctrl gombot és klikkelj egyszer.)

2. A sarok felé mutató nyíl segítségével klikkelj egyszer a FLOOR + gombra, így már meg is emelted a sarokban lévő kockát. Így most egy saroknál áthaladó átlós részt kaptál, ami két háromszöget alkot. Az egyik háromszög lejtős, a másik a felszínnel van egy síkban.

3. Most válassz ki egy másik sarokkockát és emeld meg néhány klikkeléssel. A Ctrl gomb nyomva tartása mellett klikkelj egyet, hogy a nyíl az egyik sarokba mutasson. Emeld meg a sarkot egy klikkeléssel. Forgasd el a nyilat az ellenkező sarok irányába és csökkentsd a magasságot egy klikkeléssel. Íme, kaptál egy sima lejtőt a háromszögek nélkül.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 24.

PÉLDATÁR

Emeljük meg - a lejtők emelése a felszín segítségével

Ez a leggyorsabb módja annak, hogy valami eredményt el is érjünk! Amikor emeled/csökkented egy kocka sarkát vagy egy egész kockát a lenyomva tartott Ctrl gombbal, a kocka szélei továbbra is kapcsolva maradnak. A szomszédos kockák szélei, amelyek nem érintkeznek egymással, az eredeti szinten maradnak.

1. Válassz ki egy kockát: klikkelj egyet úgy, hogy lenyomva tartod a Ctrl gombot mert így a nyíl a kocka sarka felé mutat. Továbbra is tartsd lenyomva a Ctrl gombot és most egy jobb-klikk a FLOOR + gombra. Íme, készítettél egy 4 klikkelésnyi piramist.

2. Most jelölj ki kilenc kockát és emeld meg azokat két klikkeléssel.

3. Most jelöld ki csak a középső kockát.

4. Tartsd lenyomva a Ctrl gombot és kattints kétszer a FLOOR + gombra.

5. Most válassz ki egyet a a sarokkockák közül, majd újra bal-klikk, hogy megjelenjen a nyíl. Tartsd lenyomva a Ctrl gombot, bal-klikk amíg a nyíl nem mutat a külső sarok felé.

6. Klikkelj a FLOOR- gombra kétszer. Most már van egy sima felszíned és kocka élei is megváltoztak.

7. Próbálj meg egy alacsonyabb felszínt készíteni a fentiek szerint.

8. Csak játszva!!! Használd a Ctrl gombot, hogy változatos és hullámzó felszínt készíts!

MEGJEGYZÉS: A PLAN VIEW rácson a kiválasztott kockán egy piros vonal jelzi, hogy merre mutat a nyíl. Amikor a sarok felé mutat, akkor nem látszik a vonal.

A felszín változtatása a nyilak használata nélkül (Véletlenszerű Felszín Készítése mint pl. barlang, futóhomok, stb.)

A FEATURES legördülő menüben számos lehetőség van véletlenszerű felszín készítésére - ezek nagyon hasznosak, ha eléggé nagy teret kell betöltenünk. Az alábbiakban csak az alapokat írjuk le, a többi felfedezése már a Te dolgod. Ha mindent leírnánk, akkor ez a kézikönyv egy többkötetes eposszá duzzadna!

Csak egy figyelmeztető megjegyzés - amikor kijelölöd ezt az opciót a legördülő menüben könnyen előfordulhat, hogy véletlenül kijelölsz egy kockát a PLAN VIEW rácson is és máris kész a baj.

Például, ha véletlenül kijelöltél egy kockát és ráklikkelsz az "Average Floor" vagy

"Average Ceiling" opciókra, a pályaszerkesztő elszáll.

TIPP: Az UNDO és a REDO gombok az EDIT legördülő menüben minden FEATURE

opcióval működőképes!

Véletlenszerű Floor Up/Down és Véletlenszerű Ceiling Up/Down

Válaszd ki a teljes padlót a "Block Party" szobában. (Ctrl Z vagy"Select

All" az EDIT legördülő menüben). Keresd meg és válaszd a FEATURES menüben a "Random Floor Up"-ot (F1). Na, most nézd csak meg a padlót...a kockát most mindenféle formát öltöttek. A padló kiválasztása után kedved szerint használd az F1 és F2 gombokat (Random Floor Down) néhányszor, így jobban látszik, hogy mit is lehet ezzel az opcióval végezni

Persze ilyen padlókat nem találsz a Tomb Raider-ben, mert Lara beragadhat egyes helyeken, ahol a sarkok túl élesek és mélyek. ezáltal "lyukas" lesz a világ. (Ezeket a helyeket fehér részek jelölik, mert innen poligonok fognak hiányozni. Hiába kapcsolod be a FACE EDIT-et, hogy textúrával fedd el ezeket a részeket.) Íme a megoldás...

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 25.

PÉLDATÁR

Smooth Floor és Smooth Ceiling

Válaszd ki újra a teljes padlót (ha még nem tetted volna meg). A FEATURES menüben válaszd a "Smooth Floor"-t (F9). Egy gyors megoldás... és éppen kéznél! Fiygeld meg, hogy a felszín szakadozottsága és a lejtők megmaradtak. Na, így tesztelheted a képességeidet.

(De a nyilakat is használhatod a javításhoz.) Válassz ki egy részt a szakadozott felszínen és nyilakról és azok használatáról tanultak segítségével próbáld meg kijavítani a felszínt.

Készíts egy véletlenszerű mennyezetet a korábban készített padló felett. Tedd ezeket a részeket a falhoz közel. A falaknál a mennyezet legyen alacsonyabb, a középső részeknél magasabb. Hát nem úgy néz ki az egész, mint valami barlang?

MEGJEGYZÉS: FIND ILLEGAL SLOPE (hibás lejtők keresése) gomb. A "Smooth Floor/Ceiling"

nem minden esetben oldja meg a problémát. Amikor két túl mered lejtő egy kis völgyecskét hoz létre és Lara szépen beleragad és csak szteppel ott mint Michael Flatley. A probléma megoldásához kattints a FIND ILLEGAL SLOPE gombra, ami az EDITOR WINDOW alatt található. Minden sikeres klikkelés egy újabb hibás lejtőt mutat meg.

Average Floor és Average Ceiling

Na, ezekkel már barátságot kötöttél amikor az első szobát készítettük. Amikor ezt a lehetőséget használod, minden esetben ellenőrizd a padló/mennyezet magasságát... hogy csökkenteni vagy emelni kell-e azokat. Emlékezz, ezek a gombok kiegyenlítik a poligonok magasságát és mélységét és a végeredmény az lehet, hogy más lesz a szoba szintezése, mint ahogy elkezdted.

Nos, egyenlísd ki a padlót és a mennyezetet, hogy újra sík felszínt kapj. Ne feledd, csak a kijelölt részre lesz hatással az utasítás.

Flatten Floor ésFlatten Ceiling

Válaszd ki a teljes padlórészt és módosítsd az F1 és F2 gombok segítségével (random fllor up and down). Válaszd a "Flatten Floor" opciót a FEATURES legördülő menüből. Na, most nézd meg a padlót... Minden poligonnak lapos a teteje. Ennek az eljárásnak egy másik funkcióját pillanatokon belül meg fogod ismerni.

TIPP: Kivágás és Másolás *Ha nagy nehezen elkészültél egy területtel és még elégedett is vagy vele, ha akarod, akkor is tudod használni. Mindössze az alábbi egyszerű lépéseket kell követned:*

1. Válaszd ki a másolandó területet, majd az EDIT legördülő menüben válaszd a "Cut" parancsot vagy a Ctrl C billentyűkombinációt (nyugi, ez a parancs nem fog semmit "kivágni" a modellből).

2. Most válaszd ki azt a területet, ahová be akarod másolni, majd az EDIT menüben a "Paste" vagy a Ctrl V billentyűkombinációt..

Ezt az eljárást próbáld ki az oszlopos területen is (kilenc kocka a közepén egy oszloppal) és nyomj Ctrl C-t. Most irány egy sarok és válassz ki kilenc kockányi területet és nyomj Ctrl V-t.

Na, spóroltál némi időt, ugye? Így másolhatsz különböző területeket egyik szobából a másikba, persze csak ha akarod. Ezzel az eljárással a textúrák is másolódnak, de a fénybeállítások nem.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 26.

PÉLDATÁR

Ismerjük meg jobban a nyilakat a fali paneleken

Hát, egy kicsit több nyíl van a falakon, mint szeretnéd. Ha mégsem, akkor két bal-klikk és máris ott vannak. Jobb-klikkel eltüntetheted őket, vagy csak egyszerűen klikkelj a padlóra vagy a mennyezetre. Ráadásul, néha nyilak helyett "x"-eket látni a paneleken. Ezek az ikszek két okból vannak;

1) zárként, hogy az adott panelt ne lehessen módosítani. Másodszor, segítséget nyújt a szobán belüli tájékozódásban.

1. Északi fal: minden panel X-et mutat a harmadik kattintásra. (Klikkelj egyet, hogy a panel piros színű legyen, két klikkelés előhívja a nyilakat, három klikkelés az ikszeket.)

2. Keleti fal: a felső egy vagy két panelen X jelenik meg a második klikkelésre (az alsókon pedig a negyedikre)

3. Déli fal: mindegyik panelen X jelenik meg az ötödik klikkelésre

4. Nyugati fal: az alsó egy vagy két panelen X jelenik meg a második klikkelésre.

(és X jelenik meg a felsőkön a negyedik klikkelésre)

Neked mindössze a Ctrl gombot kell használnod a Keleti és a Nyugati falnál, hogy a nyíl a sarok felé mutasson,

a sarkokat a FLOOR/CEILING + vagy - gombokkal tudod le, ill. felfelé mozgatni.

Néha előfordulhat, hogy mindkét eljárást alkalmaznod kell, mert a textúrákat javítanod kell. Ha valamiképpen a fali textúrád torz lesz, tudnod kell a módját a javításnak! Próbálkozz az alábbiakkal:

1. A Plan View rácson válaszd ki a teljes padlót ÉS a szürke falikockákat.

2. Most nyomd meg az F1 billentyűt néhányszor, majd az F2-t, hogy majdnem sima legyen minden. Ismételd meg ezt a mennyezettel is (F3, F4 és F10).

3. Most nézd meg a fali paneleket! Jelölj ki egy világos, horizontális textúrát és használd a TEXTURE WALLS gombot, hogy az egész falra érvényes legyen a hatás. Kapcsold be a FACE EDIT gombot, hogy lásd, miként néznek ki a torzított textúrák.

4. Kapcsold ki aFACE EDIT gombot és jelöld ki a torzított falpanelt. Próbáld meg beállítani a megfelelő alakúra a nyilak forgatásával és a FLOOR/CEILING + or

- gombok használatával. (Állítsd a nyilat a sarok alsó része felé, majd a FLOOR + gombbal emeld meg. Néha macerás lesz.

5. Ne pánikolj! Van egyszerűbb megoldás arra, hogy újra vízszintes legyen a panel. Válaszd ki amelyiket vízszintesre akarsz tenni, majd F5 és F6 (Flatten Floor és Flatten Ceiling) és máris vízszintes pozícióban vannak újra. Aztán majd a függőlegessel is eljátszogathatsz, de az

már semmiség neked.

Háromszögek textúrázása ("Megtört" felszínek)

Amint tudod, a kocka felszíne két háromszögre törik ha a négy sarok közül az egyik nincs ugyanabban a magasságban mint a többi. Figyeld meg, hogy amikor egy textúra-lapot kijelölsz, egy zöld háromszög jelenik meg a piros négyzetben, amely két részre osztja azt. Az a zöld háromszög mutatja meg a textúra-lapnak azt a részét, amelyet a háromszög alakú, megtört kockára tudsz helyezni. A textúra-lapon minden egyes bal-klikkel megváltozik a sarok iránya. Ha szeretsz kirakós játékkal szórakozni, akkor élvezni fogod a háromszöges területek textúrázását!

Az alábbi kis gyakorlat segít megérteni a koncepciót:

1. Válassz ki egy sík padlókockát és klikkelj még egyet, hogy megjelenjen a nyíl. (A nyílnak balra kell mutatnia, feltéve, hogy nem forgattad el a szobát. Ha a nyíl nem balra mutat, akkor forgasd el a modellt.)

2. A Ctrl gombot lenyomva tartva klikklj egyszer, hogy a nyíl északnyugati irányba mutasson (fel és balra). Emeld meg a sarkot egy klikkeléssel, hogy a felszín megtörjön.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 27.

PÉLDATÁR

3. Keresd meg Tut király fejét a TEXTURE panelen (vagy bármely más világos mintásat). Bal-klikk a textúra bal felső sarkába.

4. Kapcsold be a FACE EDIT gombot és a modellben klikkelj a bal felső háromszögre. Most Tut király fejének bal felső oldalát kell látnod.

5. Irány vissza a TEXTURE panelhez és egy bal-klikk a jobb-felső részére a textúrának.

6. Vissza a modellhez és most klikkelj a jobb-felső háromszögre. Tökéletesen illeszkedniük kell.

7. Szánj néhány percet arra, hogy kipróbáld a textúrák forgatását és a torzítások helyreállítását, mert a vizuális tanulásnál nincs jobb dolog a világon.

8. Na, most akkor ismét rakj rendet a textúrák között, de most segítség nélkül.

Itt az ideje, hogy felhasználjuk frissen szerzett tudásunkat...

Lejtős felszín készítése

Válaszd ki a "Dome Room"-ot a SELECT ROOM gomb segítségével és nézd meg jól a boltíves mennyezetet, mert most ilyet fogunk készíteni. Kapcsold ki a FACE EDIT gombot (ha be van kapcsolva), hogy jobban lásd. Irány a "Dome Room X" (a "First Room X"-ről készített másolat). Figyeld meg, hogy a mennyezet olyan, mint egy lépcsőzetes piramis. Ezeket a lépcsőzetes formákat nagyon könnyen át tudod alakítani sima boltívekké, csak kövesd az alábbi lépéseket:

1. A PLAN VIEW rácson jelöld ki a szoba kék kockáit.

2. A FEATURES legördülő menüben válaszd az "Average Ceiling"-et (vagy nyomj F8-at). A mennyezet most sima lett és a 13-as szinten van. (Ellenőrizd a ROOM INFO BOX-ban)

3. Jelöld ki a teljes mennyezetet és csökkentsd a magasságát 12 kattintással.

4. A PLAN VIEW rácson jelöld ki a középső 2x2 kék kockát.

5. TARTSD LENYOMVA A Ctrl GOMBOT és kattints egyszer a CEILING + gombra.

6. Válaszd ki a belső 4x4 kék kockát. Tartsd lenyomva a Ctrl gombot és emeld meg a mennyzetet 2 kattintással.

7. Válaszd ki a belső 6x6 kék kockát. Tartsd lenyomva a Ctrl gombot és emeld meg a mennyezetet 3 kattintással. A szobának most 18 kattintásnyi magasnak kell lennie és sima boltíves mennyezetűnek.

8. Vedd ki a "fali" oszlopokat úgy, hogy a PLAN VIEW rácson klikkelj a zöld falikockára, majd a Plan View gomboknál a kék "Floor" gombra.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 28.

PÉLDATÁR



9. A FACE EDIT bekapcsolásával a textúrákat is láthatod. A textúrázás hiányosságaira nem hívjuk fel külön a figyelmedet. Ezt a korábbiakban tanultak szerint neked kell helyreállítanod.

10. Nézd meg a demo modellben a fénybeállításokat és világítsd be a most készített szobát. Ne feledd: copy/paste eljárással ezt gyorsan elvégezheted!

Finomítsunk rajta egy kicsit

Itt az ideje, hogy kijavítsd a mennyezeten lévő háromszögeket, úgy ahogy tanultad. Elsőként: forgasd el a szobát, hogy a mennyezetet lásd. A kupola mennyezete eléggé gömbölyded, de a sarkokon mlg egy kicsit csiszolni kell. A mennyezeti sarkok közül néhány kissé szögletes (a padlóval párhuzamos) és finomítani kell rajta. A pontosság kedvéért: nézd meg az*Illustration* #1 A ábrát, itt láthatod, hogy mely' sarkokon kell még dolgozni. Az illusztráció bal oldalán láthatod, hogy milyen volt a modell a módosítás előtt. A jobb oldali pedig azt mutatja, hogy milyen kell lennie a módosítás után. Tartsd lenyomva a Ctrl gombot, hogy a nyíl az alsó sarok felé mutasson, majd a Ctrl gombot továbbra is lenyomva tartva a CEILING - gomb használatával csökkntsd egy kattintással a háromszöget. (Ne feledd kikapcsolni a FACE EDIT-et)

A textúrák finomítása

Miután a sarkokat "lecsiszoltad", foglalkozzunk újra a textúrákkal. Néhány háromszögről hiányzik a textúra. Járj el a *Készségfejlesztés* szekcióban tanultak szerint, hogy textúrával borítsd ezeket a területeket. Ne feledd: néha muszáj többször is elforgatni a textúrákat, hogy az illeszkedések pontosak legyenek és ha valami mégsem stimmel, inkább ellenőrizd újra a TEXTURE PANEL-en, hogy jót választottál-e ki... mert nagyon könnyű rosszat választani! Lehet, hogy mindez egy kicsit macerásnak tűnik, de ismétlés a tudás anyja!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 29.

PÉLDATÁR

III-as szekció

LEGYEN A PÁLYÁD KÜLÖNLEGES

Tárgyak elhelyezése a modellben



A legtöbb tárgy mozdulatlan és csak a dekoráció kedvéért van, de néhányba életet is lehet lehellni, hogy izgalmasabbak legyenek mint a szoba építőkockái. Néhány tárgy "életrekeltéséhez" kioldókat kell elhelyezned, mindezek előtt magukat a tárgyakat kell szétszórni.

Korábban már szóltunk a WAD fájlokról - ezek tartalmazzák azon tárgyak tömörített információit, amelyeket a pályádon helyezhetsz el. Ha belepillantasz a WADS könyvtárba, akkor más egyéb fájlokat is találhatsz ott. Keresd meg a "tut1.was"-t és nyisd meg a jegyzettömbbel (notepad.exe). Nyomtasd ki, ha van nyomtatód. Nézd meg jól, a WAS fájl segítségével jobban megérted, hogy milyen tárgyakat helyezhetsz el a pályádon.

A WAS fájl tulajdonképpen egy a lista a WAD fájl tartalmáról, kitűnik belőle, hogy mi a különbség a tárgyak

és az animációk között. Ez sokkal praktikusabb, mint az OBJECT PANEL menüjében a neveketz nézegetni, persze nem mindig.

Néha nagyon hasznos a WAS fájlt használni, hogy a pontos tárgynévre ráleljünk.

Például: egy oszlopot szeretnél elhelyezni, amit "Debris

3"-nak hívnak. Ha valami olyasmit keresel, amit "oszlop"-nak hívnak, nem nagyon fogsz szerencsével járni. Persze végiggörgetheted a tárgyak menüjét az OBJECT PANEL-en, de nehéz észrevenni és a megfelelő időben használni.

Persze az Objects menüben lévő tárgyak néha nevetségesen néznek ki... például a mentés/betöltés ikonok vagy Lara haja, hogy csak néhányat említsünk. További információkat a WAS fájlokról a "MI AZ A WAD?" fejezetben találsz a *Referencia* szekcióban.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 30.

PÉLDATÁR

Tárgyak elhelyezése

1. Az OBJECT PANEL-t már megismerted, amikor Lara-t el kellett helyezned a modellben, hogy játszható TR4 fájlt készíts.

Az OBJECT PANEL bármelyik oldalán használhatod a nyilakat, hogy a text box-ot görgetve elérj a "Debris 3" nevű tárgyhoz. Egy képet fogsz látni errőla tárgyról az Object View ablakban. (Néha gyorsabb ha úgy választod ki a tárgyakat, hogy az Object Text ablakra kattintasz és a hozzáférhető tárgyak teljes listája megjelenik)

2. Most irány az EDITOR WINDOW PANEL és kapcsold ki a 2D MAP és FACE EDIT gombokat. Ha a FACE EDIT bekapcsolva maras, akkor előfordulhat, hogy a tárgy elhelyezése közben véletlenül megváltoztatsz néhány textúrát.

3. Kattints a PLACE OBJECT gombra, amelyik az OBJECT PANEL-en van.

Majd az EDITOR WINDOW-ban klikkelj arra a kockára a "Doom X Room".ban, ahová el akarod helyezni és máris ott terem. (Ellenőrizd a demo modellben a helyét.)

4. Válaszd ki az oszlop feletti kockát a mennyezeten és hozd le addig, amíg hozzá nem ér az oszlop tetejéhez. A lejtőt majd vissza kell igazítanod. Járj el a korábban tanultak szerint.

5. Helyezz el három másik oszlopot majd igazítsd ki a mennyezetet felettük. Használd aCUT és**PASTE** parancsokat, ahogy korábban tanultad.

6. Most emeld meg a középső négy kockát négy kattintással, hogy létrejöjjön a platform.

Tárgyak mozgatása és törlése

A tárgyak ugyanúgy mozgathatók körbe a szobában mint a fények.

(Olvasd el újra a **Fények mozgatása** részt, ha segítségre van szükséged.) Ha törölni akarsz egy tárgyat, akkor előbb bizonyosodj meg arról, hogy tényleg törölni akarod-e, utána nyomd meg a delete billentyűt.

Tárgyak forgatása

Nem csak le és fel, jobbra és balra tudod mozgatni a tárgyakat, hanem 45 fokkal elfordítani is, miként azt Larával tetted az elején. Azok a tárgyak, amelyek úgy vannak tervezve, hogy egy kocka szélénél legyenek (mint például a fáklya), a forgatás során a kocka más-más éleire kerül.

Tárgyak világítása

Minden tárgynak saját fénybeállítása van és a szoba fényei csak részben hatnak rá. A jobb összhatás kedvéért a tárgyak saját beállításán változtatni kell.

Az OBJECT PANEL-en találod az RGB beállító gombokat "Object Tint"felirattal. Egy kattintás minden RGB gombon 8 egységet változtat. Ha nagyon színes vagy nagyon sötét

az általad készített szoba, akkor mindenképpen változtass a tárgyak világításán. (Ha a szoba sötét és nem változtatsz a tárgy fénybeállításán, akkor szinte "ragyogni" fog a sötétben.)

MEGJEGYZÉS: Persze az elhelyezhető tárgyak számának is van határa, ami 245! Ez tízzel kevesebb mint ami a ROOM INFO BOX-ban olvasható az Editor Window alatt. Ez azért van, mert tizet a játékon belüli animációk számára kell biztosítani.

A többi tárgy elhelyezése

Dome Room - Az oszlopok elhelyezését és a platform megemelését már elvégezted, de még rengeteg helyed van, így most a többi tárgyat rakjuk a helyére

Nézd meg a demo modellben a többi tárgy helyét. (A kamerával egy kicsit később foglalkozunk.)

1. A szobor elhelyezéséhez görgesd az Objects menüt az "ARCHITECTURE6"-ig, hogy az "Őr" tárgyat kiválaszthassuk; a többi szobor a "PLANT8" és "PLANT9". (Ezek egyetlen szobor első és hátsó darabjai. Helyezd el őket ugyanarra a kockára és forgatással egyesítsd.)

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 31.

ÚJ ISMERETEK

2. Keressük ki a BADDY_1-et a tárgymenüben és helyezzük el a sarokban.

3. Fogjuk a SMALLMEDI_ITEM és helyezzük el az emelvény tetején.

First Room ('Első szoba')

1. Válasszuk ki a fali fáklyát a tárgymenü ANIMATING2 slotjából.

2. Helyezzünk el belőlük egyet-egyet az oszlopok melleti padlókockákra, csakúgy mint a "First Room" demo modelljében. Lehet, hogy el kell majd fordítatnunk a fáklyát ahhoz, hogy nekitámaszkodjon az oszlopnak. Ezt úgy tudjuk megcsinálni, hogy addig klikkelünk jobb egérgombbal a tárgyra, amíg az a kívánt pozícióba nem kerül.

3. Válasszuk ki a "Flame_Emitter2"-őt a tárgymenüből. Ez egy "Nullmesh" tárgy - vagyis olyan, amelyet nem fogunk látni a játékban, de van valamilyen funkciója (ebben az esetben a lánggyújtás). Helyezzük el a "Flame_Emitter2"-őt úgy, hogy a fáklya végén felül essen. Nézzük meg az eredeti modellt a helyes elforgatáshoz. (Győződjünk meg arról, hogy a helyes Flame Emittert válasszuk!)

4. Helyezzük el az ajtóban két őrt álló szobrot a terem végében. Ezek az "ANIMATING7" slotban találhatók.

5. Azért, hogy modellünkben elhelyezzük a három felszedhető tárgyat, kattintsunk a demo modell First Roomjában az egyik felszedésre, hogy a neve megjelenjen. (A tárgy előt egy sárga négyzetben fog megjelenni.) Menjünk az OBJECT PANELhez. hogy kiválasszuk azt a tárgyat, amit el akarunk helyezni a modellünkben.

Cropped Room ('Gyűjtőszoba')

Helyezzük el a vázákat (a tárgymenü "SHATTER0" slotjából), ahogy a "Cropped Room" demójában van. A pálya későbbi részén el fogunk majd helyezni egy olyan vázát, ami alá egy tárgy van elrejtve.

Side Room ('Oldalszoba')

A kis "Side Room" néhány felszedést tartalmaz. Nézzük meg a demot a névért és az elhelyezésért.

Hall 1 és Hall 2

Most helyezzük el az összes dupla ajtót (a "Door_Type1" és a "Door_Type2"), melyek a "First Room"-ból a "Hall1"-be vezetnek, valamint a "Cropped Room"-ból a "Hall 2"-be. Az ajtók nyílásának iránya miatt a hallokban kell őket elhelyezni, nem pedig azokban a szobákban, melyek a hallokba vezetnek.

Most készen állunk arra, hogy néhány kioldót is elhelyezzünk…kioldók nélkül nem tudnánk keresztülmenni azokon az ajtókon, melyeket épp most helyeztünk el a modellünkben. Itt kezdődik az igazi tréfa!

Triggers ('Kioldók')

A kioldók miatt történik minden, és végeredményben azon múlik minden, hogy milyen nagy szórakozás a pályánkon játszani! A kioldók akkor aktiválódnak, amikor Lara egy olyan négyzetre lép, amely kioldónak lett tervezve. Minden kioldó, amit a pálya kezdetén Lara kezdő pozíciója alá helyzetünk, aktiválódni fog, amint a pálya elkezdődik (csakúgy, mint a fáklyák az első szobában). A kioldók rózsaszín négyzetekként jelennek meg, és olyanná teszik a négyzeteket, mint feljebb a függőleges tér, egy aktív zóna. Ezért Lara nem tud úgy ugrani, hogy kikerüljön egy kioldót (hacsak az nem egy "Pad trigger"). A kioldók és funkcióik teljes listájáért nézzük meg az Advanced Skills Sectiont.

A demo modell "First Room"-jában nézzük meg a felemelt emelvény tetején levő rózsaszín kioldót. Ez volt Lara kezdő pozíciója, mielőtt bevezettük őt a "First Room"-unkba. A kioldókat Lara alatt állítottuk be, azért, hogy a fáklyák automatikusan meggyulladjanak a pálya kezdetén. A PLAN VIEW ablakban a bal egérgombbal kattintsunk kétszer arra a rózsaszín kioldó négyzetre, amely Lara kezdő pozíciója volt. A sárga négyzet közli velünk, hogy ez a "Flame Emitter2" kioldója. Minden egymást követő kattintás át fogja adni a kioldót a többi Flame Emitternek (csakúgy, mint egy CD kioldó egy számnak). Egy négyzeten egynél több kioldót is elhelyezhetünk, bár van néhány szabály a kioldók halmozására vonatkozóan, de ezeket most még nem kell tudnunk!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 32.

ÚJ ISMERETEK

A fáklyák meggyújtása

1. A "First Room X"-ünkben válasszuk ki az egyik "Flame Emitter2" nullmesh tárgyat, melyet a fáklyák fölé helyeztünk el.

2. Aztán válasszuk ki azt a négyzetet, amelyen Lara áll, majd menjünk a Room Edit Buttons részhez és kattintsunk a rózsaszín kioldó gombra. Figyeljük meg a rózsaszín négyzetet a modellünkben és a PLAN VIEW hálón is. Most nézzük meg a rózsaszín kioldó gomb melletti szöveges ablakot - ennek kell kiírva lennie "Trigger for Flame Emitter" ('Kioldó a lángkibocsátóhoz').

3. Állítsunk be egy kioldót az összes maradék "Flame Emitter2" nullmesh tárgyhoz úgy, hogy a tárgyra kattintunk, a felemelt emelvényen levő négyzetre kattintunk, majd a rózsaszín kioldó gombra kattintunk.

4. Most ellenőrizzük a kioldóinkat a PLAN VIEW ablakban - mindegyik kattintás különböző kioldó listákat fog megjeleníteni (a "Flame Emitter"-t követő szám minden kattintásnál más lesz).

Az ajtók kinyitása

1. Nézzünk be a demo modell "First Room"-jába és kattintsunk a rózsaszín kioldók területére az ajtókkal szemben. Négyzetek csoportját is ki tudjuk választani úgy, hogy kioldóként működjenek. Ebben az esetben egy "zónát" azért hoztunk létre, hogy biztosítsuk azt, hogy nem számít, milyen szögből közelíti meg Lara az ajtót, aktiválni fogja és az ki fog nyílni. Ha kétszer kattintunk, másik kioldózónát is láthatunk. Az ajtó minden oldalához saját kioldó kell, mivel minden ajtó külön tárgy.

2. Ezeknek a kioldóknak a beállítása kissé bonyolultabb, mivel az ajtók más szobában helyezkednek el, mint a kioldók, és azért, hogy kiválasszunk egy tárgyat, abban a szobában kell lennünk, ahol az el lett helyezve.

3. Menjünk a "Hall 1 X"-ünkhöz és válasszuk ki az egyik ajtót.

4. Aztán nyomjuk meg a 2Dmap gombot, kattintsunk a "First Room X"-ünkre (vagy használjuk az ALT + Z billentyűket az odajutáshoz). A szerkesztő emlékezni fog a tárgyra, amit kiválasztottunk, és készen áll arra, hogy kiválasszuk a négyzeteket és beállítsuk a kioldókat. Most egy jobb oldali kattintás és húzás azért, hogy kiválasszuk a négyzetek zónáját az ajtóval szemben, majd kattintsunk a rózsaszín kioldó gombra a kioldó beállításához.

5. Menjünk vissza a "Hall1 X"-ünkbe és válasszuk ki a másik ajtót. Ismételjük meg a fenti folyamatot, kiválasztva ugyanazt a négyzetzónát.

6. Ellenőrizzük a munkánkat úgy, hogy a kioldó zónákra kattintunk a PLAN VIEW ablakban. Most két különböző kioldónknak kell lennie - az egyik a Door_type1-hoz, a másik a Door_type2-hoz.

7. Végül menjünk a "Hall 2 X"-be és helyezzük el az ajtókat, valamint állítsuk be a kioldókat.

A Rosszfiúk megelevenítése

A Tomb Raider játékokban a rosszfiúk (bár időnként barátságosak) különbözőek. Az a rész, amely minden egyes ellenséget egyedülállóvá tesz, az AI-ja (artificial intelligence = 'mesterséges intelligencia'). A legtöbb esetben az egyéni rosszfiúknak nemcsak saját AI-jük, hanem egy fajta AI-jük is van (vezető, járőr, őr stb.). Az AI-re vonatkozó további adatokért látogassunk el az Advanced Skills fejezethez.

Több dolgot is figyelembe kell venni akkor, amikor elhelyezzük a rosszfiúkat a pályánkon:

Először is tudnunk kell, hogy az adott ellenség mire képes...(tud-e falara mászni, emelvényre ugrani vagy felmászni stb.) Nem kell túl nagy előnyt adnunk Larának, különben hol a kihívás?

Néhány esetben azt is tudnunk kell, hogy milyen viselkedésfajtát akarunk az ellenségnek adni. Legyen egy barátságos őr, aki csak akkor válik ellenségessé, ha rálövünk? Vagy azt akarjuk, hogy őrizze vagy járőrözzön egy meghatározott területen?

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 33.

Sose helyezzünk el úgy rosszfiút, hogy úgy látszon, mintha a semmiből bukkanna fel (hacsak ez nem függ össze a történetünkkel!). Az animációk a memóriát fogyasztják, ezért be van határolva, mennyi ellenséget tudunk kioldani adott időegység alatt. Sokszor csak kísérletezve tudjuk megtalálni ezeket a határokat. Onnan tudjuk meg, hogy túlléptük a határokat, ha a játék elkezd szaggatni vagy az ellenségek nem oldódnak ki tökéletesen. Jó szabály erre, ha megfigyeljük, hogy a profik hogyan csinálták meg! Nézzük meg az ő pályáikat, mielőtt megpróbálnánk túllépnénk a határokat!

Nézzük meg a BADDY_1 kioldóit a demo "Dome Room"-ban. Egy kioldózóna készült az emelvény tetején, ahol Lara fel fogja venni a kis eü. csomagot. A BADDY_1 AI-je arra utasítja őt, hogy keressen eü. csomagot vagy lőszert, mielőtt rátámad Larára. Azzal, hogy az emelvény tetején oldjuk őt ki, tudjuk, hogy Lara felé fog futni azért, hogy megkeresse azt az eü. csomagot, ami mellett Lara áll. Ahelyett, hogy rögtön amint kioldódott, Larára kezdene lőni, a BADDY_1 Lara felé kezd el rohanni, miközben Lara lehajol, hogy felvegye az eü. csomagot, így egy kis izgalmat teremtve! Később majd egy kamerát is beállítunk, hogy madártávlatból láttathassuk ezt az eseményt.

Energiamegtakaritás céljából a rosszfiúk nem bukkannak fel addig, míg ki nem lettek oldva (és el is tűnnek nem sokkal azután, hogy meghaltak!). A rosszfiúk egyszerű kioldóinak beállítása ugyanolyan, mint bármely más tárgy kioldóinak a beállítása.

1. Menjünk a saját "Dome Room"-unkba és kattintsunk arra a BADDY_1-re, amelyet korábban elhelyeztünk a szobában.

2. Most válasszuk ki a négyzetek zónáját a felemelt emelvény tetején, majd kattintsunk a rózsaszín kioldó gombra. Ezzel kész is!

ELLENŐRZÉS

Talán jó ötlet ezen a ponton ellenőrizni a munkánkat "játék közben", csak hogy megbizonyosodjunk arról, hogy az összes kioldó tökéletesen be lett állítva, és hogy továbbra is minden megfelelően működik. Mentsük a tervünket, tegyük WAD-ba, és használjuk a Level Convertert a TR4 fájl létrehozásához. (Ha a kioldóink nem működnek, mielőtt megpróbálnánk rájönni a hiba okára, győződjünk meg arról, hogy a TR4 fájlunk valóban frissítve lett úgy, hogy az adat mappánkban részletezetten látható.) Néha, amikor ellenőrizzük a munkánkat, kényelmesebb a FLYCHEAT mód használata. Nyomjuk meg a 'DOZY'-t, majd használjuk a control és nyílgombokat, hogy keresztülmenjünk a pályánkon. Később, amikor megtanuljuk, hogy hogyan változtassunk a szövegen, el tudjuk kerülni ezt a módot, ha akrjuk.

Most pedig vissza a tervezéshez...

A lejtős előcsarnok elkészítése

Keressük meg a "Hall Up" elnevezésű szobát. Most egy lejtős előcsarnokot fogunk elkészíteni úgy, hogy lejtőt adunk a padló és a mennyezet egyes részleteihez (valami ehhez hasonlót csináltunk a SKILL BUILDING részben is). Ez az előcsarnok Ez az előcsarnok végül egy magasabban levő szobába fog torkollni... itt az ideje, hogy Larát felszállítsuk a földszintről!

1. Készítsünk egy keskeny szobát, 2 x 12 négyzetből, 8 kattintásnyi (2 tömbnyi) magasságban.

2. Válasszuk ki az összes kék padlónégyzetet az egyetlen függőleges sor kivételével a terem mindegyik végén.

3. Kattintsunk egyszer a kiválasztott négyzetekre a fehér nyilak megjelenítéséhez, és még kétszer, hogy a nyilak a terem keleti (jobb oldali) vége felé mutassanak. Most kattintsunk a "Floor +" gombra kétszer.

4. A klaviatúra nyilait használva állítsuk be úgy a modellünket, hogy láthassuk a mennyezetet. Mivel a mennyezeten levő nyílak a földről ellenkező irányba mutatnak, háromszor rá kell kattintanunk a mennyezetre, hogy a nyilak jobb oldalra mutassanak. (Így feltételezhetően semmit sem töröltünk.) Most kattintsunk kétszer a "Ceiling +" gombra. Most lennie kell egy olyan szobánknak, amely úgy néz ki, mint az illusztráció.



#1B

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 34.

ÚJ ISMERETEK

5. Válasszuk ki az összes padlónégyzetet a két függőleges sor kivételével a terem bal végében. Úgy, hogy a nyilak NEM láthatóak, kattintsunk a "Floor +" és a "Ceiling +" gombokra kétszer.

6. Most láthatjuk, hogy fog az előcsarnok kialakulni. Folytassuk ezt a műveletet, mindig eggyel előrébb levő sort választva ki a terem bal oldaláról. Félúton a szobánknak úgy kell kinéznie, mint az Illustration #1C. Amint befejeztük a lejtős előcsarnokunkat, a mennyezet szögmagasságának 28-as értékűnek kell lennie.

Egy falifülke létrehozása az előcsarnok mennyezetéről

1. Azért, hogy elrejthessük a tüskés gömbcsapda gömbjeit, képezzünk ki egy kis falifülkét az előcsarnokunk mennyzetén. Ehhez induljunk el a terem keleti, vagy jobb oldali végéből, számoljunk balra három négyzetet, majd válasszuk ki a két négyzetet, hogy függőlegesen felemelhessük.

2. Emeljük fel a mennyzetet a 33-as magasságig, majd használjuk az "Average Ceiling" (F8)at, hogy lesimíthassuk a mennyezetet. Ennek mostmár egy 32-es értékű szögmagassága lesz.



#1C

Az előcsarnok felületi mintázatának kialakítása

1. A falak mintázatának kialakítása odafigyelést igényel. Egy mintázat akkor van a legjobban megcsinálva, amikor egy négyzet fali panelon van elhelyezve. Menjünk a demo szobába hogy lássuk, hogyan vannak a panelek felosztva. Ez jó teszt lesz az eddig szerzett gyakorlatunk ellenőrzésére!

2. Készítsük el a mintázatát, és világítsuk meg új lejtős előcsarnokunkat.

3. Most kössük össze az előcsarnokunkat a "Dome Room"-unkkal. Ez rövid ideig tartott, ezért ha frissítésre van szükségünk, nézzük meg a Method 1-et a Connecting Rooms résznél. Ellenőrizzük a demo modellt az elhelyezésért, ha szükséges.

4. Menjünk tovább és helyezzük el az utolsó ajtókat, melyek a "Dome Room"-ból a "Hall Up"-ba vezetnek. Ezeket a terem oldala felől kell elhelyeznünk - állítsuk be a kioldókat ugyanúgy, mint a korábbi ajtóknál.

A szürke elválasztó négyzetek

Talán már észrevettük az előcsarnok tetején levő szürke négyzeteket. Jelöljük ki ugyanazt a két négyzetet az előcsarnokunkban és kattintsunk a szürke "BOX" gombra ("Room Edit" gombok egyike). Ez egy láthatatlan válaszfalat hoz létre, amely megakadályozza a rosszfiút

(nem Larát) abban, hogy elhagyja az előcsarnokot, ha először nem ő halt meg. Neki nincsenek meg a szükséges animációk a modell következő részletéhez való irányításhoz, ezért nekünk kell megvédenünk attól, hogy kivitelezhetetlen helyzetekbe kerüljön! Szintén elválasztó négyzeteket használunk a zárt ajtókkal szemben, így a rosszfiúk nem tudnak keresztülmenni azokon - viszont ha egyszer egy ajtó kinyilt, át tudnak menni a kapcsolódó szobába.

Csapdák

A csapdák ahhoz kellenek, hogy kihívást és némi izgalmat teremtsenek! Csupán a képzeletünk szab itt határt (a technikai kivitelezés mellett). Vessünk egy pillantást a demo modell "Hall Up"-jában felbukkanó fali fülkére. Két guruló tüskés golyót látunk ott, melyek a gyanútlan Larára várnak. A kioldók a lejtős terem alján levő ajtókon belül vannak beállítva, vagyis a golyók abban a pillanatban fognak elindulni, ahogy Hősnőnk keresztüllép az ajtókon.

1. Keressük meg a tüskés golyókat a tárgymenü "Rollingball" slotjában és helyezzük el őket a fali fülkében.

2. Nézzük meg a demo modellt a kioldók elhelyezéséért, és állítsuk be a sajátunkat azoknak megfelelően.

Ellenőrzés

Most ellenőrizzük a csapdánkat "játék közben", mielőtt belemerülnénk a következő részbe!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 35.

IV. Rész

EGY VILÁG LÉTREHOZÁSA



A szobák "halmozása" a nagyobb magasságok eléréséhez!

Itt az iedeje megtanulnunk, hogyan hozzunk létre több különböző dolgot a szobák kombinálásával vagy "halmozásával". Ahhoz, hogy különösen nagy tereket, konzolos párkányokat és/vagy vizet készíthessünk, csoportosított szobákat kell használnunk. Meg fogjuk tanulni ezeket a készségeket, miközben egy magas függőleges teret készítünk 4 csoportosított szobával, néhány párkánnyal és egy medencével. Később a lejtős előcsarnokunkat összeköthetjük ezzel a nagy teremmel.

1. Szoba - A legfelső szoba

Azok a szobák, melyek 20 kattintásnál magasabbak, elkezdik megnyújtani a mintázat paneleit, ezért érdemesebb összehalmozni néhány szobát egymás tetejére annak érdekében, hogy továbbra is irányítani tudjuk a fali panelek méretét. Kezdjük a legmagasabban elhelyezkedő rész építésével:

1. Készítsünk egy 8x6 négyzet méretű, 6 kattintás magasságú új szobát. Nevezzük el "Stack Top X"-nek és tegyük le valahová a lejtős előcsarnokunk mellé.

2. Hogy a mennyezetet enyhén kupolásra tudjuk formázni, válasszuk ki a középső 6x4 négyzetet. Tartsuk lenyomva a Control gombot és kattintsunk a "Ceiling +" gombra egyszer.

3. Ellenőrizzük a padló szögmagasságát - 0-nak kell lennie, a mennyezet szögmagasságának pedig 7-nek.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 36.

4. Most emeljük meg az egész szoba szögmagasságát a "ROOM +" gomb használatával. Mivel az egész szobát megemeljük (nemcsak a padlót vagy a mennyezetet), a padló és a mennyezet közötti távolság ugyanaz fog maradni. Válasszuk ki a "Stack Top X" szobánkat az EDITOR ablakban és tartsuk nyomva a "ROOM +" gombot, amíg a mennyzet szögmagassága 35-ös értéket nem ír ki (a padlónak 28-nak kell lennie). Pontosabb képért nézzük meg az illusztrációt!

A csoportosított szobák szögmagassága

Alább a "csoportosított szobák" oldalnézetbeli illusztrációját látjuk, valamint a hozzá kapcsolódó szobákét. A mennyezetek és a padlók szögmagasságai jelezve vannak azért, hogy jobban szemügyre tudjuk venni a szerkezetüket.



2. Szoba - Konzolos párkány készítése

A Tomb Editor építőtömbjeit úgy tervezték, hogy felemelhetőek legyenek a földről vagy leereszthetőek a mennyezetről, az oldalakról azonban nem húzhatók ki. Ha konzolos párkányt szeretnénk létrehozni, egy másik szobát is létre kell hoznunk fölötte vagy alatta. Ha a most következő néhány lépést megtettük, még nagyobb tudásra teszünk szert.

1. Készítsünk egy második szobát, mely 8x6 négyzet méretű és 8 kattintásnyi magasságú. Nevezzük el

"Stack2X"-nek és egyelőre tegyük a "Stack Top X" mellé.

2. Emeljük meg a szobát a "ROOM +" gomb használatával 28-as mennyezet szögmagasság értékig. Jegyezzük meg, hogy ez az érték megegyezik a majd feléje kerülő szoba padlójának szögmagasságával. Itt van a kulcs annak a megértéséhez, hogy hogyan halmozzuk a szobákat. A fent levő szoba padlómagasságának meg kell egyeznie az alul levő szoba mennyezetének szögmagasságával.

JEGYEZZÜK MEG! Ha a "fenti" szoba padlómagasságai nem egyeznek meg a "lenti" szoba mennyezetének szögmagasság értékeivel amikor összekötjük a szobákat, a szekesztő egy feli panelt fog hozzáadni a magasságok különbségének kiegyenlítéséhez. Talán ez működik néhány esetben, de nem tudjuk a fali paneleket besimítani, ezenkívül ez így elég hanyag modellezés!

3. Most nézzük meg a "Stack Top"-ot a demo modellben a párkány négyzetei elhelyezésének megtalálásához. Menjünk vissza a "Stack Top X"-ünkhöz, válasszuk ki ezeket a négyzeteket és emeljük fel őket egy kattintásnyira.

4. Mozgassuk a "Stack Top X"-et közvetlenül a "Stack2X" fölé és válasszuk ki az egész padlót a PLAN VIEW hálózatban.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 37.

ÚJ ISMERETEK

5. Kattintsunk a DOOR gombra, és a két szoba rögtön kapcsolódik, valamint van egy konzolos párkányunk is! Ellenőrizzük az EDITOR ablakban. (Ne feledjük, hogy lehet, hogy ismét rá kell kattintanunk a DRAW DOORS-ra, hogy frissíthessük a nézetet.)

6. Most ismét vigyük a szobát (szobákat) a lejtős előcsarnok mellé. Ha összekapcsoltuk őket egy ajtóval, egy egységként fognak működni.

FIGYELMEZTETÉS! Még akkor is, ha egy ajtó összekapcsolja a szobákat, nem számíthatók egy szobának. Ha felemeljük az alsó szobát a "ROOM +" gombbal, a fenti szobába fogjuk felnyomni. Ez problémákat és tartós fejfájást okozhat, figyeljünk rá!

3. Szoba - Újabb mód egy párkány kiképzéséhez

Épp most csináltunk egy párkányt úgy, hogy a fenti szoba padlónégyzeteit felemeltük. Másik módja a párkány létrehozásának az alsó szoba mennyezetének leeresztése.

1. Készítsünk egy harmadik, 8x6 négyzet méretű szobát és hagyjuk 20 kattintás magasságon. Nevezzük el "Stack3X"-nek és vigyük a többi közelébe. Válasszuk ki a nyugati irányban futó négyzetsort, vagy a szoba bal oldalát. Kattintsunk egyszer a "CEILING-" gombra, hogy létrehozzuk a párkány területét.

2. A "Stack3X" mennyezeti szögmagassága 20. A "Stack2X" padlójának is 20-nak kell lennie. Mozgassuk a "Stack3X"-et a két, korábban kapcsolt szoba alá ("Stack Top X" és "Stack2X").

3. Most ahhoz, hogy ezeket a szobákat öüsszekapcsoljuk, ki kell választanunk a "Stack2X" padlóját, de hogyan tudjuk ezt elérni? Közvetlenül a "Stack Top X" alatt van, ezért nem tudunk rákattintani az EDITOR ablakban, ahogy mindig. Emlékszünk még arra a csinos trükkre, amelyet a PLAN VIEW ablakban tudunk megcsinálni, ahol bal egérgombbal rákattintunk egyszer az előcsarnokra, majd jobb kattintás a szomszédos szobára? Ez az egyik módja a másik szobába való átjutásnak. Másik módszer, hogy a 2DMAP-et kikattintsuk, majd használjuk az "ALT + Z" parancsot a célkurzor előhívásához, majd kattintsunk a "Stack2X" szobára az EDITOR ablakban.

4. Most a "Stack2X" teljes padlóját ki tudjuk választani, és kattintsunk a DOOR gombra a "Stack3X"-szel való összekapcsoláshoz, így létrehozva a párkányunkat a nyugati oldal mentén.

Előkészület a vizes szobához

A csoportosított szobák legaláján van egy medence, így Lara tud egy nagy fejest ugrani a nemrég létrehozott párkányainkról. Hogy elkerüljük a papírvékony padlót és Lara egy szép párkányra mászhasson ki a vízből, tegyük a következőt:

1. Válasszuk ki a "Stack3X" teljes padlóját és emeljük meg egy kattintásnyira.

2. Válasszuk ki a középső 6x4 négyzetet és eresszük le őket egy kattintásnyira. Így a szobánk kerülete mentén egy emelt párkány kell, hogy maradjon. Ha szeretnénk, emeljük fel a párkány középső két négyzetét a szoba összes oldalán, mint ahogy a demo medellben látható.

3. Most kattintsunk az "R" gombról (a Room Edit gombok közül) a jobb oldali "W" gombra,

hogy beállítsuk a víz visszatükröző értékét a felette levő párkányhoz és falakhoz. Minél nagyobb a szám, annál világosabb a tükrözés. Az "R" gomb melletti dobozra való bal egérgombos kattintással emelhetjük a számot, a jobb oldalival csökkenthetjük.

4. Szoba - A vizes szoba

1. Készítsünk egy negyedik szobát 8x6 négyzetből, 12 kattintásnyi magasságban. Nevezzük el "Stack Pool X"-nek.

2. A PLAN VIEW háló alatt találunk egy gombot, melyen egy "W" betű van. Kattintsuk ezt át a 2-es számra. Ez egy vizes szobát és a vízben lehetséges mozgások összegét szerkeszti. Ezen gomb és érték nélkül Lara nem tudna úszni a vízben.

3. A "ROOM -" gomb használatával engedjük le a "Stack Pool X"-et, ameddig a mennyezet magassági szöge 0-át nem ír ki, majd helyezzük el az összes többi csoportosított szoba alá.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 38.

ÚJ ISMERETEK

4. Ismét kedvenc módszerünket használva térjünk vissza a "Stack3X"-ba. Válasszuk ki a padlót és kattintsunk a DOOR gombra a szobák összekapcsolásához, majd hozzunk létre egy portált, amely hamarosan a vizünk felszíne lesz.

5. Nézzük meg a demo modellt útmutatásért, majd eresszük le a mennyezetet egy kattintásnyira a medence tetején végigfutó párkány alá azért, hogy vastagabb legyen a párkány, majd emeljük meg minden oldalon az odatartozó oszlopokat.

Víz készítése

1. PLAN VIEW módban kattintsunk a bal gombbal egyszer az ajtónyílást jelképező fekete területre. Figyeljük meg az EDITOR ablakban, hogy a perem ki lett jelölve, de egy nyílás vezet az alsó szoba felé, így nem jelölődik ki négyzet a portálnál, ahol a vizet akarjuk létrehozni.

2. Kattintsunk az EDITOR ablak alatti TOGGLE OPACITY 2 (átlátszatlanság kapcsoló) gombra, miközben a portál ki van jelölve (ilyenkor a PLAIN VIEW-ban zöld keret jelenik meg a fekete portál terület körül). Ekkor az egész nyílás ki lesz jelölve és láthatjuk a négyzeteket a portál területén.

3. Kapcsoljuk be az EDITOR ablak alatti TRANSPARENT (átlátszó) és DOUBLE SIDED (kétoldalú) gombokat. Ha a TRANSPARENT gomb nincs bekapcsolva, akkor a vizünknek nem lesz víz kinézete. Ha a DOUBLE SIDED nincs bekapcsolva, akkor nem látjuk víz textúrákat akkor, amikor a víz alól a felszín felé nézünk.

4. A TEXTURE PANEL-en tekerjünk le a víz textúrákig. Válasszuk ki az első textúrát a nyolcas csoportból. Ne felejtsük el bekapcsolni a FACE EDIT gombot!

5. Alkalmazzuk a textúrát a víz felszínén (ne a peremen, hiába piros). Ha minden jól megy látnunk kell egy négyzetnyi áttetsző vizet és az alatta lévő szobát. Alkalmazzuk a víz textúrákat a maradék vízfelszínen.

TIPP: A legjobb az, ha mind a nyolc textúrát használjuk, lehetőleg véletlenszerű elrendezésben. Ha csak egyetlen textúrát használunk, akkor minden négyzet azonos ciklusban lesz animálva így a felszín kevésbé meggyőzően fog kinézni.

6. A víztextúrák animációs sora már be kell legyen állítva, de azért ellenőrizzük le, hogy megbarátkozzunk ezzel a funkcióval, hiszen nekünk kell majd beállítanunk ezt amikor a saját munkánkba vágunk! A TEXTURE PANEL alján klikkeljünk az ANIMATION RANGES (animációs sor) gombra. Erre felugrik egy, az összes textúrát tartalmazó ablak. A víztextúrák körül zöld sávnak kell lennie. Ha mégsincs, akkor válasszuk ki őket, és klikkeljünk okay-t. Ha az animációs sor nincs beállítva, akkor a víz nem lesz animálva!

7. Ha még nem tettük meg, akkor a vizes szoba feletti szobánál klikkeljünk a W melletti R gombra a Room Edit gombok között. Ez beállítja a vizes szoba feletti szobában a vízfelszínről a falakra való fényvisszaverődés mértékét.

8. Legvégül a vizes szobában a "Stack Pool X"-nél állítsuk be az ambient light (háttérmevilágítás) értékét 0,52,100-ra, hogy kékesebb fényt adhassunk a víznek!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 39.

A csoportosított szobákból kivezető vizes csatorna kijáratának elkészítése

Szükségünk lesz egy vizes átjáróra, amely a vizes szobát összeköti a következő szobákkal, melyeket ez után fogunk elkészíteni. A valóságos fizikai törvények nem vonatkoznak a Lara világabeli vízre. A víz nem fog azonos vízszint elérésére törekedni!

Vessünk egy pillantást a "Hall 3" és "Hall 4" demo modellekre, hogy ötletet meríthessünk a csoportosított szobákban lévő medencéből kivezető átjáró elkészítéséhez. A "Hall 4" 20 kattintásnyi magas és lekerekített aljjal rendelkezik. Ha az elkészítését elrettentőnek találjuk, akkor vagy másoljuk ki és illesszük be a demo modellből, vagy csináljuk meg sima teremként, a plafon magasságát (ceiling elevation) -16-ra beállítva. Ne felejtsük el benyomni a W gombot (a Room Edit gombok közül) hogy a víz tulajdonságai életbe lépjenek.

A "Hall 3" egy kis összekötő szoba a medence és a "Hall 4" között. Ezt is vizes szobaként kell megtervezni. Helyezzünk ide egy ajtót (Door_Type4) hogy megakadályozzuk Larát a csoportosított szobák elhagyásában, mielőtt magához venné a kombinálható tárgy első darabját, amit hamarosan idehelyezünk. Más szavakkal szólva úgy építjük fel a játékot, hogy speciális kioldókat (trigger) használunk, ezzel megakadályozva a játékost abban, hogy a pálya végére jusson és csak ott fedezze fel, hogy vissza kell mennie felkutatni néhány hiányzó tárgyat.

A falak megmászása

Abban az esetben, ha Lara egy repülő fejessel beleugrik a vízbe, mielőtt felfedezi, hogy még el kellett volna mennie a terem szemben levő oldalán levő tárgyakért, szüksége van egy útra ahhoz, hogy visszamásszon a párkányra. Miután visszatért a párkányhoz, kell majd egy út, hogy feljusson a párkányra, mivel túl magasan van ahhoz, hogy fel tudjon rá ugrani. Vagyis az éppen elkészült szobáinkban szükség lesz néhány mászófelületre.

JEGYEZZÜK MEG! A mászómintázatok és a mászófelületek két különböző dolgot jelentenek. A mászómintázat nem fogja lehetővé tenni, hogy Lara felmásszon a falra! A mászómintázatokat a mászófelületekkel együtt használjuk, és csupán arra szolgálnak, hogy a játékos tudja, hol vannak a mászható felületeket. A mászófelületek egy padlónégyzethez vannak hozzárendelve, de nekünk azt a mászás gombot kell választanunk, amely azzal a fallal van összeköttetésben, amelyet mászhatóvá szeretnénk tenni.

Mászófal a csoportosított szobáinkban

1. A PLAN VIEW nézetben vessünk egy pillantást a demo modell "Stack2" szobájában a szoba nyugati párkányán (bal felső sarok) levő sötétzöld négyzet elhelyezkedésére. A szürke fali négyzet mellett láthatnuk egy zöld vonalat.

2. Menjünk a "Stack2X" szobánkba, és a 2DMAP és a FACE EDIT kikapcsolásával válasszuk ki ugyanazt a négyzetet a modellből.

3. A ROOM EDIT panelon észre fogunk venni 4 sötétzöld gombot, melyek közepére "Climb" ('mászás') szó van írva.

4. A négy gomb közül a bal oldalival kezdve kattintsunk az összes gombra, majd kapcsoljuk ki őket, és figyeljük a PLAN VIEW ablakban, amint a zöld vonal helyzete megváltozik a kijelölt négyzet körül.

A zöld vonal a mászófelületet jelzi, és a szobánk aktuális falával kell együttműködnie. Ha az egyik padlónégyzet oszlopát elkészítjük úgy, hogy a "WALL" gombra kattintunk, és az oszlopnak mind a négy oldalát mászhatóvá szeretnénk tenni, szükségünk lehet a négy szomszédos padlónégyzet kiválasztására, és a mászható felületet hozzá kell rendelnünk annak a padlónégyzetnek az oldalához, amely az oszloppal érintkezik. Ha csak az oszlop négyzetét választanánk ki, és ezt rendelnénk hozzá a körülötte levő mászható felületekhez, Lara nem tudna felmászni rá, mert az összes mászófelület az oszlop belsejére kerülne.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 40.

ÚJ ISMERETEK

5. Menjünk a "Stack2X"-hez és kattintsunk amellett a falrészlet melletti párkánynégyzetre (a szoba padlóján), amelyet mászhatóvá szeretnénk tenni. A "CLIMB" gomb megnyomásával rendeljük a mászófelületet a fali panelhez. Most látnunk kell, amint a zöld vonal megérinti a szürke négyzetet. Amikor megnézzük a szobánkat az EDITOR ablakban, a párkány(padló)négyzet sötétzöld színű lesz.

JEGYEZZÜK MEG! Egy mászófelületnek annak a szobának a padlónégyzetéhez kell hozzárendelve lennie, ahol kezdődik. A csoportosított szobák vonalában felfelé fog folytatódni egy egyenes vonalban a csoportosított szobákon keresztül, amíg egy mennyzet vagy padló meg nem állítja.

6. Nézzük meg a demo modell "Stack3" szobáját a többi mászófelület elhelyezkedéséért. A mászófelületnek "Stack3" szoba alján levő egyik négyzethez való hozzárendelésével a felszín mászhatóvá válik egészen a "StackTop" mennyezetéig! Ugyanakkor lehetséges, hogy a mászómintázat alkalmazásával a játékos csak a mintázatot fogja követni, mivel nem tudja, hogy a mászófelület folytatódik. Néha szükséges létrehoznunk egy szobát úgy, hogy lezárja a mászófelületet, vagy Lara olyan helyekre fog megérkezni, ahova nem lenne szabad!

A "majomhintázás"

A hintázófelületek létrehozása nagyon egyszerű és a hozzárendelése némileg hasonlít a mászófelületekéhez. Mint a mászófelületeknél, használnunk kell egy alkalmas mintázatot azért, hogy a játékos tudja, hogy a felület aktív; valamint szintén a mászófelületekhez hasonlóan a hintázófelületeket is a tervezett út alatti legközelebbi padlóhoz kell hozzárendelni. A demo modellben jó példát találunk a hintázófelületre, amelyet két különböző szobában kell alkalmazni (mivel az alul levő padló két különböző szobában helyezkedik el).

Hintázás a csoportosított szobáinkban

1. Menjünk a "Stack Top X" szobába és a PLAN VIEW nézetben válasszuk ki a hintázás négyzeteinek sorát. (Ne felejtsük el a padló- és mennyezetnégyzeteken levő fogantyúk kiválasztásáról!)

2. Most kattintsunk Room Edit gombjai közül a barackszínű MONKEY feliratú gombra. Látni fogunk egy sor barackszínű négyzetet a szobánk teljes szélességében.

3. Nézzük meg a "Stack Top X"-et az EDITOR ablakban. Látni fogjuk a barackszínű négyzetek sorát a mennyzeten keresztül (kivéve ahol a fal mászómintázatának sötétzöld négyzete átlép a hintázáson... még akkor is, ha ez nem jelenik meg, a hintázást alkalmaztuk, és a mennyezeti négyzet aktivizálódni fog). Látni fogunk egy barackszínű négyzetet a keleti (jobb oldali) emelvényen is, de mivel ennek a szobának a padlója egy másik szoba portálja, meg kell majd találnunk a "hiányzó" rész alatti padló megegyező útját... ebben az esetben a padlót a vizes szobában! Használjuk a célkurzorunkat (ALT+ Z) az oda való lejutáshoz, hogy beállíthassuk az útvonalat. Röviden, az útvonalnak folyamatosnak kell lennie, és mindig az alatta levő legközelebbi padlóhoz kell hozzárendelni... egy bonyolult modellben sok csoportosított szobával, az útvonalunkat talán több különböző szobában is be kell majd állítanunk, különböző szögmagasságokkal. Ha még nem jelöltünk ki egy hintázó útvonalat tökéletesen, Lara le fog esni a padlóra, amint eléri a problémás területet.

A csoportosított szobáink megvilágítása és a mintázat kialakítása

Mostmár talán kezdjük felbecsülni azt a munkamennyiséget, amennyi egy pálya elkészítéséhez szükséges! Ezen a ponton vissza kell mennünk minden egyes szobába (hacsak nem már egy lépéssel előbbre vagyunk és már megtettük ezt), és el kell simítanunk a fali paneleket azért, hogy nekikezdhessünk a mintázatra vonatkozó dolgoknak. Győződjünk meg arról, hogy kellően beillesztettük a mászó- és a hintázómintázatokat.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 41.

OKTATÓ

Helyezzük el a fényforrásokat, amíg rajta vagyunk. Hivatkozásképpen nézzük meg a demomodellt, szükséges.

A Vermes Szobák ("Stacked Rooms") kapcsolása a "Hall Up"-hoz

Mozgassuk az összekapcsolt vermes szobákat, melyek ezek középre zártak, úgy, hogy keletre, vagy a lejtős előszoba jobb oldalára kerüljenek. (Győződjünk meg róla, hogy a szobák kitöltik a teret, de nincsenek átfedések.) A kiépítés ezen módja miatt NEM LEHETSÉGES a szelekció, az előszoba keleti végén, ama célból, hogy oda ajtót tegyünk a kapcsolódáshoz. Ehelyett vissza kell mennünk a "Stack2X"-be, és meg kell keresnünk 2 középpanelt, az megfelelő falból (a nyugati vagy bal oldalán, a "Stack2X"-nek). Most klikkeljünk a "DOOR"-gombra - bent kell lennünk az előszobánkban, lefelé nézve. Menjünk át PREVIEW ("előnézet") módba, és ellenőrizzük az új "birtokot"!

Tárgyak/dolgok elhelyezése és Triggerek beállítása a Vermes Szobákban

Korábban már elhelyeztük a legtöbb dolgot, aztán vissztértünk a triggerek belállításához. Most sorban lajstromba vesszük a dolgokat, a triggerek beállításához való instrukciók érdekében - aztán eldönthetjük, hogy melyik megoldást részesítjük előnyben! Meg fogjuk tanulni, hogyan kell létrehozni a "Pick-UP" ("felvehető tárgy") triggert - egy olyan triggertípust, amely több vezérlési lehetőséget biztosít afelett, hogy hogyan táruljanak fel az események a szinten belül.

A "Stack Top" szobában:

Tárgy/Dolog: **Fáklyák** (Animating2) és tűz (Flame Emitter2). Ha elhelyezünk egy tűzforrást ("Flame Emitter") a falon, akkor az alaphelyzetben "kívül esik" a falon (ezért nem is lesz látható, egészen addig, míg el nem forgatjuk a modellt). Használjuk a CTRL és a kurzor billentyűket, hogy visszahozzuk, és aztán emeljük a megfelelő magasságba. De a akár a "padló" négyzetére is elhelyezhetjük, aztán pedig bepozícionálhatjuk.

Trigger: A fáklyáknak világítaniuk kell, mikor Lara belép a terembe - egy jó hely a triggereléshez a "Hall Up X" alja. Nézzük meg a demo-modellben a pontos helyet, majd válasszunk ki egy tűzforrást, és állítsuk be a triggereket.

Tárgy/Dolog: Talapzat ("Furniture2")

Trigger: Nincs

Tárgy/Dolog: **Puzzle-darab** ("Puzzle_Item5_Combo1"). A legegyszerűbb mód ennek felhelyezésére a talapzatra, hogy először elhelyezzük a talapzat melletti négyzeten, majd 4 klikkel feljebb emeljük, ezután pedig a talapzat fölé mozgatjuk, a CTRL-t és a kurzorokat használva. Forgassuk el 45 fokkal a puzzle-darabot, egy jobb klikkel. Honnan fogja Lara tudni a játékban, hogy nem kell a kezét-lábát törnie a puzzle-darab felvételéért, mióta minden felvehető tárgy a földön hever? MI adjuk meg a speciális paramétereket, hogy jelezzük, hogyan kell elhozni a tárgyat.

1. Válasszuk ki a puzzle-darabot, majd nyomjunk "O"-t. Ezzel előhozzuk az "Object Code Bit" beállítódobozt.

2. Az ablakban, éppen az OK gomb felett, üssük be a 68-as számot. (Üssünk 'Enter'-t a szám beütéséhez, majd nyomjunk 'okay'-t). Miért 68? A számok további speciális akciókat hívja elő. A 4 az a szám, amely megmondja Larának, hogy vegyen fel valamit egy alacsony emelvényről, s ne a földről. A 64 a "pick-up"-trigger aktiválásához szükséges, amit rövidesen be fogunk állítani ehhez a puzzle-darabhoz. (A Referenciajegyzékben megtalálható a komplett lista a számokat illetően - *Általános WAD objektumok – Speciális instrukciók és kód-bit beállítások)*

Trigger: Speciális "Pick-Up"-trigger Mielőtt elhelyezénk a triggert a puzzle-darabhoz, egy kis háttér...Mikor Lara felveszi a puzzle-darabkát az emelvényről, egy kamera aktiválódik, mely nemcsak azt mutatja, hogy Ő kapcsolatban van az ajtóval a medencében, hanem azt is, hogy cselekedetének hatására az ajtó is kinyílt. A sorozatos eseményekhez tartozó triggerek beállításának elsajátításához kell egy kis idő, de ez meglehetősen logikai dolog és nem annyira félelmetes, mint amilyen régóta emlékszünk pár alapszabályra a triggerekkel kapcsolatban. Rengeteg egyszerű triggert halmozhatunk fel, probléma nélkül, de ha elkezdjük keverni a speciális triggereket (mint például a "pick-up"-triggert), vagy elkezdjük a triggereket speciális paraméterekkel felruházni, onnantól kezdve problémákba fogunk ütközni, mivel nem fedhetünk át speciális triggereket. (Ez a szabály a hasznunkra válik, és fontos lesz majd a későbbiekben, de a jelentőségéről egyelőre később, majd amikor elérkezik az idő!) A "pick-up"-trigger újabb eseményt idéz elő, amely akkor történik, amikor Lara felvesz valamit. Ebben az esetben a kamera van triggerelve. Minthogy a repülést követően a kamera egy kis időre megáll a lenti ajtón, mi lekésnénk az ajtónyílás pillanatát (a repülés miatt), hacsak valahogyan nem odázzuk el a nyitást. Azonban az ajtóra tett várakozóidő átfedésbe kerül a speciális triggerekkel! Mit tegyünk? A Repülő Kamera, amelyről nemsokára szó lesz, lehetővé tesz pár dolgot, melyeknek köszönhetően lehetségessé válik az ajtó nyitása a megfelelő időben....ez magával hoz még egy újabb speciális triggert is.....vicces, mi?

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 42.

OKTATÓ

"Pick-Up"-trigger beállítása a puzzle-darabhoz

1. Válasszuk ki a puzzle-darabot, majd klikkeljünk a talapzatra, és nyomjuk meg a rózsaszín trigger-gombot.

2. Most klikkeljünk az "Object Trigger Text" ablakon, a trigger-gomb mellett. Ez "felolvassa" a "PUZZLE_I"-t a jobb felső sarokban.

3. Klikkeljünk a "Type" melletti dobozra, és válasszuk ki a "pick-up"-ot a menüből, majd klikkeljünk az "OK"-n.

4. Most üssünk "OK"-t, a "Set Trigger Type' ablakban, és ezzel készen is vagyunk.

Ha megnéztük a triggereket a demo-modellben, akkor észrevehettünk még néhány másikat is, ugyanezen a négyzeten....nemsokára ezek is világossá válnak! Minden trigger - a "pick-up"-triggerrel együtt -, amely a felvehető tárgy ("pick-up") négyzetére van állítva, inaktív marad addig, amíg Lara fel nem veszi a tárgyat, ezzel aktiválva a "pick-up"-triggert.

"Stack 2" Szoba:

Tárgy/Dolog: **Szobrok** ("Animating7") Helyezzük el őket a szoba bejáratának mindkét oldalára.

Trigger: Nincs

"Stack 3" Szoba:

Tárgy/Dolog: Uzi ("Uzi_Item") Helyezzük el a párkányra, a sarokban.

Trigger: Nincs

"Stack Pool" Szoba:

Tárgy/Dolog: **Számszeríj lőszer** ("Crossbow_Ammo3_Item") Helyezzük el bárhová a medence alján.

Trigger: Nincs

ÁTTEKINTÉS

Ideje ellenőrizni az új szobáinkat, tárgyainkat, és triggereinket, amiket beállítottunk. Természetesen, a "pick-up"-trigger nem fog működni, amíg nem állítjuk be a kamerát, de ez egy jó alkalom, hogy szünetet tartsunk, még mielőtt hozzákezdenénk a kamerák szekciójához.
TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 43.

OKTATÓ

V. Rész

MÁSKÉPP LÁTNI

A DOLGOKAT

Kamerák



A kameranézetek nélkülözhetetlenek a profi szinttervezéshez. Használhatóak 'elismerésként' adott akciókhoz, hogy előzetes megtekintést, vagy részbeni felfedést nyújtsanak a még-jövő eseményekhez, és/vagy, hogy megoldást nyújtsanak ahhoz, amiről a 'story' szól, 'akciók' megjelenítéséhez különböző perspektívákból, segétségnyújtásként a továbbhaladásban, bizonytalanság és feszültség keltésében, a filmszerűségért, és így tovább! Az oktatás végre világossá válik a használatuk, ahogy megértjük a három különböző kamera jelentőségét a Pályaszerkesztőben.

Kameratípusok:

Alap Kamera - Mikor belépünk a "Dome Room"-ba ("Kupolás Szoba") és Lara felmászik a középponti platformra, akkor aktiválja

az alap kamerát. Ez a kameratípus mindig Larára mutat, hacsak más kikötés nincs (lásd *Kamera-Célok* az oktató végén). A négyzet pontjait kijelölve a trigger számára, a kamera tartani fogja a pozícióját, amíg Lara sétál/rohan, a kijelölt négyzetben. Megadható egy szám az Időzítőnek (Timer), a "Set Trigger Type" ablakban, hogy beállítsuk, hogy a kamera meddig maradjon Larán, de Ő megtöheti a nézetet, ha 1) előveszi a fegyvereket, 2) használja a "körülnézés" billentyűt, vagy 3) kilép a triggerelt négyzetből.

Az Alap Kamerák nem aktíválódnak, ha Lara fegyvere elől van. Ezt tartsuk észben, mikor kamerákat teszünk ki. Például, ha olyan szituációkban triggereljük a kamerát, mikor Larának biztosan nincs szüksége fegyverekre (mászás befejezése, tárgyak felvétele, stb.), akkor biztos, hogy a játékosok értékelni fogják az időráfordítást, amit a kameránk beállításával töltöttünk el! A legjobb mód a kamera elhelyezések fortélyainak elsajátítására az, hogy tanulmányozzuk a példaszinteket, no és természetesen a kísérletezés!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 44.

OKTATÓ

A "Dome Room" kamerájának elhelyezése

1. Menjünk vissza a "Dome Room"-ba. Az "Effects" menüből válasszuk ki a "Camera"-t.

2. Nézzük meg a demo-modellt a hely érdekében, és próbáljuk elhelyezni a miénket ugyanerre a helyre.

3. A Terv Nézet ablakban válasszuk ki a 4 sarkot a platform tetején, és klikkeljünk a rózsaszín trigger-gombon, hogy létrehozzuk a triggert a kameránkhoz.

4. Most, ha Lara felmászik a platform tetejére, hogy felvegye a medi-pak-ot, a tanúi lehetünk némi akciónak. (A "BADDY_1" AI-jét ismerve válik lehetővé, hogy "fűszerezzük" kissé a szituációt.)

5. Ha akarjuk, hozzárendelhetünk a kamerához egy időtartamot, mely megszabja, hogy a kamera meddig maradjon Larán, ha beütjük az időt másodpercekben, a "Set Trigger Type" című felbukkanó ablakban.

Fixált Kamerák

A Fixált Kamera úgy viselkedik, mint az Alap Kamera, egy kevés kivétellel:

1) A nézet nem törhető meg, míg Lara ki nem lép a kamera triggereiből.

2) A kamera abban az esetben is aktiválódik, ha Lara kézben tartja a fegyvereit. Fixált Kamerát a majd szint vége felé, a "Test Room"-ban állíthatunk be.

Kamera-célok használata

Arra a célra, hogy a kamera egy adott helyre mutasson, s ne Larára, a kamera-cél beállítása használatos (ez működik az Alap vagy a Fixált kamerákkal is). Egy Fixált Kamerát állíthatunk be céllal, később, a "Mid Room"-ban.

Repülő Kamerák Rengeteg "játéklehetőség" nyílik e kamera használatával (de ne túlozzuk el!), sőt, még olyan filmszerű repülő kamerákat is elhelyezhetünk, mint amilyenek a nyitó képernyőt is produkálják. Megintcsak sokat tanulhatunk a példapályákban lévő ilyen jellegű kamerák tanulmányozásával.

A Repülő Kamera létrehozásához el kell helyeznünk a modellünkön a repülő kamerák szekvenciáit, sorozatát. Ezek elhelyezése után válasszuk ki az első kamerát a sorozatból, és nyomjunk "O"-t egy menühöz, melyben válasszuk ki az opciókat, hogy elérjük a kívánt hatást.

Kiegészítésként, rengeteg kód-bit áll rendelkezésre, a repülés különböző módozataihoz. Egy diagram az összes beállítással együtt, tartalmazza a részleteket, a Referenciajegyzékben, a *Speciális Kamera Beállítások* címszó alatt.

A "Stacked Room" ("Vermes Szoba") Repülő Kamerájának beállítása

Ebben a repülő szekvenciában 7 kamera van. A szekvenica első kamerája a szoba tetején van,

míg az utolsó a víz alatt, az ajtó előtt. A repülés elindításához, hogy elinduljon, adott pillanatban, a szekvencia első kameráját triggerelni kell.

1. Először jól nézzük meg a demo-modell kameráit. A "Stack Top X" szobában helyezzünk el egy repülő kamerát (az "Effects" menüben található), ami mutasson Larára.

A kamera irányítása

Mikor elhelyeztük a kamerát, a piros "tölcsér" mutatja az irányt, ahová a repülő kamera mutat.

A kamera irányának beállításához tartsuk lenyova a bal ALT-ot, és használjuk a kurzorokat a forgatáshoz, fel-le, jobbra-balra, 1 fokkal. Gyorsabb beszabályozáshoz, 15 fokhoz, tartsuk lenyomva a SHIFT-et is, a bal ALT-tal együtt.

2. Állítsuk be a triggert, a négyzet kiválasztásával, a talapzat alatt, és klikkeljünk a rózsaszín Trigger-gombon.

3. A kamerát kiválasztva nyomjunk "O"-t, hogy előhozzuk a kamera beállításait. Gépeljük be a következő értékeket, és mindig nyomjunk "Enter"-t, mielőtt becsukjuk az ablakot:

Seq: 2 (eme bállításban minden kamera a 2-tes seq-értéket kapja)

Num: 0 (az első kamera a sorozatban 0, a második 1, a harmadik 2, stb.)

Timer: 0

Speed: 1

FOV: 80

Válasszuk ki a kamerát és nyomjunk "O"-t a Kamera Beállítások Doboz eléréséhez



TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 45.

OKTATÓ

Számgombok: Nyomjuk le a 6, 9 és 10 számgombokat, hogy a kamera visszatérjen Larára, a szekvencia végén (6), tiltsuk a nézelődést (9), és a "Lara-irányítást"(10).

4. Helyezzünk el egy másik kamerát, a következő szobában (Stack2X). Ez mutasson a víz alatti ajtóra.

5. Ismételjük meg a 3. lépést, de a "Num"-ot állítsuk 1-re, a "Speed"-et pedig 3-ra. A "számgombokat" nem kell újra beállítani.

6. A következő szobában (Stack3X), helyezzünk el két kamerát (lásd a demo-pályát az elhelyezéshez) és szintén mutassunk velük a víz alatti ajtóra.

7. Ismételjük meg a 3. lépést, de erre a két kamerára állítsuk a következőket: a "Num"-ot 2-re és a "Speed"-et 3-ra, az első kameránál, míg a másodiknál a "Num" legyen 3, és a "Speed" pedig 2.

8. Menjünk a "Stack Pool X"-be és helyezzünk el 3 kamerát, az alján, hosszában, ahogy a demo-modell mutatja.

9. Ismételjük meg a 3. lépést. Az első kamerára, az utolsó három közül, állítsuk a "Num"-ot 4re és a "Speed"-et 2-re. Nyomjuk meg a 14-es "számgombot", hogy aktiváljuk a "Súlykapcsolót"(bővebben kicsit később). A második kamerára, állítsuk a "Num"-ot 5-re és a "Speed"-et 1-re. És az utolsó kamerára, állítsuk a "Num"-ot 6-ra, míg a "Timer" legyen 150 és a "Speed" legyen 1. Nyomjuk meg a 8-as számgombot, hogy megmondjuk a kamerának, hogy tartsa a nézetét! Tyűha! A kamerák immáron készen állnak a repülő szekvenciára....már csak a legutolsó trigger beállítására van szükség.

Súlykapcsolók

A súlykapcsoló egy trigger, ami aktivál mindent csak nem Larát (ellenfelek, guruló kövek, stb.). Ebben az esetben az egyik repülő kamera fogja aktiválni a triggert. Ennek beállítása a következő:

1. Ha még nem csináltuk meg, akkor helyezzük el az ajtót (Door_Type4) a "Hall 3X"-ben.

2. Válasszuk ki az ajtót, majd klikkeljünk a négyzetre, a "Num"=4-es repülő kamera alatt (és győződjünk meg róla, hogy a 14-es "számgomb" be van kapcsolva) Klikk a rózsaszín Trigger gombon, a trigger beállítására.

3. Most klikkeljünk a szövegmezőn, a rózsaszín trigger-gomb mellett, hogy előhozzuk a "Set Trigger Type" ablakot és klikkeljünk a szövegmezőbe a "Type" mellett, hogy előhozzuk a "Select Trigger Type" menüt.

4. Válasszuk a "Heavy"-t és nyomjunk az "Okay"-re, az ablak bezárásához.

5. Nyomjunk az "Okay"-re a "Set Trigger Type"-nál is, hogy bezárjuk.

Ezzel a súlyra nyíló ajtó triggerje be is van állítva! Mikor a repülő kamera szekvenciája elérkezik arra a kamerára, amelyik a trigger négyzetében van, akkor a kamera aktiválni fogja

a súlykapcsolót és az ajtó ki fog nyílni. Most már Lara elhagyhatja a termet a puzzle-darabbal. Emlékezzünk, hogy az ajtó addig nem lesz nyitva, míg Lara fel nem veszi a puzzle-darabot, ezzel aktiválva a kamerát, amely végül aktiválja a triggert, hogy kinyíljon az ajtó!

ÁTTEKINTÉS

Bizonyára alig várjuk, hogy lássuk a kamerát működni...de ne riasszon el bennünket, ha elsőre nem azt produkálja, amit kellene. Ha nem működik helyesen, akkor alaposan nézzük végig, hogy az összes szekvenicaszám be van állítva Seq:2-re, és hogy az összes "Num"-bejegyzés sorban van-e.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 46.

OKTATÓ

VI. Rész

A VILÁG VÉGE



Az Utolsó Szobák Felépítése

A megszerzett gyakorlattal, képessé válunk a modellezés befejezésére, textúrázásokra és világításokra, az eddigi részletes lépések nélkül (magunktól sokkal szebb!). Ahogyan bejönnek újabb tapasztalatok, a magyarázat adva lesz.

Scorpion Room - Skorpió Szoba

Válasszuk ki a "Scorp Room"-ot a demo-modellben, és nézzük meg a tervnézet panelen (bal felső sarok). A szoba négyzet alakúnak tűnik a tervnézetben, de a 2DMAP-módban, a szerkesztőablakban (jobb oldal) feltűnik, hogy egyenetlen alakzat. Ha jobban megnézzük a tervnézetben, láthatjuk, hogy az

alakzatok, melyek zöld négyzetek (falak) csoportjaiból állnak, hasonlóak a "hiányzó" felületekhez, mikor a szerkesztőablakban nézzük. Ez azért van, mert a falak fehérnek vagy üres helynek tűnnek a szerkesztőablakban.

1. Csináljunk egy szobát, hozzávetőlegesen 8x8-as méretűt.

2. Hozzunk létre természetes "talajt": használjuk ehhez a "Random Floor Up" (F1), majd a "Smooth Floor" (F9) funkciókat. Javítsunk ki minden tiltott lejtőt.

3. Hagyjunk "szabad" helyet, legalább két kockányira a padlókapcsolótól (lásd a demót a helyhez).

4. A kijárati ajtónak muszály egy blokknyinak lennie - az ajtót később helyezzük el, ebben a nyílásban.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 47.

OKTATÓ

5. A víz alatti kijárathoz/bejárathoz egy klikk szükséges a csatlakozás éléhez (Ne felejtsük el ellenőrizni az emelkedéseket, magasságokat, a vermes szobák csatlakoztatásához).

6. Falak beszabályozása, textúrák hozzáadása; környezeti fények; fényforrások elhelyezése és beállítása.

"Scorpion Pit" és "Mid Room"

Ezen szobák összeállításához használjuk a demo-modellt, mint útmutatót...és ha sietősek vagyunk, ne feledjük a kivágás és másolás rövidített eljárásait!

Tárgyak/dolgok elhelyezése és triggerek beállítása, a "Scorpion Room", "Scorp Pit" és "Mid Room" szobákban

Scorpion Room:

Tárgyak/Dolgok: **Skorpiók** (SMALL_SCORPION) - Habár nagy a kísértés arra, hogy elárasszuk a padlót skorpiókkal, vannak határok! Ne tegyünk ki 5 vagy 6 skorpiónál többet, mert nem fognak megjelenni, ahogy' az kellene, és az egész dolog füstbe megy.

Trigger: Triggereljük a skorpiókat, a "Hall 4X" alján lévő négyzetre, így Lara aktiválni fogja őket, mielőtt még kimásznak a vízből. Így az összes megindul Feléje, mikor kilép a homokra.

Tárgy/Dolog: **Kapcsoló** (LEVER_SWITCH) - Helyezzük el a sarokban, azokon a négyzeteken, amikre lépve az ajtó kinyílna.

Trigger: Triggereljük a kapcsolót az alatta lévő négyzetre. Klikkeljünk a triggerszövegmezőre, a rózsaszín gomb mellett, hogy előhívjuk a "set trigger type" ablakot. A "type" melletti szövegmezőbe történő klikkelés után, válasszuk a "switch"-et, hogy kijelöljük a triggert, mint kapcsolót. Most, ahogy' beállítottuk a triggert, az ajtóval egy négyzetre, az ajtó addig nem fog kinyílni, míg Lara el nem tolja a kart.

Tárgy/Dolog: **Ajtó** (DOOR_TYPE4) - Ezt az ajtót valójában a "Mid Room"-ban kell elhelyeznünk, hogy helyesen működjön. Helyezzük el, és fogassuk bele a helyébe.

Trigger: Állítsuk a triggert ugyanarra a négyzetre, mint a kapcsolóét, hogy összekapcsoljuk az ajtót és a kapcsolót.

"Scorpion Pit" - "Skorpió Gödör":

Tárgy/Dolog: **Skorpió** (SMALL_SCORPION) Helyezzük el a skorpiókat a perem alá, így a látószögön kívül fognak esni.

Trigger: Legyünk kreatívak a triggerekkel...egyet tehetünk a mászórúd alapjára is...

Tárgy/Dolog: **"Fire Pole" - "Mászórúd"** (POLEROPE) Larának a mászórúd négyzetén kell lennie ahhoz, hogy felmásszon rajta, illetve ráugorjon és elkapja (CTRL billentyű), majd

lemásszon rajta. Ez a mászórúd csak 12 klikk (3 blokk) magas. Ha magasabb mászórudat akarunk, akkor egy újabbat kell ráhelyeznünk az előzőre.

Trigger: Nem szükséges.

Titkos helyek (Secret) létrehozása

Ne csináljuk a titkokat túl könnyűre! Bármilyen felvehető tárgy is lehet secret, ez könnyedén beállítható a 'set trigger type' ablakban. Minden secrethez más szám kell, hogy tartozzon, különben a secret-hang nem fog megszólalni, és a secret sem fog megtaláltként megjelenni a statisztikában.

Tárgy/Dolog: Revolver (SIXSHOOTER_ITEM) Helyezzük el valahol a gödör közepén.

Trigger: Állítsuk a triggert a tárgy alá, és a 'set trigger type' ablakban klikkeljünk a "dobozra"/mezőre, a 'Trigger' mellett, hogy előhívjuk a menüt, ahonnan pedig válasszuk ki a 'secret'-et. Üssünk 1-est a mezőbe, az ablak jobb felső sarkában.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 48.

OKTATÓ

Mid Room:

Nézzük meg a demo-modellt és helyezzük el a megmaradó tárgyakat és ellenfeleket, annak megfelelően, vagy válasszuk ki a mieinket!

Kamera elhelyezése a Kamera Cél használatával

Ha azt akarjuk, hogy a kamera Lara helyett egy másik meghatározott pontra mutasson, akkor helyezzük el a kamera célt (az "Object" menüből), oda, ahová a kamera akarjuk, hogy mutasson. Ebben az esetben a kamera célja a saroknál ténfergő múmiákra van állítva, úgy, hogy Lara pozícióját is mutatja, egyidőben. A fixált kamera azért használatos, hogy biztosan aktiválódjon, tekintet nélkül arra, hogy Lara fegyverei elől vannak-e vagy sem. A kamera céljának beállításához tegyük a következőket:

1. Először helyezzük el a kamerát.

2. Válasszuk ki a kamera célt az "Object" menüből, és válasszuk ki azt a helyet, ahová a kamera akarjuk, hogy mutasson.

3. Állítsuk a triggereket ugyanazokra a négyzetekre a kamera célja és a kamera esetében is. Emlékezzünk, ez a kamera csak addig marad aktív, míg Lara benne van a triggerelt négyzetben - nagyobb trigger-zóna lehetővé teszi, hogy a kamera elég hosszú ideig maradjon aktív ahhoz, hogy a múmiák is láthatóak legyenek.

4. Hívjuk elő a "Set Trigger Type Window"-t, a látható cél érdekében, és válaszuk a "target"et a trigger szövegmezőből, hogy a kamera tudja, hogy Lara helyett hová kell mutatnia.

5. Most híjuk elő a "Set Trigger Type Window"-t a kamera-trigger érdekében, és klikkeljünk a "one shot"-gombon.

"Test Room" - "Teszt Szoba"

A "Test Room" direkt arra lett tervezve, hogy bemutassa számunkra, hogy Lara mit tud és mit nem tud csinálni a világában. Kissé nehéz lehet jó szintet készíteni, ha nem tudjuk, hogy Lara milyen magasra és milyen messze tud ugrani...és nem tudunk határokat szabni, ha nem tudjuk mik is a határok!

Ha szeretnénk megtudni néhány játék-közbeni irányelvet, akkor menjünk Larával a demo "Test Room"-ba (hacsak nem kívánjuk mi magunk felépíten azt), és hozzunk létre egy új TR4 file-t. Mikor elindítjuk a játékot, Lara a tesztszobában lesz, készen arra, hogy minden mozgását kipróbálhassa.

Milyen magasra? Keressük meg a lépcsősort a bejárati ajtó közelében. Mindegyik lépcsőfok, lépésenként egy klikkelésnyi magas. A lépcsősor teteje 8 klikknyi magas...ez egy klikkel felette van Lara 'ugrik és elkap határához'. A következő lépcső 7 klikk magas - Lara fel tud ugrani, és el tudja kapni a peremét, gond nélkül. Ezekből következően magától értetődő, hogy miért olyan fontos, hogy ismerjük ezeket a határokat...ha azt akarjuk, hogy Lara felugorjon, megtalálni egy titkot, vagy biztosak akarunk lenni, hogy nem fogy ki a helyből, akkor

tudnunk kell, hogy milyen magasra vagy alacsonyra kell csinálnunk a falakat.

A lépcsősor felett található egy függőmászóka ("Monkey Swing"). Kezdjük el a lépcső legaljáról, és ugorjunk fel, hogy elkapjuk a plafont. Mikor Lara eléri az ötödik lépcsőfokot, akkor képes lesz elkapni a mennyezetet, amit előtte nem. A szoba 12 klikk magas, ez azt jelenti, hogy Lara 7 klikk magasra tud ugrani, hogy elkapja a plafont.

Milyen messzire? A szoba délkeleti sarkában van néhány 8 klikk magas párkány, egymás közötti távokkal, két és három kockányira. Lara egy négyzetnyi távolságot könnyedén átugrik. Két négyzetnyi távolság áthidalásához viszont már nekifutásra van szüksége. Egy kissé cselesebb a három kockányi táv létrehozása - a nekifutásos ugrással együtt, Larának még el kell kapnia a peremet, és fel is kell húznia Magát.

A szoba délnyugati sarkában van két kocka, amelyek csak két klikkre emelkednek ki. Ezen kiemelkedő kockák egyike két kockányira van a nyugati faltól, míg a másik háromnyira. Larának nem okoz gondot a két kockányi hézag átugrása, de a három kockányi már nem működik. Ahhoz, hogy ezt az ugrást megcsinálhassuk, neki kell futnunk, és a végén elkapni a peremet, csakhogy függőlegesen nincs annyi hely, mint a fenti példában.

A másik mozgásforma, amit próbálgathatunk, a helyből való ugrás. Álljunk egy kockányi távolságra, a 4 klikk magas blokktól és ugorjunk előre. Lara felugrik a tetejére. Ugyanez sikerül Neki hátra- vagy oldalszaltóval is.

Nem árt még kísérletezgetni az átlós ugrásokkal sem, és felépíteni olyan területeket, a tesztszobában, amik megközelítik/elérik ezt a határt. A messzeségi távolságok több tényező függvényei, mint például a kezdeti és végső magassága a platformoknak, valamint a játékos ügyessége és jártassága is! Beépíthetőek igazán nehéz ugrások is, ha eléggé agyafúrtak vagyunk, de ha nem, akkor inkább tartsuk be, hogy a legtöbb mozgás az ésszerű határokon belülre kerüljön!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 49.

OKTATÓ

Milyen meredek? Mikor a táj egy bizonyos szögnél jobban lejt, akkor Lara elkezd csúszni. Hogy létrehozzuk azt a szöget, mely Őt csúszásra készteti, az adott oszlop egyik oldalát magasabbra kell vennünk, 3 vagy több klikkel, mint a másikat.

A déli szoba mentén van egy példa a különböző lejtős felszínekre. Próbáljunk rámenni (séta, SHIFT-tel) a lejtőre, és rögtön meg tudjuk mondani, hogy mikor értünk el a 3 klikkes lejtőhöz, mivel Lara ekkor meg fog állni. Ugorjunk a tetejére, forduljunk meg, és menjünk le a lejtőn. Csúszni fogunk addig, amíg el nem érjük a 2 klikkes lejtőt, mikor a csúszás hirtelen befejeződik. Lara képes sétálni az egy vagy két klikkes lejtőkön, de a 3 vagy több klikkeseken lecsúszik.

Milyen mély? Lara nagyon megsérülhet, de ha tudjuk, hogy mi az a magasság, ahonnan még sérülés nélkül leeshet, kihívóbb szinteket építhetünk. A "How High" ("Milyen magas?") lépcsők tetején van egy sötét kúszórés, ami hosszú, szűk szobába torkollik. A szoba feléig sík a padló, míg a másik felétől csökkenő szintek sorozata helyezkedik el, egy klikk növekedésével, 4-től 21-ig. Essünk le Larával a különböző mélységekbe, figyeljük meg, hogy Lara mennyit sérül, ahogy növekszenek a távolságok. Ismételjük a műveletet egészen addig, amíg Lara még éppen nem hal meg - addig a mélységig, amelybe még belezuhanhat, és még éppen megfelelő marad az egészségcsíkja.

Most hozzunk létre egy "Test Room"-ot. Másoljuk le a demo-szint egyik "Test Room"-ját, vagy próbálgassuk a határokat néhány saját ötlet szerint. A egyetlen módja annak, hogy megtudjuk, Lara elboldogul-e azzal, amit építettünk Neki, az, hogy megcsináljuk a TR4 file-t, és kipróbáljuk a dolgot, "játék közben".

Tippek az építési jellegzetességekhez, a "Test Room"-ban és azon túl:

A "rácsos" mennyezet (hogy' tudunk több nyílást csinálni, egy "ajtóval"). Első pillantásra 8 bejárat tűnhet fel a felső szintre, de igazából csak egy használatos. Próbáljuk ezt a gyors metódust, a többszörözött bejáratok létrehozásához:

1. Gondolkodjunk a padlózat megemelésében, hogy ennek síkja végül is elérje a bejáratot. Emeljük meg a padlót, azokon a helyeken, ahol nem akarunk bejáratot....(hivatkozásképpen használjuk a demo-modellt).

2. Emeljük meg a "MumRoom"-ot, hogy a padlóemelkedés akkora legyen, mint a "Test Room" plafonjának emelkedése, és pozícionáljuk a "Test Room" fölé.

FIGYELEM: Ha a tesztszobánk plafonja egyenetlen, akkor problémákkal találjuk szembe magunkat a két szoba összekapcsolásakor. Például, ha lemásoljuk a demo "Test Room"-ot, akkor a megemelt darabokat egy szintre kell hoznunk az összekapcsolandó szobával ("MumRoom"), különben a két szoba összekapcsolásakor hibaüzenetet fogunk kapni.

3. Mikor megemeltük a padlózatot, válasszuk ki a teljes padlózatot a "MumRoom"-ban, és klikkeljünk a "DOOR"-gombra. Most bejárataink lesznek ott, ahol nem emeltük meg a padlót. (Létrehozhatunk többszörös, oldalirányú bejáratokat is, egy klikkel.....a tervnézetben, használjuk a "WALL"-gombot, hogy létrehozzunk egy oszlopsorozatot, a szoba szélén, teljes hosszában. Válasszuk ki az egész falat, minden oszlopával együtt, és klikkeljünk a "DOOR"-

gombra, és máris létrejönnek a bejáratok, az oszlopok között.)

A tüzes lyuk

A szoba délnyugati sarkában van 3 kockányi vasrács. Lara megég, ha ezekre a négyzetekre lép. Eme csapda beállítása:

1. Építsünk egy kis szobát, a három négyzet alatt, és hozzunk létre bejáratot. Aztán menjünk vissza a "Test Room"-ba, a következő lépések elvégzéséhez.

2. Válasszuk ki a nyílást, és klikkeljünk a "toggle opacity"-n. Ez megakadályozza Larát abban, hogy átessen a nyíláson, valamint megengedi a textúra-elhelyezést.

3. Helyezzük el a "Flame_Emitter" hálót a négyzeteken, hogy létrehozzuk a kis tüzeket.

4. A tüzek bekapcsolásához helyezzünk el egy triggert a "Test Room" bejáratánál.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 50.

OKTATÓ

"Eye of Horus" - A nagy ajtó

Ehhez az ajtóhoz egy 3x3-as nyílás szükséges, és ehhez jön még egy kis extra modellezés és triggerelés. Nézzük meg közelebbről a demo-modellt, hogy lássuk, hogyan is kell ezt az ajtót összeállítanunk:

1. Helyezzük el az ajtót (AM_HOLE) a nyílásban. Nyomjunk "O"-t, és üssük be a 999-et, a szövegmezőbe, így Lara képes lesz átmenni/visszajöni az ajtón, miután az kinyílt.

2. Állítsuk a trigger négyzetét közvetlenül az ajtó elé, éppen oda, ahol Lara fog állni, hogy használja a "kulcsot" (a kombinált puzzle-darabokat).

3. Klikkeljünk a szövegdobozba, a rózsaszín triggergomb mellett, hogy előhívjuk a "Set Trigger Type" ablakot, és klikkeljünk a "Type" szövegdobozba, majd válasszuk ki a "Key"-t nyomjunk "Okay"-t. Ez a kijelölés megmondja az ajtónak, hogy csak akkor nyíljon ki, ha Lara használja a kombinált puzzle-darabokat.

4. Nyomjunk "Okay"-t a "Set Trigger Type"-ban, hogy bezárjuk.

FIGYELEM: Mikor a nagy ajtó kinyílik, az ajtó részeinek el kell "tűnniük" a környező falakban. Győződjünk meg róla, hogy eléggé kivülre építettük a falakat ahhoz, hogy elférjenek ezek a részek vagy különben az egyes részek át fognak látszani a falakon, a "Test Room"-ban.

A Fixált Kamera elhelyezése a nagy ajtóhoz

Mielőtt beállítanánk a kamerát, amely akkor aktiválódik, mikor Lara a nagy ajtó elé lép, ellenőrizzük, hogy mi történik az ajtóval "játék közben" (emlékezzünk rá, hogy átmenetileg elhelyezhetjük Larát a "Test Room"-ban is, így nem kell addig eljutnunk a szinten, hogy lássuk a munkánk eredményét). Mikor túl közel kerülünk az ajtóhoz, a "kamera" az ajtó mögül próbálja Őt mutatni. Ez egy ajtó mögötti nézetet produkál, és egy csomó hiányzó poligont...pedig ezeket nem szeretnénk, hogy bárki is meglássa! A fixált kameránk elhelyezésével képesek leszünk irányítani, hogy a kamera mit csináljon, mikor Lara az ajtó közelébe ér, még akkor is, ha elől vannak a fegyverei.

Felvehető tárgyak ("pick-up"-ok) elrejtése a szétzúzódó vázák alatt:

1. Az oldalszobában, a "Test Room" északi végében, helyezzünk el egy "pick-up"-ot, amit majd Lara megtalál, mikor szétlövi a vázát, és klikkeljünk az "O"-ra, hogy előhozzuk a tárgy menüt. Klikkeljünk a láthatatlan gombra és nyomjunk "Okay"-t. Ez láthatatlanná teszi a tárgyat, amíg a váza össze nem zúzódik felette.

2. Állítsuk a triggert ugyanarra a kockára és hívjuk elő a "Set Trigger Type" ablakot, hogy beállítsuk a trigger típusát "Heavy"-re. Mikor a váza szétzúzódik, triggerelni fogja a "pick-up"-ot, hogy az láthatóvá váljon.

3. Most pedig helyezzük el a vázát (SHATTER_O) a "pick-up" fölé.

A rosszfiú ("baddy") triggerelése, súly-triggerrel:

1. Helyezzük el a "baddy"-t a "Test Room" bal felső sarkában (északnyugat).

2. Állítsuk a triggert a "baddy"-hez, a szétzúzható váza alá (ugyanarra a kockára, mint

amelyikre az előbb a "medi-pack"-ét állítottuk). Mikor a váza szétzúzódik, aktiválni fogja a súly-triggert, amelyik ezzel aktiválni fogja a "baddy" triggerét. Kíváncsiak lehetünk, hogy ha csak rálépnénk a kockára, az miért nem aktiválná a "baddy"-t....emlékezzünk, mikor egy speciális trigger már be van állítva egy kockára, akkor az összes másik trigger átveszi ugyanazt a státuszt, ami ezesetben a súly-trigger...és a súly-triggert csak Larán kívül bármi más aktiválhatja.

A "baddy" AI-jának kihasználása

1. Helyezzünk el hatlövetű lövedékeket a fentebbi "baddy" kockáján.

2. Ha a "pick-up" ugyanarra a kockára helyeződik, mint amire a "baddy", akkor miután a "baddy" elhunyt, meg fog maradni "pick-up"-nak Lara számára. Nincs szükség a "pick-up" láthatatlanná tételéhez...mikor elhelyezzük a "baddy"-vel együtt, automatikusan láthatatlan marad addig, míg a "baddy"-t el nem tesszük láb alól.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 51.

OKTATÓ

BOX-ok (dobozok) használata a baddie-k ("rosszaságok") irányításához!

Ahogy már korábban is bemutattuk, időnként szükséges a baddie-k számának korlátozása. Figyeljük meg a szürke kockákat a "Deep Pit1"-hez vezető kúszórés bejárata előtt. A szürke kockák (válasszuk ki a kockákat és nyomjunk a szürke BOX-gombra) arra valók, hogy "eltorlaszolják" az utat Lara ellenfelei elől! Ha a baddie-k be tudnának menni a kúszórésbe, az elég nevetséges látvány lenne. Mivel nincs kúszás-animációjuk, ezért függeszkedő mászásba "kapcsolnának", amely kissé képtelenül hat egy kúszórésben!

A tüskés lyuk ("Spike Pit") beállítása, a kijárat ("Exit Room") közelében

Beleestünk a tüskés gödör csapdájába a Nagy Ajtó után? A TR4-ben használatos tüskék jóval komplikáltabbak, mint a korábbi TR-ek tüskéi. Ezúttal lehetőség van visszahúzódó vagy mozdulatlan tüskékre is, halált hozva ezzel a padlóról, falakról, vagy akár a plafonról is! A tüskék ugyanúgy elhelyezhetők, mint a legtöbb másik tárgy, de szükség van még némi további beállításokra is, és némi játék-közbeni ellenőrzés is ajánlatos ahhoz, hogy jól működjenek.

A Referencia Szekcióban van egy lista, ami a tüskék különböző beállítási lehetőségeit mutatja. Be lehet állítani a kiindulás szögét, és azt is, hogy kint maradjanak-e vagy húzódjanak vissza. A demo-modell tüskéinek beállítása:

1. Helyezzük el a tüskéket (TEETH_SPIKES) a lyuk aljára. Nézzük meg, hogy milyen magasan állnak ki a földből, és ennek megfelelően javítsunk.

2. Mivel a tüskék nem jelennek meg, amíg nem triggereltük őket, tegyünk egy triggert rögtön a Nagy Ajtó után. Ezzel máris láthatóvá válnak, a lyuk alján, ha/amikor Lara beleesik. Triggerelhetjük a lyuk alját is, ekkor addig nem lökődnek ki, amíg Lara zuhan lefelé.

3. A tüskék kiválasztása után nyomjunk "O"-t, hogy előhívjuk az "Object Code Bit" menüt, és gépeljük be a 20-as számot. Ez azt fogja eredményezni, hogy a tüskék felfelé mutatnak, és nem fognak visszahúzódni.

A Külső Világ létrehozása

Mikor Lara kalandja a végéhez közeleg, akkor a jutalom a túlélésért és a megpróbáltatásokért, bizony esedékessé válik! A külső világ persze nemcsak a nagyszerű kilátás mint jutalom célját szolgálja, hanem igen hatásos befejezése lehet egy adott pályának (no és persze az oktatónak is!). Ehhez a nagy, szabad, külső helyszínhez hat szobát fogunk összekombinálni.

Alsó sivatagi szoba

1. Kezdjük a központi alsó szobával, a "Desert1"-el, azzal, amelybe Lara kiér a piramisból. Ez 10x11-es méretű, és 9 klikknyi magas. Az egész szobát süllyesszük le a ROOM-gombbal, így az emelkedés -9-es lesz. Sarkosítsuk a kockákat a szoba keleti (jobb) és nyugati (bal) oldalán. Nézzük az ED11-es ábrát a helyes szögekhez.

2. A szűk folyosó megépítéséhez, ahol Lara kiér a sírból, válasszuk ki a padló kockáját, a "Desert 1" keleti (jobb oldali) sorában, és 6 kockányira a tetejétől. A fehér nyíl mutasson

keletre (jobb oldal) és süllyesszük le a szegélyt 4 klikkel a lapos pozícióhoz. Személtetésként nézzük meg az ED12-es ábrát, hogy pontosan tudjuk, melyik padló kockáját kell beállítanunk.



TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 52.

OKTATÓ

Felső sivatagi szoba

1. A külső világ felső felének megépítéséhez, csináljunk egy szobát, mely 17x11-es, és 20 klikknyi magas. Nevezzük el mondjuk "Desert Top1"-nek. Győződjünk meg róla, hogy a padló emelkedési szintje 0 (hogy passzoljon a "Desert 1" plafonjával, amelynek emelkedése szintén 0).

2. Válasszuk ki a "Desert Top1" keleti (jobb) oldalának 5 sorát. A nyilak mutassanak a kiválasztott kockák jobb oldalára és emeljük fel a széleket 4 klikkel. Most emeljük meg az így megdőlt padló minden egyes sorát, hogy lejtőt formázzunk. Válasszuk ki a két nyugati (bal) oldali sort, és emeljük meg a baloldali szélét 3 klikkel. Emeljük meg a legnyugatibb sort 3 klikkel, hogy egy újabb lejtőt formáljunk. Illusztrációként tekintsük meg az ED13-as ábrát, hogy ellenőrizzük a lejtőket.



ED13

A szobák összekombinálása

Pozícionáljunk a "Desert Top1"-re, amely 7 sorral szélesebb, a "Desert1" felett, így a "Desert Top1" két bal oldali sora egybeesik a lejjebbi szoba bal oldalával és a jobb oldali 5 sor is egybeesik a lejjebbi szoba jobb oldalával.

A szobák összekapcsolásához először válasszuk ki (a modellből) a "Desert Top1" lapos padlókockáit (ED14-es ábra). Ezután nyomjuk meg a DOOR-gombot, hogy létrehozzuk az átjárót a két szoba között. A modellünket hasonlítsuk az ED15-ös ábrához.



TIPP: Az X,Y koordináták használata a szobák egymásba rakásához.

Bizonyos esetekben, mikor a felső szoba nagyobb, mint az alsó, gondot okoz a pontos pozícionálás. Az X, Y koordináták használatával viszont jóval könnyebbé válik az élet.....Klikkeljünk egy kockára a tervnézetben, keressük meg a "Text Info"-boxot alul, a Szerkesztőablakban, a "Selected Block" mellett, hogy lássuk a kiválasztott kocka X, Y koordinátáit. Ha kiválasztjuk az egész szobát, akkor az X, Y koordináták a szoba bal felső sarkának koordinátáit fogják mutatni. A tervnézet hálójában így kiválasztott "Desert Top1"-es szobában ezzel megtudjuk, hogy hol van az a hely, ahová az alsóbb szobát pozícionálnunk kell, és klikkeljünk arra a kockára, hogy megtudjuk az X,Y koordinátákat. Most pedig "fogjuk meg" és pozícionáljuk az alsó szobát ezekre a koordinátákra.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 53.

OKTATÓ

A homokdűnék

A szobák keleti oldala formázza a piramist, így nincs szükség a lejtők további alakítására, de az összes többi, a piramissal ellentétes lejtő négyzetét, véletlenszerűen, homokdűnévé kell alakítanunk.

1. A "Desert1"-ben válasszuk ki az összes nyugati (jobb) oldali lejtős padlókockát, KIVÉVE a felső sorban, az "átjáró/bejárat" mellett.

2. Randomizáljuk a kiválasztott négyzeteket, az F1-el, három- négyszer, hogy ezzel meglehetősen durva felületet hozzunk létre. Üssünk F9-et, hogy finomítsunk egy kicsit a dolgon.

3. A "DesertTop1"-ben tegyük ugyanezt, és győződjünk meg róla, hogy nem választottuk ki a bejárat/átjáró melletti sort...hacsak nem akarunk minden egyes felületet külön "passzítani" az alsó szoba "átjáró/bejárat" széléhez!

4. Most javítsuk ki az összes durva szegélyt és lyukat, felhasználva a négyzetek manipulálásáról a CTRL-lal és a fehér nyilakkal címszó alatt tanultakat! Figyeljünk arra, hogy a "bejárat/átjáró" melletti sor, a "DesertTop1"-ben változatlan maradjon - mikor a véletlengombot használjuk, nem emelhetjük ki a "bejárat/átjáró" melletti kockák egyik sarkát sem.

5. Hogy adjunk egy kis formát is ennek a sima sornak, válasszunk ki véletlenszerűen kockákat, mutattassuk a nyilat a "bejárat/átjáró"-tól ellentétes sarkokra (használjuk a CTRL-t), majd a FLOOR + (és a CTRL billentyű) felemeli ezeket a részeket és a szomszédos kockákat. A "bejárat/átjáró" melletti szélek viszont simák maradnak.

A két szobánknak ezek után az ED16-os ábrához hasonlóan kell kinéznie, bár nem teljesen ugyanúgy, amit véletlenszerűségnek köszönhetünk!

A végső szobák

Ennek a kinti sivatagnak nagynak kell lennie, hogy valóban hitelesen hozza a kinti feelinget! A legkönnyebb út, ennek megvalósításához, ha lemásoljuk a fenti és a lenti sivatagi szobákat, hogy aztán a középső szobák végeihez illesszük őket. Hogy a lejtők és a "véletlen-padlók" egy vonalba kerüljenek, fordítsuk meg a szobákat, a "Flip Room"-mal, a "Room" alatt, a legördülő menüben (vagy nyomjunk ALT+Y-t).

Megjegyzés: Mikor "megfordítunk" egy szobát, akkor az északi (felső) fele lesz a déli (alsó) fele. Mikor "tükrözzük" a szobát (ALT+X), akkor a nyugati (bal) fele lesz a keleti (jobb) fele. A "szobák megfordítása" és a "térkép megfordítása" ne hozzon minket zavarba. A térképfordítások jelzik a szobában történt változásokat a játék közben. A térkép-fordításokról a haladó szekcióban lesz szó.

1. Most csináljunk egy másolatot a felső és alsó sivatagi szobákról, és az alsó sivatagi szoba esetében töröljük a szűk folyosót, úgy, hogy válasszuk ki a folyosó padlókockáját a kijáratnál, és csináljuk ugyanolyan lejtősre, mint a körülötte lévő padlókockákat.

2. Fordítsuk át (ALT + Y) a másolt alsó szobát. Csökkentsük a méretét a BOUND-gombbal,

hogy töröljük a 4 felső sort. Mozgassuk az északi (felső) felére a középső szobáknak, hogy a szegélyek összeérjenek. Fordítsuk át a másolt felső szobát, csökkentsük a méretét, hogy töröljük a két fenti sort, és pozícionáljuk a másolt alsó szoba fölé úgy, hogy egy vonalba kerüljön a meglévő szobákkal.

3. Kombináljuk össze a felső és alsó végszobákat, a DOOR-gombbal. Tekintsük az ED16-os ábrát, hogy lássuk, melyik kockákat kell kiválasztanunk.

4. Most csináljunk ajtókat az alsó központi- és végszobák, és a felső központi- és végszobák közé. Dolgozzunk a tervnézet hálóján, válasszuk ki a szürke kockákat a megfelelő falakon, mielőtt a DOOR-gombra klikkelnénk.



ED16

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 54.

OKTATÓ

5. Ezen összekötő átjárók létrehozása után, szobánként következhet az északi (felső) oldal végéhez tartozó padlókockák randomizálása, így minden szobában sorban beboríthatjuk a horizont körüli terepet homokdűnékkel. Ez a feladat határozottan próbára teszi a modellező képességeinket. Sűrűn lesz szükségünk a CTRL és a kurzor billentyűkre.

6. Mikor ezt befejeztük, másoljuk le a felső és alsó szobákat, és fordítsuk át őket. Helyezzük a két új, másolt szobát a két középső (eredeti) szoba déli felére. Csatlakoztassuk a szobákat a középső szobákhoz, és így 6 összekombinált szobát kapunk.

Átlátszóság hozzáadása a felső falakhoz és plafonokhoz

Hogy át lehessen látni a falakon és a plafon kockáin, hogy láthatóvá váljon az ég, ahhoz átlátszóvá kell tennünk őket. Először is, kapcsoljuk be a "FACE EDIT"-módot. A "COLOR PALETTE"-ből (a szerkesztőablak alatt helyezkedik el) válasszuk ki a fekete kockát, a bal felső sarokban. Most klikkeljünk az összes "dűnevonal" feletti fal és plafon kockáira. Az átlátszó szín fehéren jelenik meg a szerkesztőablakban, és semmit nem fogunk a falakon kívül látni, míg meg nem nézzük a szobát "játék közben." (Még "Preview"-módban sem!)

Objektumok és kamera elhelyezése

Most már tudjuk, mit kell tennünk! Klikkeljünk a demo-modell objektumain, hogy megtudjuk a nevüket, és lássunk neki a dolognak, ahogy szoktunk! Mikor azt vizsgáljuk, hogy hogyan vannak a triggerek beállítva, akkor az "Object"-től a "Trigger"-ig és a "Trigger"-től az "Object"-ig felettébb hasznosak lesznek a megfelelő gombok, és ne felejtsünk el klikkelni a triggereken a tervnézetben, hogy ellenőrizzük, hogy mindegyik trigger csak egy kockán legyen.

A Külső Világ fényei/megvilágítása

Most, hogy létrehoztuk a külső környezetet, bizonyára szeretnénk látni némi NAPfényt is. El kell helyeznünk egy NAPot, minden egyes szobában, mivel a fények nem fognak átvilágítani az egyik szobából a másikba, mikor össze vannak kapcsolva. (Több mint egy NAP elhelyezése egy szobába, hibaüzenetet fog okozni, mikor a WAD-ot elő akarjuk állítani.) Játszadozzunk el a beállításokkal, míg elégedettek nem leszünk a NAP irányával, vagy másoljuk ki a demo-modellből. Szintén jó ötlet minden egyes szobában megpróbálni ugyanoda helyezni őket. Minden összekapcsolt külső szoba ugyanazt az Ambient (környezeti, atmoszférikus) beállítást fogja mutatni.

Miután elhelyeztük a dzsipet a "desert1"-ben, tehetünk alá árnyékot, hogy még inkább "felszínesebbnek" tűnjön. Ez egy olyan eset, amikor a kék "ON"-gombot (alappozíció) ki kell kapcsolni, hogy az árnyék ne fedje el a dzsipet, hanem csak a "homok" textúráit, a dzsip alatt. A gomb kikapcsolásához ki kell választanunk az árnyékot, és a "LIGHTING"-gombot be kell kapcsolni.

Utolsó simítások – Audio track-ek hozzáadása a szinthez

A rendelkezésre álló audio track-ek megtalálhatóak az "Audio" könyvtárban, a Tomb4 gyökérkönyvtárán belül. Miután kiválasztottuk a megfelelő track-et (a track számát kell

megadni), akkor ezután a következőket kell tennünk a trigger beállításához:

1. Válasszuk ki a kockát, amit a zenei bejátszás aktiválásához szeretnénk, és klikkeljünk a rózsaszín Trigger-gombon.

2. Klikkeljünk a szövegdobozra, a triggergomb mellett, hogy előhívjuk a "Set Trigger Type" ablakot.

3. Klikkeljünk a "Trigger" melletti ablakba és válasszuk ki a "CD"-t a listából, majd klikkeljünk az "OK"-n.

4. A "CD" melletti ablakban válasszuk ki az audio track számát.

Saját audio track-ek készítéséhez nézzük meg a "Saját Projekt Létrehozása" ("Creating Your Own Project") című szekciót.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 55.

OKTATÓ

A szint végének beállítása

Minden jó dolognak vége szkad egyszer...Mivel korlátozva van, hogy hány triggert állíthatunk be és hány objektumot helyezhetünk el (245), ezért arra kényszerülünk, hogy lezárjuk a dolgokat és és nekiálljunk egy új szintnek! Evégett kell a "finish trigger".

1. Gondolkodjunk el rajta, hogy hol szeretnénk átérni a következő szintre. A szép nagy kilátás a piramis kijáratából egy szint-vége-élmény....nem akarjuk igazán, hogy Lara össze-vissza futkosson odalent; csak azt akarjuk, hogy azt gondolja, tud. Ahol lecsúszunk a piramisról, az igen jó hely a triggerek beállításához. Olyan zónát csináljunk a triggernek, amit nem lehet kikerülni!

2. Mikor a trigger-zónát beállítottuk, hozzuk elő a "Set Trigger Type" ablakot és klikkeljünk a "Trigger" melletti szövegdobozra. Válasszuk ki a "Finish"-t és írjunk a mellette lévő dobozba egy 2-est. A szintnek azonosnak kell lennie a számmal, és automatikusan be fog töltődni, mikor Lara rálép a triggerre.

A saját szintünk összekapcsolása a demo-modellel

Mindent felfedeztünk ahhoz, hogy az egész modellünket el tudjuk mozgatni, akár egy egységet. Kísérletezgessünk a saját szintünk demo-modell utáni pozícionálásával, keressünk egy jó pontot az összekapcsoláshoz. Ha úgy döntünk, hogy összekombináljuk őket, akkor győződjünk meg róla, hogy töröltük az egyik finish-triggert, az egyik kijáratról.

Megcsináltuk, GRATULÁLHATUNK magunknak! Most már el vagyunk látva a gyakorlati alapokkal, amelyek az igazán csinos és tisztességes szintek elkészítéséhez szükségesek. Azonban még többminden lapul amögött, hogy létrehozzunk egy elfogadható szintet, olyanok mint a képesség az építéshez, egy modell textúrázása, és néhány objektum ill. trigger elhelyezése pár stratégiai helyen. Nem sok szó esett még a game-play-ről, és általánosságban a szinttervezésről, úgyhogy tartsunk egy gyors szünetet, aztán vessük bele magunkat a következő szekcióba, a Tomb Raider Tervezésébe.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 56.

A TOMB RAIDER TERVEZÉSE

Philip Campbell ötletei



Philip Campbell rengeteg időt töltött Miss Lara Croft tervezgetésével! - Összesen 15 szint, az első már több, mint három éves, míg a legutóbbi, a "Reunion", a Tomb Raider: The Lost Artifact-ben található... Most Ő beszél a trükkökről és technikákról, amelyket immáron több, mint három éve rendszeresen bevet, a tökéletes szintek keresése érdekében...

Csapdák és illúziók

Vegyük figyelembe ezt; az első "csapda", amit először terveztem, visszarepít minket a Tomb Raider-höz: vissza Atlantisba; ez nem volt egy igazi csapda. Ez egy figyelmeztetés volt, előrejelzés, hogy miféle dolgok fognak következni - nem igazán gondoltam volna, hogy még három évvel később is Larát ugratom... ez volt az a

szituácó, melynek keretében Lara visszatért Atlantisba, és én voltam a kísérője, útmutatója. Még csak épphogy "beesett" a tipikus Tomb Raider "hosszú és sötét folyosóiba", és én éreztem, itt az idő, hogy megtörjem az időtlen Guruló Golyók cselt, amely talán a legklasszikusabb, a Larát ért atrocitások közül. Nos, a guruló golyók általában azonnali "elhalálozást" jelentenek,

hacsak nem vagyunk elég gyorsak, hogy kikerüljünk az útjukból - de én nem akartam "azonnali halált", és nem rögtön a pálya legelején. Mindössze...egy kis "ijedelmet" akartam, egy figyelmeztetést a játékosnak, hogy a pálya szerkesztője a fedélzeten van, figyeli őt. Ahogy Lara fellépett a kis kiemelkedésre, hirtelen egy kőgolyó zuhant le a plafonról, és hangosan zúgva indult meg irányába. Ez a legalkalmasabb lehetőség a pánikkeltéshez, hogy beleessünk egy lyukba, vagy "sikítva" rohanjunk el onnan.



TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 57.

A TOMB RAIDER TERVEZÉSE

De, ha a játékos megőrizte a hidegvérét, és egy helyben maradt, akkor a golyó egy pár lépésre elzúgott mellette, és a közeli lyukban végezte...csak egy kis figyelmeztetés.

Hirtelen halál

Azt hiszem, ez a Tomb Raider 101 pontja közül az első - a hirtelen halál általában rossz, viszont a "fenyegetése" éppen elegendő ahhoz, hogy pergővé tegye a kalandot. Feladványok, melyek megoldásához többszöri próbálkozásra van szükség, vagy csak "halált" kínálnak, hogy minduntalan ismételgessük, amíg nem sikerül, nos, ezek általában véget vetnek az elégedetlenség lehetőségének. Az "okos" játékos mindig képes lesz elsőre "kifigurázni" ezeket, és érezni fogja a "diadalt", hogy "legyőzte a tervezőt"...természetesen, időnként a tervező lehet egyszerűen "rossz kedvében" és a 'hirtelen halál' az egyetlen segítőeszköz. A tervező bosszúja édes!



A "Shadow of the Cat" küldetés esetében, csináltam egy "halálszobát", egy olyat, amelyben nincs remény a szabadulásra - de figyelmeztettem a játékost, mivel a bejárat és a szoba is, teljes egészében halálfejekkel volt "kidekorálva"; nos, ez elég hatásos "Keep Out"-jelzés. "Ne fáradj bejönni ide" - mondtam (és komolyan, mert ez volt Seth Istenség szobája, és az egyetlen lehetőség a halál volt), "de Te, természetesen benéztél ide, igaz?". Ez volt a tervező

"én megmondtam"-ja, és igen kielégítő technikája!

Sejtetés

A következő példánkhoz menjünk vissza Atlantisba, a "sejtetés" szemléltetése céljából. A "sejtetés" legegyszerűbb lehetőségei az előzetes megjelenítés, vagy éppen a közeljövőben bekövetkező részletek részbeni elárulása. A "visszatérés Atlantisba" első nagyobb szobacsoportjában, elhelyeztem egy nagy ablakot, a ragacsos és organikus textúrákkal, amelyek a furcsa atlantisi architektúra "kellékei".



Ez az "ablak" éppen az egész helyszín legvégére nézett, a végső célra, sejttetett dolgokat, de csak egy kis bepillantást engedélyezett, előre... Ezenkívül aktiváltam a szint-vége baddy-t, egy félig ember, félig ló Atlantisi harcost, akit "Szalonnakentaur"-ként is ismerhettünk. Ha jól megfigyeltük, észrevehettük, hogy támadásra kész, de ideges, amiért nem tud átjönni Laráhozm és ez még csak Lara kalandjainak kezdete. Még további bónusz volt az a szörnyű hang, amit kiadott, és ez a hang elkísérte és elbátortalanította Larát, ebben az első szituációban.

Tehát itt az eszme; ne féljünk túl sokat mutatni, néha csak túl keveset mutathatunk - erről bővebben egy kicsit később...és ne sajnáljunk "elpazarolni" egy rosszfiút, nem-harcos szituációban csak egy kis hang vagy elröppenő pillanata egy ellenfél látványának, nos, már ez is jelentősen gazdagítja a kaland érzetét. Valójában ez az a technika, amit igen gyakran



használtam, kezdve a magaslatokon őrködő párducoktól, a "Shadow of the Cat"-ben, egészen a harcoló ellenfelekig, a "Kingdom" arénájában. Voltak, akiknek ezek az őrködő párducok nem jelentettek semmit, de többen felismerték, hogy ők irányítják ezt a tipikus macska-jellegű forgatókönyvet - ez az ő birtokuk volt, és mi betörtünk ide. El kellett képzelnem a hatást, valami "farkasosat", ahol az építmény lépcsőinél, a farkasok megjelentek. Végül, a sejtetés képes segíteni kalandot a "történetmesélős" aspektusából megérteni, felállítja a célokat a játékos számára, és gazdagítja az élményt.

Túl sokat mutatni

Az atlantisi város központi "piramis"-területét két járulékos tervezői célból építettem (kiegészítendő a jó gameplay alapszükségleteit és vizuálisan felkelteni az érdeklődést). Ezek a járulékos szükségszerűségek maximális láthatóságot biztosítottak az alsó területekre, és megmutatták az építmény logikai szerkezetét. A játékos láthatta a teljes struktúrát, az építmény számos szintjétől, a gameplay számos rétegéig. Ez lehetőséget adott arra, hogy a játékos okosnak érezze magát (ez mindig jó dolog), az által, hogy megértette a struktúrát és azt, hogy pontosan merre is kell mennie. Nem győzöm hangsúlyozni az ellenszenvemet a struktúrálatlan és értelmetlen építményekben, véletlenszerűen elhelyezett, rejtett kapcsolókkal szemben. Ne csináljunk ilyeneket! Hacsak nem akarunk kifejezni ezzel is valamit! Itt, Atlantisban, a játékosnak lehetősége nyílik arra, hogy

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 58.

A TOMB RAIDER TERVEZÉSE

intelligens döntéseket hozzon a továbbhaladásról, és célzásokat kapjon arra vonatkozóan, hogy mivel kell még szembenéznie - az újabb Kentaur felbukkanása az építmény mélyén, egy korai képet produkál arról az ellenfélről, aki "már alig várja, hogy találkozhasson velünk", a kérdés csak az, hogy "Mikor?!"



A hatalmas lyuk, az óriási bevágás a Földben, a "Shakespeare Cliff"en (Tomb Raider: The Lost Artifact), egy egyértelmű példa a "megmutatni mindent" esetére. Lara szabadon lenézhet a mélységbe, láthatja, hogy valami várja odalent, de a probléma természetesen lejutni oda. És, mint járulékos meglepetés, mikor már azt gondolnánk, hogy mindent láttunk ebből a szokatlan és rendkívüli helyszínből, talán mégsem - tanúi lehetünk a hirtelen vízözönnek és

az átjárónak, az "Elfeledett Világba", a helyszín végén.

Titkok - Secrets

Az "Elfeledett Világ", az egyike a Lost Artifact titkos helyszíneinek, ahol én, mint tervező, megpróbáltam némi kielégítő "titok"-élményt nyújtani. Nem akartam a tradícionális Tomb Raider titok formáját használni - a nehezen hozzáférhető, illetve "majomi" ügyességet igénylő megoldásokat.



Ez jó egy kis hirtelen kihíváshoz, és egy gyors jutalomhoz, de én ennél többet akartam kihozni a dologból. Szintén nem akartam ésszerűtlen titkot kreálni, amelyet csak egy gondolatolvasó találna meg (vagy azok, akik előnyben részesítik a kereskedelmi forgalomban lévő, rendkívül részletes útmutatókat). Ehelyett, úgy döntöttem, hogy "titkos helyszíneket" készítek, és merőben más jellegűeket, mint az őket körülvevő szintek, és teljesen új, egyedi

rosszfiúkkal. Eképpen született meg a "Titkos Szurdok" és az "Állatkerti Tengerpart".

Ezek teljesen egyedi rosszfiúkkal és textúrákkal "működtek", és "mini-kalandokat", ill. kellemes meglepetéseket tartogattak. Ha a szintünk meglehetősen sok normálisan végigvihető akadályokat tartalmaz, akkor a játékosok kedvelni fogják a "profi"-feelinget, amit ezeknek a nehezen hozzáférhető helyeknek a kifosztása jelent.



Itt semmiféle hátraugrás és kétszer kapaszkodva leesést nem fogunk találni! Ámbár semmi baj a gyors és "aljas" titkokkal. Általában szeretek egyet jól elrejteni a szint legelején, mielőtt a játékos még igazán számítana rá - mire ezt megszerzik, az összes hajukat kitépik! Titkok, amelyek bárhonnan tisztán láthatóak, de nehéz elérni őket, szintén jól működnek - a kutyák által őrzött Arany Titok, a "Fools Gold"-on, ezek egyike - és mikor már érezzük, hogy jó úton

vagyunk a titok érdekében, tudjuk, hogy azoknak a dögöknek is ott kell lenniük. Tulajdonképpen a kutyák segítettek abban, hogy rájöjjünk, hogy titok a közelben van.

fizikai ügyességet igénylő titkok esetében előnyben részesítettem az időzített eseményeket - talán egy őr lezárhatja átjárót, ha túl lassúak vagyunk, vagy egy majom eltűnhet a



jutalmunkkal. Mindig megpróbáltam egy-két újabb fegyvert bevetni az igazán "zaftos" titkok érdekében.

Fegyverek elhelyezése

Ha egy szintsorozatot tervezünk, akkor próbáljuk meg logikus sorrendben elhelyezni a fegyvereket, vagy a szint kihívása nem olyan lesz, mint ahogy' azt elvárnánk. Emlékezzünk, hogy a fegyverek az egyedi "pick-up"-ok közé tartoznak, ezért nem illik őket a folyosón heverve hagyni. Talán erre jó példa az "UZI-vitrin" Atlantisban, vagy az alattomos gránátvető a "Kingdom"-ban; mindig próbáljunk meg a fegyver minőségéhez méltó kihívást prezentálni. Habár általában egy meghatározott sorrendet követek a fegyver-"meglelések" tekintetében, a szinteken keresztül, mégis, el szoktam helyezni egy-egy hozzáférhetetlen UZI-t, errearra...ezek mindig jó dobások azok ellen az őrült szuper-profik ellen! Az Uzik azelőtti megszerzése, mire én szándékozom időzíteni, jó lehetőség a gameplay kiegyensúlyozatlanságának elősegítéséhez.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 59.

A TOMB RAIDER TERVEZÉSE

Szerencsés véletlenek

Előfordult, hogy azok a látszólag elérhetetlen helyek, ahová a játékosok bejutottak, nem voltak aprólékosan megtervezve. Általában lehettem volna jóval kevésbé szervezett, felkészült is, mielőtt elkezdtem egy szintet megépíteni; egy-két kisebb skicc, a kivitelezés egy "A-ból B-be"-ötlete, és egy pár király ötlet, amiket ki akartam próbálni. Hajlamos vagyok a főbb "akció"- vagy "effekt"szobákat elszeparálni, és eztán kidolgozni a kisebb, drámai



utazásokat, ezek között. Korábban betervezett, világosan kigondolt/átgondolt dolgok beépítése, pl. a szereplők, tárgyak és csapdák számának könnyű kézben tartását, kezelését is elősegíti.

Ahogy' helyszíneket helyszínekhez kapcsolunk, ez az ami történik - "szerencsés véletlenek" (és persze néhány szerencsétlenebb is!).

Példának okáért néha előfordul, hogy meg kell találnunk az utat, Aból B-be, és ez magával hoz egy hatalmas, több száz láb méteres zuhanást - és hókusz-pókusz, egyszer csak egy hatalmas vízesés jelenik meg. Vagy éppen az a gondunk, hogy egy gyors utat keresünk, a 6 szintnyi magasságban lévő friss, kinti "levegő" érdekében, de nincs annál rosszabb, mint a hosszú, unalmas mászás, így egy aranymacska születik. Szárnyaljon a képzeletünk, és ne



ragaszkodjunk túl mereven az eredeti ötleteinkhez - amíg megvetjük a korrekt "alapokat", és belefoglaljuk ebbe a szükséges "cselekménypontokat", addig közben nyugodtan kísérletezgessünk. Ez volt az alapja a számos alligátor-lyuknak, Yeti-rejteknek, elsüllyedt tengeralattjárónak, és a Majomszigeteknek is!

Eljutni 'A'-ból a 'B'-be és aztán a 'C'-re...

A szintek összekapcsolása, különösen a cut-scene-ek hiány miatt elég nehéz, és én mindig megpróbáltam némi áthidalást alkalmazni. Gyakran extra textúrák segítik az átmenetet, egy sima "tromp l'oeil", mint a "Kingdom"-ban, vagy a következő szint hidas területe, az aktuális szinten, vagy a vízalatti folyosó a "Shakespeare Cliff"-en, vagy éppen a csontok és a barlangrajzok a "Kohó" bejáratánál. Egy egyszerű láncszem a helikopter, amely elvisz minket Skóciából Dover-be, a "Lost Artifact"-ban, és a tutaj, amelynek segítségével a Francia partoknál kötünk ki. Itt kockázatot vállalunk, mivel beindítjuk a játékos képzeletét, hogy az "kitöltse az űrt". Szóval legyünk óvatosak, mikor Larát átrepítjük a különböző helyszíneken, mert akár teljesen elveszíthetjük a szálat.

Ezzel több okból is megvádoltak! Megpróbáltam soha nem gondolni ezekre a határokra!

Aranyszabályok...

Ne gondoljuk, hogy egyetlenegy módja van a Tomb Raider Szintek tervezéséhez, vagy, hogy egy környezetet kell fenntartani, vagy, hogy egy sor merev szabályt kell követnünk. Larát Vegas-ba akarjuk küldeni, hogy találkozzon Elvissel, és megküzdjön King Konggal, Godzillával, vagy a T-Rex-ekkel,



akkor tegyük ezt! Még annyi sírbolt van... Ha valami korlátoz bennünket, és ez talán éppen a rendelkezésre álló szereplők végessége miatt van, vagy éppen a kalandnak "csak és kizárólag Egyiptomban szabad játszódnia", akkor ássuk bele magunkat a történelemkönyveinkbe. Egyiptom történelme elég gazdag ahhoz, hogy megszámlálhatatlan és egyedi kalandokkal ajándékozzon meg bennünket. Például mirajtunk áll, hogy mennyire rajzoljuk ebbe bele a modern világot - mindig könnyű leírni rivális bandák kalandjait, furcsa, modern kultúrákat; a vad ötletek segítenek megvalósítani a tervezői célt. Talán a mi Egyiptomi "élményünk", egyszerűen egy nagy kiállítás, egy modern városban - az ősi ellenfelek és a modern díszlet, vagy fordítva, mindig is dinamikus kapcsolatban állottak egymással.

Mentsünk korán, mentsünk gyakran, és próbálgassuk, amit még nem ismerünk!

A szerkesztő használata csalódásokat okozhat, ezért legyünk óvatosak, figyelmesek, mikor újabb, számunkra még ismeretlen effekteket vagy csapdákat próbálunk ki. Én hatalmas mennyiségű, többszörözött kópiákat mentettem le, arra az esetre, hogy ha pl. közbejönnének nem várt összeomlások, a programozási logika miatt! Időnként a szintjeink spirálisan olyan hatalmasra nőnek, hogy már szinte nem is tudjuk őket kezelni; ilyenkor ne sajnáljuk



szétválasztani a szinteket, és inkább befejezni külön kettőt, az egy áráért! Egy ilyen "túlnövési problémával" kerültem szembe a skóciai szintemmel, a "Lost Artifact"-ben, amit végül egy gyors másolással oldottam meg, és megszületett a "Willard's Lair".

A hely architektúrájának egy része így segítséget nyújtott a szint korai áttekintésében, ami azt jelentette, hogy rengeteg csapdát és különféle eszközöket tudtam elhelyezni.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 60.

A TOMB RAIDER TERVEZÉSE

Gyakran előfordul, hogy meg kell találnunk a kompromisszumot, a felépített környezet, az ellenfelek száma, és a csapdák száma között, szóval jobb, ha már az elején kigondoljuk, hogy milyen is lesz majd a szintünk 'természete'. A "Willard's Lair" kb. 45 "hellyel" rendelkezik, a csapdák és eszközök számára, és relatíve kevés "baddie"-vel futhatunk össze - hasonlítsuk ezt a "normális" Tomb Raider-höz, mikoris kb. 7 csapda szokott szerepelni.



Kísérletezgessünk a csapdáinkkal, a guruló golyókkal és a tüskés falakkal. Így született az atlantisi "táncterem" is, és a tüskés börtöncsapdák a "Willard's Lair"-ben.

Csak mert mi nem bírjuk őket működésbe hozni egy adott módon, az még nem azt jelenti, hogy nincs egy ügyes, alternatív megoldás, ami gyakran egész véletlenül jön elő.

Az élet illúziója

Ilyen a legtöbb karakter viselkedése a TR-ben: látnak és megtámadnak minket. Az AItriggerek használatával jóval jobb eredményeket ls jobb "életillúziókat" lehet elérni. Az ellenfeleket általában az elején szoktam elhelyezni, lehetőséget adva ezzel a játékosnak, hogy 'reakciós döntéseket' hozzon. Tartózkodjunk az ellenfelek üres sarkokból, vagy a játékosok háta mögül történő triggerelésétől, hacsak nincs rá jól megalapozott "logikánk". Semmi rossz nincs abban, mint amikor pl. Lara visszamegy egy korábban zárt ajtóhoz, ami immáron kinyílik, és ellenfelek garmadája ront rá. Az AI-triggerek használata lehetővé teszi, hogy Lara titokban a szemtanúja legyen az ellenfelek cirkálásának, vagy, ahogy' őriznek valami fontosat, vagy éppen rohannak ki, hogy valami látszólag értelmes dolgot csináljanak. Ez roppantul megemeli az "élethányadosukat": tudjuk triggerelni őket, hogy ajtóhoz rohanjanak, felvegyenek tárgyakat, vagy megnyomjanak kapcsolókat. Így a rosszfiúink sokkal értelmesebbnek tűnnek, és mi is több intelligenciát érzünk, mikor sikerül seggbe rúgnunk őket! Egy érdekes lehetőség az is, ha két ellenfelet triggerelünk, akik sokáig nem láthatóak, és két különböző irányból jönnek.



Az előérzetek és a nehéz választások izgalmat keltenek, figyeljük csak meg ehhez a bunkós verőlegényeket a "Fools Gold"-on: az egyik a hegyoldalból mászik le, míg a másik a raktárból jön. Inkább "csoportosan" triggereljünk és akciózzunk mint egyesével, így igénybe vesszük a játékos döntéshozó képességét, és gyorsabb választásokra kényszerítjük.

Végül pedig, JÓ SZÓRAKOZÁST!!!! "Róma sem egy

nap alatt épült", stb., stb. ...!!! Szeretném megköszönni néhány embernek, hogy lehetővé tették számomra, hogy úgy építsem meg a szinteket, ahogyan akarom, úgy mondjam el a sztorit, ahogyan akarom, és végül, Lara éveken keresztüli "gyikálását" is!! Szóval, álljanak fel a következők: Rebecca Shearin, Mike Schmitt, Gary LaRochelle, Kris Renkewitz, és mindenki a CORE Design-nál, akik lehetővé tették számunkra, hogy alkothassunk, és folytathassuk a Tomb Raider Gold franchise-t.



Philip Campbell

2000. Szeptember



"Why aren't ye playin' me levels?" - "Mér' nem játszotok a szintjeimmel?"

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 61.

SAJÁT PROJEKTEK KÉSZÍTÉSE



A Tomb Raider Pályaszerkesztő lehetőséget ad, hogy bonyolult pályákat tervezhess. Ha készíteni akarsz egy teljes pályát az első vonástól kezdve, beleértve, hogy elkészíted a saját textúráidat egy választásod szerinti rajzolóprogrammal, csak rajta! Ha megijeszt egy teljes szint megtervezése, kezdj valamelyik példapályával. Tartsd meg a kedvenc részeidet, aztán építs új szobákat és kapcsold össze velük. És ha a tervezés és a textúrázás nem érdekel túlságosan, viszont bolondulsz a játékért, használj egy létező szintet, törölj minden ellenséget, felszerelést, rejtvényt és kapcsolót és készítsd el a sajátjaidat.

Ha még nem olvastad a Tomb Raider Tervezése fejezetet, tedd ezt meg, mielőtt továbbmennél! Sok tippet és trükköt tárgyalunk abban a fejezetben, amelyek segíteni fognak neked, megérteni a

fogalmakat, amelyekkel saját szinteket tervezhetsz és építhetsz. Mielőtt nekifogsz saját projekted elkészítéséhez, tisztázd magadban, hogy mit akarsz, és mit tudsz megvalósítani.

Amit át kell gondolnod, mielőtt elkezded a projektedet:

Egy WAD (objektum csoport) kiválasztása

Korábban már tanultad, hogy a WAD tartalmaz minden információt az animációkról és az objektumokról, a teljes szintre vonatkozóan. A WAS fájlban található, hogy a WAD mit tartalmaz. (Lásd a WAD WAS MICSODA? fejezetet, hogy hogyan kell "olvasni" ezeket a fájlokat.) Minden mintapálya egy külön WAD-hoz kapcsolódik - ez azt jelenti, hogy összesen 7 különböző WAD-ból választhatsz. Betöltve bármelyik mintapályát, nézelődhetsz az objektumok között, vagy a Jegyzettömb használatával megnyithatsz egy WAS fájlt, hogy megnézd, mit tartalmaz az adott szint. (A WAS fájlok a Tomb Raider Level Editor\Graphics\WADS könyvtárban vannak.) Ha vannak határozott elképzeléseid, akkor könnyű meghatározni, hogy melyik WAD-ot válaszd.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 62.

SAJÁT PROJEKTEK KÉSZÍTÉSE

A következőket kell szem előtt tartanod, mielőtt választasz:

Kültér és Beltér

Kültér - Négy WAD-ban adottak a kültéri lehetőségek: tut1.was,

karnak.was, coastal.was, és city.was. Igazából nem szerkesztheted az eget, de van egy kivétel - megváltoztathatod a színét az éjszakai ég felső részének a City of the Dead pályán, amennyiben fekete a háttérszín. Lásd a *City.was WAD Hivatkozások*-at.

Beltér - settomb.was, cleopal.was és catacombs.was - ezeknek nincs látóhatár rajzuk ... ha készítesz egy külső területet, ezekből a WAD-okból, a láthatár fekete lesz.

Az Ellenfelek Milyen ellenségek elérhetőek? Ha akarsz egy kutyát a pályádra, válaszd a settomb.was-t... ez az egyetlen WAD, amely kutyát tartalmaz. Ha jobban bírod a krokodilt, két választásod van... karnak.was vagy coastal.was, és így tovább. Mégegyszer, egy gyors pillantásért a WAD-ok tartalmára lapozz a *WAD - Gyors eligazítás* fejezethez a Hivatkozások részhez.

Rejtvények, Kulcsok, Csapdák stb. Milyen típusú rejtvényeket és csapdákat akarsz? Illenek a szinted/szintjeid összképébe? Néhány rejtvény több WAD-ban is benne van, lehetőséget adva ezzel, hogy minél rugalmasabban használd a rejtvényeket. (pl. Ha szét akarod szórni a rejtvény darabjait különböző pályákra, kiválaszthatsz olyan WAD-okat, amelyek tartalmazzák ugyanazt a rejtvényt vagy használhatod ugyanazt a WAD-ot különböző szintekhez.)

Kellékek és Építészeti Elemek Talán kevésbé meghatározó tényező sokaknak, de néhányaknak fontos lehet. A megkülönböztető cuccok megtalálhatók a különböző WADokban, határozottan rossz elosztásban! Ezek a statikus objektumok különböző rekeszeket foglalnak a WAS szövegben... név szerint Rom, Növény, Bútor, Szikla és Építészet. Hogy lásd mi elérhető: a) tölts be egy mintapályát és görgesd az objektum menüt vagy b) nyisd meg a Szobaszerkesztőt és az "Objektumok" legördülő menü alatt válaszd a load a .WAS-t és görgess, hogy lásd az objektumokat.

Textúra Készlet Választása

Azonkívül, hogy minden példaszinthez társíthatsz textúrákat, találsz egy könyvtárat EXTRA TEXTURES néven textúrákkal más Tomb Raider szintekről.

Egy WAD kiválasztása megszabja a textúrákat is, amíg nem tudod

szerkeszteni az ellenségek és az objektumok textúráit. Egyébként, meg tudod változtatni a fényeket és a fények színét az ellenségeken és az objektumokon (ahogy az oktató részben bemutattuk) amely egy kis irányítást ad a kezedbe, hogy a használni kívánt textúra színét megvariálhasd.

Néha elkerülhetetlen lesz, hogy megszerkeszd a választott textúra-készletet. *(Tips for Creating/Modifying Texture Sets* in the 'Advanced

Skills' section). Mindenképpen át kell gondolnod, hogy szükséged lesz:

- Víz textúrák? Köd? Láva?
- Kültéri textúrák, mint sziklák, homok, levélzet?
- Speciális textúrák, mint a bogár a Kleopátra Palotáiban?
- Egyéb más textúrák speciális jelekkel és szimbólumokkal?

Beállítás

Legyen minden ízléses és jól elrendezett és a kisebb problémákat és hibaüzeneteket hagyd későbbre. Állítsd be a projekted mappáit, ahogyan a mintaprojektek is vannak. Például, készíts egy új mappát a Maps mappában, és nevezd el úgy, ahogyan a projektedet hívni akarod.

Kifejlesztheted a saját rendszeredet is a fájlok nyomon követésére, de sokat segíthet, ha a projektben mindennek összefüggő neve van. Készíts egy másolatot a textúra fájlról, amit használni akarsz és tedd át a mappádba vagy nevezd át. Ha meg akarod változtatni a WAD fájlod nevét, nézd meg *A Szintjeid Testreszabása* bekezdést ebben a részben.

Illeszd össze a projektedet

Textúra Fájl Betöltése

Amikor megnyitod a szerkesztőt, be kell töltened egy textúra fájlt. (Használd a legördülő menüt a "Textures" alatt és válaszd a "Load TGA"-t vagy a LOAD TGA gombot a Szerkesztő Ablakban.) Csak egy textúra-készletet használhatsz szintenként... ha olyan textúrák tetszenek, amelyek különböző készletekben vannak, készítened kell egy új készletet. (Lásd 'Advanced Skills' *Tips for Creating*/

Modifying Textures) Amikor elmentesz egy projektet, megjegyződik a textúra fájl helye és útvonala. Ez azt jelenti, hogy ha eltávolítod a textúra fájlt a helyéről, hibaüzenetet fogsz kapni a projekt betöltésekor. (Arg list too big) Ha ez történik, töltsd be újra a textúra-készletet és mentsd el a projektedet,

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 63.

és ne mozgasd el a fájlt, hacsak nem akarsz extra munkát magadnak! Nézd meg a *Tips for Creating/ Modifying Textures*-t útmutatásért az animációk, a zenék, és a domborító paletták témakörben.

Betöltés az Objektumokban (a .WAS fájl)

Nézz bele a WAD mappába (\Tomb Raider Level Editor\graphics\wads), itt tartózkodik minden WAD fájl.

Nézd ezeket a fájlokat az ablak ''detail' módjában és klikkelj a 'Name'-re, így az összes fájl magában foglalja a WAD-odat. Megjegyezzük, körülbelül tíz fájl tartalmaz egy WAD-ot (beleérte egyet a WAD fájl kiterjesztésével). Később még rakosgathatod ezeket a fájlokat, most elég tudni, hogy hol vannak. Ahhoz, hogy megnézd a listát, hogy mit tartalmaz egy hagyományos WAD, nyisd meg a .WAS fájlt a Jegyzettömb vagy az MS Word használatával.

(Nézd meg a Fájl Folyamatábra-t, hogy tisztán lásd, mit csinálnak ezek a fájlok.)

Ahhoz, hogy betölts egy WAD fájlt, menj az "Objects"-hez, a legördülő menüből válaszd a "Load Objects"-et vagy használd a "Load Objects" gombot a Szerkesztő Ablak alatt. Csak azok a fájlok látszanak, amelyeknek .WAS a kiterjesztése. Betölthetsz objektumokat, mielőtt elkezdenéd a modellezést vagy később is, amikor már készen állsz, hogy elhelyezd őket. Ha egyszer egy WAD betöltődött és a projektet elmentetted, a WAD mindig vissza fog töltődni a projekttel, (feltéve, hogy a fájlszerkezet változatlan marad!)

FONTOS: Miután betöltöttél objektumokat és elhelyezted őket a projektedben, ha betöltesz egy másik WAD-ot, minden objektum, amely nem szerepel a .WAS fájlban, eltünik a projektből... minden kapcsolóval együtt. Mielőtt visszavonhatatlan dolgot cselekednél, bizonyosodj meg róla, hogy a WAD amit kiválasztottál, tartalmaz mindent, amit előzőleg akartál.

Mentsd el a Projektedet

Az oktató részben a mentés fontossága többször hangsúlyozva lett. Utálnád, ha több heti munkád elveszne! Emlékezz, amikor előnézet módba lépsz, vagy WAD-ot készítesz, a szerkesztő automatikusan elmenti a projektedet, de amikor kilépsz a Szobaszerkesztőből, az autosave.prj automatikusan törlődik.

Készíts Játszható Szintet

A Szint Konverter (tom2pc.exe) konvertálja a .TOM fájlt játszható TR4 fájlba. Amikor átkonvertálod a .TOM fájlt játszható TR4 fájlba, a meglévő TR4 fájl automatikusan felülíródik.

SAJÁT PROJEKTEK KÉSZÍTÉSE

Ahhoz, hogy megőrizd a korábbi verziókat vagy más projekteket ugyanazon a néven, nevezd át a meglévő TR4 fájlt, mielőtt használnád a Szint Konvertert, vagy mozgasd őket biztonságos helyre.

A Szintjeid Testreszabása
Szöveg Változtatások

A **script.txt** fájl használatával másik fájl keletkezik - a Script.dat. Ez a fájl megszabja, hogy milyen parancsok vannak a pályán, mi ezeknek a nevük stb.

Néhány ponton megváltoztathatod a szintek neveit, hozzátehetsz plussz pálya rekeszeket, a pályakezdő szöveget módosíthatod, meg ilyenek. Ahhoz, hogy végrehajtsd ezeket a változtatásokat, át kell szerkesztened a Script.txt fájlt, ahogy az English.txt fájlt is, és végre kell hajtanod néhány DOS parancsot. (Segítség kell? Lásd a DOS 101-et a Hivatkozások Részben.)

Minden szintnek a Tomb Raiderben megvan a saját információs blokkja a script.txt fájlban. Itt egy példa "információs blokk" a Karnak Temploma példaszintről:

[Level]

Name= Temple Of Karnak

Horizon= ENABLED

Layer1= 128,96,64,7

Puzzle= 2,Canopic Jar 1, \$0001,\$0320,\$0000,\$0000,\$0000

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

Puzzle= 7,Guardian Key, \$0009,\$0300,\$0000,\$0000,\$0000

Key= 2,Hypostyle Key, \$0000,\$0400,\$0000,\$c000,\$0000,\$0002

LoadCamera= 89366,-258,48077,88372,-1300,45701,0

Level= DATA\KARNAK,110

A Szint Nevének Megváltoztatása

Ahhoz, hogy megváltoztasd egy szintnek a nevét, ami megjelenik a "Select Level" képernyőn, nyisd meg a script.txt fájlt (megtalálod a Script mappában), és írd be az új nevet az első sor végére. Name = XXX. Bármi, ami megjelenik névként, benne kell, hogy legyen az English.txt fájlban is.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 64.

SAJÁT PROJEKTEK KÉSZÍTÉSE

Az English.txt fájl szerkesztése Nyisd meg az English.txt fájlt és gépeld be az új nevet PONTOSAN ÚGY, ahogy az a script.txt fájlban szerepel. *Nem változtathatod meg a szöveg sorrendjét a fájlban*.

(A nevek megtalálhatók az Generic Strings részben.)

Utólagos Szintek Hozzáadása A script.txt fájlban keresd meg a szintet, amely tartalmazza a WAD fájlt, amit kiválasztottál az új szintedhez. Vágd ki és illeszd be a teljes blokkot, aztán szúrd be ahová akarod. Gépeld be a szint nevét, ahogy fentebb látható. Ne felejtsd el elvégezni a szükséges változtatást az English.txt fájlon is.

Egy TR4 Fájl Nevének Megváltoztatása Nézd meg a bejegyzést a Level=DATA\ után... ennek *meg kell egyeznie a szinthez használt WAD fájl nevével*. Ha van egy CITY.WAS, akkor neked az kell beírnod a DATA után, hogy CITY.

Mi van, ha ugyanazt a WAD fájlt használod több különböző szinthez? Akkor át kell nevezned a WAD fájlt (mind a tizet!) és ezt az új nevet kell begépelned a szövegbe. (Bizonyosodj meg róla, hogy a szövegnek azt a részét használod, amely a másolt WAD fájlról szól, egyébként a rejtvényeid nem fognak működni.) Szóval, ha megváltoztatod a nevét minden WAD fájlnak CITY-ről CITY2-re, amikor készíted a játszható TR4 fájlodat a Szint Konverterrel, a TR4 fájl CITY2.TR4-ként jön létre és csak akkor fogsz tudni vele játszani, ha beírod az új nevet a szövegbe. Az új WAD fájlnevek nem kerülnek bele az English.txt fájlba.

Meghatározott Funkciók Kiiktatása Sok zűrös szituációt készíthetsz pályaszerkesztés közben, viszont ha nem akarod, hogy a barátaid csalással kerüljenek ki az éles helyzetekből, egyszerűen kikapcsolhatod ezt a módot, ha a "flycheat" után beírod, hogy DISABLED. Ugyanez vonatkozik a "play any level"-re... ha azt akarod, hogy a játékosok befejezzenek egy szintet, mielőtt a következőre lépnek, gépeld be a DISABLED-t a "play any level" után.

A Kamera Koordináták Megváltoztatása Lecserélheted a Betöltési képernyőt és a Visszatöltési képernyőt a kamera áthelyezésével és szögének megváltoztatásával. Itt van, hogy mit kell tenned:

- Ideiglenesen helyezd Larát abba a szobába, amit betöltési képernyőnek akarsz használni.

- Készíts egy játszható TR4 fájlt.

- Mialatt a játékban vagy, használd a "körülnézés" billentyűt, hogy megtaláld azt a kameraszöget, amely a legjobb látványt nyújtja.

- Nyomd le az F1-et - a pozíció koordinátái, a kamera célpontja és szobája megjelenik a képernyő bal felső sarkában.

Ezek a koordináták csak akkor jelennek meg, ha a repülő csalás aktív! Most írd a koordinátákat a szövegbe, és ne felejtsd el a szoba számát is beírni! Ez az információ szükséges a szövegbe, hogy a szintek között betöltődjön a kép.

A Kiinduló Audio Sáv Megváltoztatása A szöveg utolsó sora minden pályarésznél, például Level = DATA \ CITY, 105. A szám megadja a folyamatos háttérzenét a szintnek -

megváltoztathatod ezt egy új sáv számának beírásával a szint neve után, ahogyan a példában is látható.

DOS parancsok használata .Dat fájlok készítéséhez Ahhoz, hogy bármely változtatás a Szövegben működőképes legyen új DAT fájlokat kell készítened, amelyeket be kell másolnod a Tomb Raider Level Editor gyökér könyvtárába.

- Lépj be DOS ablakba a Start Menü/MS-DOS parancssor használatával.

- Menj abba a könyvtárba amely a script.exe-t tartalmazza (C:\Program

Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\Script) azután használd a következő parancsot: script script.txt

- Három új fájlod kell hogy legyen (Script.dat, English.dat

and Strings.H) a Script mappában. Helyezd át ezeket a gyökér könyvtárba és az új változtatások érvénybe lépnek, amikor legközelebb játszol.

Hangszerkesztés

Megváltoztathatsz néhány hang fájlt (ügyesen!). A játékban különböző hangfájlokat használhatsz, amelyek két különböző helyen vannak. A "Samples" mappa (a "Sounds"-ban) tartalmazza a legtöbb Larával kapcsolatos hangot, az ellenfelek, a csapdák, rejtvények hangjait. Az Audio mappa tartalmazza mindazt, amit a CD kapcsolóval kapcsolatos: a folyamatos háttérzenét.

Samples Mappa (standard 22khz-es wav fájlok) Ezek megváltoztatásához, nevezd ugyanúgy az új fájlokat, ahogy azok vannak, amelyeket le akarsz cserélni, és írd felül őket. Ezután új SAM és SFX fájlokra lesz szükséged, hogy a pálya elfogadja a változtatást.

- Lépj át a DOS ablakba

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 65.

SAJÁT PROJEKTEK KÉSZÍTÉSE

- A LevelSFX Creator könyvtárban gépeld be a következő DOS parancsot: pcwadsfx settomb c Természetesen, használd a WAD-ot (a hozzárendelt betűvel) a változtatáshoz. A különböző WAD-okhoz hozzárendelt betűk a következők:

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)

-Két új fájl generálódik a LevelSFX Creator mappádban. Mozgasd ezeket a WAD könyvtárba. Új TR4 fájlokat kell készítened, hogy a változások hallhatóak legyenek.

Audio Mappa Audio trackek (MS-ADCPM 44khz wav fájlok) 0 -

111. Írd felül a meglévő fájlokat, hogy az Audio trackek megváltozzanak. A változások rögtön jelentkeznek amint elindítod a játékot, mivel ezek a hangok nem részei a TR4 fájlnak.

A Betöltési Képernyő Grafikájának Megváltoztatása

Itt különböző beállítások vannak.

Az Első Betöltési Képernyő Egyszerűen cseréld ki a load.bmp fájlt a gyökérkönyvtárban a választásod szerinti képre. Bizonyosodj meg róla, hogy ugyanaz a méret és formátum legyen, mint a meglévő fájl. A változások a következő indításkor lépnek életbe.

A Kezelői Logo és Szöveg Ennek megváltoztatásához egy másik DOS parancsot kell használnod.

- Készíts egy új uklogo.BMP nevű képet és mentsd el .RAW fájlként.

Írd felül a meglévő fájlokat a Logo mappában.

(C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\Logo)

- Nyiss egy DOS ablakot és a Logo könyvtárból gépeld be a következő parancsot: packer uklogo.raw

- Most mozgasd az újonnan kreált uklogo.DAT fájlt a Data

mappába. A változások a következő indítástól élnek.

Szintbetöltő Képernyők Lásd "Betöltési Kamerák Koordinátáinak Megváltoztatása"

A Bevezető Madártávlat Módosítása

Title.prj A MAPS mappában találsz egy suhanó projektet. Ez úgy töltődik be, mint bármely más projekt. Módosíthatod vagy készíthetsz egy teljesen újat. Ha egy különböző WAD-ot akarsz használni, bele kell írnod a szövegbe. Ne feledd, megváltoztathatod a háttér audio tracket egy másik track számának beírásával a szöveg TITLE részének utolsó sorába.

Most már mindent tudsz, hogy kiadd a saját munkádat. A kézikönyv következő részében szert tehetsz olyan képességekre, amelyek nem szerepeltek a tanító részben, beleértve az objektum-specifikus paramétereket, amelyek szükségesek, hogy használhasd a tárgyakat az objektum készletekben. Ez előnyős, mert legalább tudod hol keresd a számodra szükséges információkat.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 66.

HALADÓ KÉSZSÉGEK



Most már jó alapjaid vannak a pályaszerkesztéshez, de van még mit tanulnod. Meglepetés! Lehetetlen minden elmagyarázni ugyanazon a szinten, ahogy a tanító részben, úgyhogy most részed lesz egy kis vizsgálódásban és visszafelé-tervezésben. A legtöbb készség leírása nincs meg a tanító részben, hanem lentebb található, hivatkozva ugyanazokra a technikákra, amelyeket a példapályáknál használtunk. A Tomb Raider Last Revelation szintek el vannak látva tanító részekkel, de ezek nem befejezett szintek és nem játszhatóak. Azért lettek mellékelve, hogy irányt mutassanak a változatos készségek között, de ugródeszkának is használhatóak azoknak, akik nem kívánják megépíteni a saját világukat, de szeretnék idejüket játékmenet-tervezéssel tölteni.

Néhány fontos tipp, mielőtt szimatolni kezdenél...

w Barátkozz meg a "find object" funkcióval az "Objects" menüben és használd, hogy közvetlenül ugorj az objektumhoz és lásd, hogy hogy kell beállítani.

w Használd az "Object to Trigger" és a "Trigger to Object" gombokat, hogy megtaláld a linkelt kapcsolókat és objektumokat. Amikor kijelölsz egy objektumot, nyomd meg az "Object to Trigger"-t, ez elvisz a kapcsolóhoz és fordítva.

w Amikor keresel egy objektumot, ne felejtsd használni az "O" billentyűt, hogy feljöjjön az "Object Code Bits" ablak. Sok speciális funkció jelölve van ebben az ablakban, és ellenőrizned kell, hogy látod-e valamelyiket. Jó példa egy felvehető tárgy egy emelvényen szükség van egy meghatározó számra, amit be kell írni "Object Code Bits" ablakba a megfelelő felvevő animáció sorrendjében... megteheted, amikor beállítod a kapcsolót a kirakó daraboknál a tanító pályán.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 67.

HALADÓ KÉSZSÉGEK

w Kattints a kapcsolón, amit a Plan View rácson látsz. Minden klikkelés körbeforgat mindent az objektumoktól a kapcsolókig egy sima négyzeten vagy a négyzetek zónáján. Ha van speciális kapcsoló a halomban, vedd figyelembe, hogy ez hatással van az összes többi kapcsolóra.

w Klikkelj a kapcsoló-szöveg boxra a rózsaszín Trigger gomb mellett, hogy lásd, hogy van-e valamilyen speciális kapcsoló beállítás. Ne felecsd a one shot gombot és a code bit gombot.

Útmutatással a többi haladó készséghez hivatkozással példákra lentebb szolgálunk:

MODELLEZÉSI TIPPEK

Nagy külső terek - A legnagyobb akadály a távolság korlátozás, amely körülbelül 18 kocka. Nézd meg a Karnak és a Coastal Ruins szinteket, hogy lásd, hogyan kell nagy tér illúzióját kelteni, és hogy kell okosan használni a falakat és a terepet a fekete látóhatár problémájának megoldásához. Emlékezz az "O" billentyű használatára, (a Plan View rács alatt) amely "Outside"-ra állít. Ezzel a gombbal fogja Lara haját borzolni a szél! Megváltoztathatod a háttér audio track-et amikor kimész a szabadba és fordítva. Emlékezz a Saját Projektek Készítése fejezetre: minden szintnek megvan az ismétlődő hangja. (Megtalálod a script.txt fáljban.) Nézd meg a Karnak szintet, a 23. szobát. Kívülről a befelé vezető ajtónak van egy kapcsolója a szövegben meghatározott háttérhangra. Belülről az ajtó kapcsolója a belső hangot adja, amely átkapcsolva felülírja a másikat. Ha Lara megfordul, és újra kimegy, a külső hang újra aktiválódik.

Ferde sarkok -"Nincs ütközés" és átlátszóság hozzárendelése a "maradék" háromszögekhez

Megtanultad a legtöbb modellezési alapot a tanítóban, egyet kivéve... ferde sarkok készítését függőleges átjárók között. Egy átjáró nyitása levágja a kék négyzeteket megfelelő szögekre, így amikor átjáró készül két szoba között, ahol ferde sarkok összezavarnának, a félháromszögek kiszorulnak a kapuból, így elkerülhetetlen az átlátszóság és a "nincs ütközés" használata. Ezen beállítások nélkül Lara sétálhatna a vízen és megállhatna a levegőben. A legjobb módja, hogy megértsd, hogy kell megoldani ezt a feladatot, az, hogy vetsz egy pillantást a modellre, mielőtt és miután elolvastad a "Nincs Ütközés"-t.

A Tomb of Seth 15-ös szobájában, menj az alsó részéhez az egyik ilyen háromszögnek (szürkével jelenik meg, ha a FACE EDIT "be" és vörösesbarna, ha a FACE EDIT "ki"), és jelöld ki a lejtőt egy ilyen háromszög alatt. Mozgasd le egy vagy két klikkel, így láthatod a mennyezeti négyzetet felette. Figyeld meg, hogy ennek a hátsó sarkát fordítottuk le egy klikkel, így megtörtük két különálló háromszög felületté.

Nincs Ütközés Joggal kérdezheted, mi olyan bonyolult a "Nincs Ütközés" hozzárendelésében. Először is, sorrendben hozzárendelni a "nincs ütközés"-t helyesen és hibaüzenet megjelenése nélkül, amikor WAD-ot készítesz, hozzá kell rendelned egy négyzet háromszög részéhez törött felülettel - sima négyzetre nem alkalmazható. Ez nem probléma a padlóháromszögeknél, amelyek kiszorultak az átjáróból, ha a szobák kapcsolódása szöget zár be, mert a négyzet felülete megtörik, amikor a lejtőt készíted. Az pedig egy másik történet, a lejtőkkel a szoba alatt. A négyzet építőkockák megadják a lejtőt, ami jelenleg egy padló négyzet, amely találkozik a mennyezet négyzettel. (Emlékezz, egy törött felületű négyzet érintheti a mennyezetet, ellentétben a lapos négyzettel, amelynek meg kell állnia egy klikkel a mennyezet előtt.) Szóval, itt vagy a lapos mennyezeti négyzettel, ami olyan mintha egy szendvicsben lenne a felső és alsó lejtő között. - ezek az átjáróból kiszorult félháromszögek (jobbra a felette lévő szoba alatt). Nem rendelhetsz hozzá "nincs ütközés"-t helyesen, mert ez még mindig lapos felület (a másik félháromszög jelenleg el van rejtve a felső és alsó lejtő közé). Amit tenned kell; kiválasztod a lapos mennyezeti négyzettet a kérdésnél, aztán beállítod a nyilat a "rejtett" rész sarka felé és le- (vagy fel) görbíted egy klikkel (CEILING "-"), hogy a felülete két háromszögre törjön. A "Nincs Ütközés" most már jogosan használható az átjáróból kiszorult háromszögre. A háromszög vörösesbarnára változik, ha a "Nincs Ütközés" lesz hozzárendelve.

Átlátszó Színek Ezek a háromszög darabokhoz szükséges hozzárendelni átlátszó színeket, az elrejtés sorrendjében. Amikor alkalmazol egy átlátszó színt a négyzeten szobák között, a szürke átlátszó színt használd (a fekete mellett, a paletta bal felső sarkában a Szerkesztő Ablak fölött). Természetesen, ha az átjáródnak víz felülete van, alkalmaznod kell a víz textúrát az átlátszóság gombbal!

Amikor megnézel egy szobát a bekapcsolt világítás gombbal, az átlátszó szürke színek fehérek vagy láthatatlanok lesznek.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 68.

HALADÓ KÉSZSÉGEK

Átlátszóság Ajtók Között - Átlátszatlanság Kapcsoló 2... újra!

Pókhálók

Sikeresen megtanultál vizet készíteni a Toggle Opacity 2-vel. Ha felidézed, ez megengedi a textúrákat egy nyitott helyen, Lara át tud menni rajtuk. A pókháló effekteket ugyanúgy kell készíteni, ahogy a vizet, de ezek vízszintesek, (hmm, általában!) szemben a függőleges nyitásokkal. Nézd meg a 36-os szobát a Tomb of Seth-ben hogy dekódold ezeket a kísérteties átjárókat. Emlékezz, ahhoz, hogy átlátszatlanságot kapcsolj, a Plan View rácsból, rá kell klikkelned az átjáróra, hogy kiválaszd, (zöld kijelölés) azután nyomd meg a "Toggle

Opacity 2" gombot. Ezután alkalmazhatsz textúrákat bekapcsolt

TRANSPARENT és DOUBLESIDED nyomógombokkal.

Ha már ellenőrizted ezeket a pókhálós átjárókat, figyelj oda a szürke átlátszó színre megint... az átjáró területei, amelyek nem igényelnek pókháló textúrát, átlátszatlanok lesznek, ha nem rendelsz hozzá átlátszóságot... és csak a "maradék" háromszögeken kell használnod a szürke átlátszó színt a szobák között.

Homály

Most valószínűleg találgatod, hogy készült a homály a City of the Dead 56-os szobájában. Újra, ehhez szükség van egy kis előregondolkodásra; építened kell egy különálló szobát alul, majd egy átjárót, amelyre alkalmazod a homály textúrákat. (A TOGGLE OPACITY 2 a TRANSPARENT és a DOUBLE-SIDED nyomógombokkal BEKAPCSOLVA). A homályos szobának (a vizes szoba rokona) igazán sekélynek kell lennie, különben Lara látni fog egy kicsit a szemmagasságú homályban. Ha nagyobb területet készítesz homályból és akarsz bele "szigeteket", építsd meg a szigetek felső részét a két szoba felső részén mielőtt megnyitod az átjárót. És, ha készítenél egy homály effektet a víz felett, építs egy sekély homály szobát a víz szoba felé... néhány effektus extra munkát igényel! Klikkelj az "M"

(mist) nyomógombra és rendelj hozzá egy értéket a speciális homály effektért. (Nézd meg a citytext.tga-t, hogy lásd, hogy néz ki a homály textúra.)

Átlátszatlanság Kapcsoló -

Ablakok, padlórácsok meg ilyesmik

Azt gondolhatnád, hogy csak feldobsz egy textúrát egy átlátszó háttérrel, hogy ablak effektust készíts két szoba között, de nem így van! Amikor készíteni akarsz egy átlátszó effektet két szoba között, mint pl. rácsos ablakok, kerítések, padlórácsok és ilyenek, de nem akarod, hogy Lara átmenjen a nyíláson, használd a "TOGGLE OPACITY"-t. Ez engedélyezni fogja az átlátszóságot, de NEM átjáró. Mindkét oldalról alkalmaznod kell, különben olyan helyzet alakul ki, hogy Lara csak az egyik irányból tud átmenni. Nézd meg a Catacombs 125 és 38 szobáit, a Tomb of Seth 36-os szobát!

Az Additional Effects Menü Jellemzői...

Madártávlat Kamera - Keresd meg a teljes útmutatót és a folyamatábrát a Hivatkozások Részben. Jó példákért a "buli használni, de nem elszállni" kamerához, nézd meg a Tomb of Seth 109, 17, 29; Coastal Ruins 128, 16 és Cleopatra's Palaces 128 szobákat.

Köd Gömb - Készíthetsz néhány nagytérfogatú ködöt ezzel a speciális effekttel, de ezek nem látszanak, amíg be nem kapcsolod a játék Setup menüjében a "Volumetric FX" menüpontot. A Köd Gömb csak a Flipeffects-el együtt használható. Be kell írnod a 28-as számot a kapcsoló ablak jobb felső kockájába, hogy a köd effektus és egy szám a "Timer" kockában kiadja a meghatározott szint a Flipeffects Fog Color Chart-ból. (megtalálható a Hivatkozások Részben). A váltóeffekt kapcsoló a Tomb of Set 30-as szobájában (aktiválja a repülő kamera) bekapcsol minden ködöt a szinten.

Ez a köd effekt jól működik fénysugarakkal, ahogy a 36-os szobában látható.

Örvény - Az örvények a vízben használhatóak, kizárólagosan azért, hogy lehúzzák Larát egy másik helyre, vagy megakadályozzák, hogy olyan helyre menjen, ahová nem akarjuk, hogy menjen. Ha elhelyezted, beállíthatod az örvény erejét az "O" menü hívásával és klikkeléssel az 1,2,4,8 vagy 16 számokra. Kombinálhatod is a számokat, hogy különböző erősséget állíts be. A kapcsolókat be kell állítani és legtöbbször kapcsoló-zónákat kell használni. Halmozhatod a kapcsolókat egy négyzeten, így növelve az erőt. Nézd meg az örvényt a Karnak-ban; 47, 41, 120 szobák és Coastal Ruins 40 és 12 szobák.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 69.

HALADÓ KÉSZSÉGEK

Hang - Elhelyezhetsz bármilyen hangot, amely elérhető az előugró menüből, ami akkor jelenik meg, amikor kiválasztod ezt az opciót az "Effects" menüből. Amikor ráteszed a térképre, egy kis hang ikon jelenik meg. Ezek a letett hangok nem igénylik a kapcsolózást, de programozhatók közelítésre aktiválódásra. Van egy csapda, no. Bármilyen zenét is válasz ebből a menüből, a WAD-odnak tartalmaznia kell a zene fájlt. Honnan tudod meg, hogy benne van-e? Meg kell nézned a sound.txt fájlban (Tomb Raider Level Editor\sound\LevelSFX Creator) és ellenőrizned kell, ha a WAD-odhoz hozzárendelt betű a használni kívánt hang mellett van-e. (lásd 'Saját Projektek Készítése', Hangszerkesztés) Ha nem, be kell ütnöd egy betűt a projekted WAD-jába a hangfájl mellé és utána új .sfx és .sam fájlokat kell készíteni, ahogy a Hangszerkesztés részben leírtuk. Ha utólagos hangokat akarsz hozzáadni a WAD-odhoz, válogass, és ne adj hozzá túl sokat. Hang hozzáadása növeli a fájl méretet. Jó ötlet, ha leírod a fájl méretét a változtatás előtt és után... akkor, ha valami nem stimmel, korrigálni tudsz. Az elhelyezett hangok használata néha lefagyasztja a Szerkesztőt, úgyhogy tanácsos az elhelyezés előtt menteni. Lásd Cleopatra's Palaces 70-es szoba. Különböző szökőkút hangok vannak a szökőkút körül elhelyezve.

Rosszfiúk és a MI-juk

"Viselkedés adása egy ellenségnek" Elhelyeztél és kapcsolóztál néhány rosszfiút a tanító projektben és tanultál egy kicsit az egyén MI-jéről (mesterséges intelligencia), amelyek minden WAD-ban elérhetők, lásd a Hivatkozások Részt.

Ha a rosszfiúk nem kapnak speciális viselkedést, csak mennek Lara után, amint be lettek kapcsolva. Speciális viselkedést adni egy ellenségnek: el kell helyezned egy AI objektumot a négyzeten, amin a rosszfiú áll. Az ellenfelek "felveszik" a feladatukat ezektől a nemlétező MI bábuktól. Nem minden rosszfiú programozható a MI-val való együttműködésre... egy kis tapasztalat szükségeltetik. A következő csak egy durva vázlat. A változó MI legtöbbször működik a Baddy_1-el, Baddy_2-vel és az SAS őrrel:

AI_GUARD - Az őr mozgatja a fejét, jobbra-balra néz, 180 fokos látószögben. AI_MODIFY letételével a blokkra az őr csak egyenesen előre néz. Az őr támadni kezd, ha Lara rálő, vagy néhány esetben, ha a látóterébe kerül és egy blokkon belül vannak.

AI_AMBUSH - Az őr szaladgál egy megjelölt négyzethez, ahová csapda objektumot tettél, és ahová akarod, hogy menjen.

AI_PATROL1 & 2 - A rosszfiú őrjáratozni fog két pont között, ha leteszel egy AI_PATROL1 objektumot a négyzetére, egy másik AI_PATROL1 objektumot valahová máshová a térképen és végül egy

AI_PATROL2-t egy harmadik helyre. A rosszfiú elmegy a (második) AI_PATROL1-től az AI_PATROL2-ig és vissza.

A Lara megtámadására vonatkozó feltételek megegyeznek az őr viselkedésével.

AI_MODIFY - Tegyél egy AI_MODIFY-t a blokkra amin az AI_GUARD van, hogy az őr egyenesen előre nézzen.

AI_FOLLOW - A rosszfiúk ezzel a viselkedéssel valószínűleg jófiúk lesznek. Az őr vár

Larára, aztán követi egy meghatározott pontra: tegyél egy AI_FOLLOW objektumot a blokkjára és egy másik AI_FOLLOW-ot ahová akarod, hogy menjen az őr. Használd ezt, hogy az őr megmutasson egy kapcsolót vagy titkos szobát. Ha Lara megtámadja, az őr azonnal elfelejti a követő magatartást és visszatámad (kivéve a Vezető a "Tomb of Seth"-ben, Lara nem tudja megölni és ő sem támadja meg Larát).

AI_X1 - AI_X2 - Tedd ezeket az SAS katonák négyzetére, hogy gránátot lőjenek (ha különböző őrökre teszel AI_X1-t, és az AI_X2-es őr van hamarabb bekapcsolva, akkor ő nem fog gránátot lőni).

MEGJEGYZÉS: Ha HEAVY kapcsolót teszel egy AMBUSH vagy

PATROL AI alá, az őr akkor lesz bekapcsolva, amikor odaér.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 70.

HALADÓ KÉSZSÉGEK

Fő szabályok, amiket észben kell tartanod:

w Az őr nem látszik, amíg nincs kapcsolva.

w Az őr zónája alapvetően az a terület, amit elér, de függ attól is milyen animációi vannak.

w A MI alapelve a Tomb Raiderben engedélyezi bármely rosszfiúnak, hogy kövesse Larát a térkép egyik végéből a másikba. Akárhogy is, játékmeneti és memória okok miatt, a legtöbb őrnek nincs animációja fel- vagy lemászásra, vagy túl messze ugrásra. Tulajdonképpen, egy átlagos ellenség csak 1 klikk magasságot képes áthidalni felfelé vagy lefelé.

w Lejtőn, ha az átlagos magasság változás meghaladja az 1 klikket blokkon belül, a legtöbb őr nem tud fel- vagy lemenni.

w Az ellenségek nem képesek (kivéve ha ugranak vagy repülnek) átjutni illegális lejtőkön (pl. olyanon, amin Lara nem tud megállni).

w Kocka zónákat (hasító kockák) tegyél olyan helyre, ahol meg akarod állítani az ellenségeket. Ezek a négyzetek szürkék lesznek (használd őket takarékosan!) MEGJEGYZÉS: Repülő ellenségek így nem állíthatók meg.

w Tehetsz felvehető tárgyakat (lőszer, fegyver, eü-csomag) ugyanoda ahol egy rosszfiú van, és a tárgy ott marad, ahol az ellenség meghal. Ez a módszer túlzásba vihető, és persze, nem valami értelmes, ha lelősz egy skorpiót és a helyén egy nagy eü-csomag lesz... vagy igen?

Kirakók és Kulcsok

Minden WAD tartalmaz teljesen különböző kirakókat... néhányból többet, mint másokból.

Nem ajánlott minden elérhető kirakót használni, de sokaságuk választási lehetőséget kínál, különösen, ha különböző WAD-okat használsz és ezek kirakóit szétszóród különböző pályákra.

Sajnos, magas szintű programozói tudás nélkül nem használhatod az előre elkészített videókat jutalmazásként a kirakó kirakásáért, de egy kis találékonysággal és a repülő kamera elrendezésével elkészítheted a sajátodat!

Lásd Using Trigger Code Bits a 'Trigger Tips and Tricks' részben

hogy hogyan állítsd be minél összetettebb kirakókat, amelyek többrészes feladatot igényelnek az aktiválásukhoz.

Néhány fontos szabály:

w Mindig tanulmányozd a kirakó darabjait, mielőtt elhelyezed őket, és bizonyosodj meg, hogy tisztában vagy vele, hány darabot használsz... néhány kirakó kombinálható, ebben az esetben soha ne rakd le egyben a kirakót. Általánosan, csak lerakod a darabokat, amelyeket Larának meg kell találnia, és utána a kirakó helyét. Soha ne tegyél "puzzzle_done"-t a

térképre.

w A tanítóban megtanultad, hogy kell beállítani, hogy a játékos ne hagyja el a területet, amíg nem találta meg a kirakó darabját. Próbáld kerülni az olyan helyzeteket, ahol a játékos elérheti a szint végét a kirakó kirakása nélkül (így nem fejezi be a szintet). Visszafelé kell mennie... ez különösen nagy távolságoknál ... UNCSI!

w Ahogy a felvehető tárgyak, a kirakó darabjai vagy a kulcsok is lehetnek ugyanazon a négyzeten, mint a rosszfiúk, így Lara akkor tudja felvenni a tárgyat, ha eltünteti az útból. Ismét, legyél humánus és ne vidd túlzásba.

w Szükséged van speciális beállításokra az OCB-ben, hogy a kirakók jól működjenek. Például, speciális beállítás szükséges, hogy levegyél egy tárgyat egy talapzatról vagy, hogy kifeszíts egy szkarabeuszt a falból a feszítővassal. Lásd a 'General Wad Objects', *Settings for PICKUPS & PUZZLE ITEMS-t ezen beállítások listájáért.*

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 71.

HALADÓKNAK

Kioldó tippek és trükkök...

Mielőtt megvizsgálnánk közelebbről a különböző kioldókat, tanulmányozzuk a kioldó kioldóját!

KK-A kioldó kioldója

A kioldó kioldójával már találkozhattunk a Szerkesztő Csatoló Bekezdésében vagy a Tárgymenüben. A KK egy hálózat nélküli modell elem, amely a térképen van elhelyezve. Megvilágítjuk azt a négyszöget, ahova elhelyeztük, és megnyomjuk a "T" gombot" (amely a Tervmegjelenítő rács alatt található a "B" gomb mellett). Ennek hatására egy sötétkék vonal fogja behatárolni a négyzetet, amely csak a Tervmegjelenítő rácsban lesz látható. Most helyezzünk el egy kioldót egy kapcsolóra vagy akárhová, ahol azt akarjuk, hogy a KK aktiválódjon. Azok a kioldók, amelyeket elhelyeztünk a négyzeten ebben a hálózat nélküli állapotban, nem fognak aktiválódni addig, amíg a hálózat nélküli KK kioldva nem lesz. Ezzel a módszerrel elhelyezhetünk kioldókat ellenségek, csapdák, miegyebek részére, és Lara a "fagyott" kioldókon fog végigsétálni anélkül, hogy azok idő előtt aktiválódnának. Ez különösen akkor kényelmes megoldás, amikor Lara egy folyosó végéről merészkedik be egy szobába, és azt akarjuk, hogy rosszfiúkat oldjon ki a visszafele úton.

Minderre jó példákat fogunk találni a pályákon végigmenve - használjuk a "tárgykeresés" ('find object') tulajdonságot a hálózat nélküliség telepítéséhez, azután használjuk a "Tárgy a kioldóhoz" ('Object to Trigger') opciót a kioldó elhelyezéséhez, vagy nézzük meg a "Tomb of Seth" pálya 76-os szobáját. Figyeljük meg, hogy két szoba tartozik a 76-os számhoz, az egyik tartalmazza a hálózat nélküli KK-át, a másik pedig a kioldót a KK-hoz. További, ugyanilyen nevű szobákat is hozzáadhatunk, ha továbbra is nyomon akarjuk követni a dolgokat (a valódi szám mindig a név melletti zárójelben található).

Az összes kioldó eltávolítása - Ez a hálózat nélküli modell elem a Tárgymenüben található, és nem sokáig használható.

Set Trigger Type Window ('Kioldótípus-beállító Ablak') - Kioldó opciók

A kioldó opciók alapértelmezés szerinti tárgyra vannak beállítva, mert legtöbbször a kioldót egy meghatározott tárgyra állítjuk be. Mégis, van lehetőségünk arra, hogy létrehozhassunk néhány igazán bámulatos hatást. Kattintsunk a Kioldó (TRIGGER) melletti szövegablakra, hogy előjöjjön egy menü az alábbi opciókkal:

Flipmaps ('Gyorstérképek') (Nem keverendő a Gyorseffektekkel 'Flipeffects')

A gyorstérképeket események létrehozására vagy helyzetek megváltoztatására használhatjuk. Nagyszerűen használhatók árasztásokhoz, földrengésekhez, változó vízáramlatokhoz, ajtók eltüntetéséhez, fények fel-és lekapcsolásához stb. A flippelt szobák a már meglevő szobák másolatai, amelyek a kioldással ki-illetve bekapcsolhatók. Általában ezeknek a gyorsképeknek a kioldói láthatatlanul vannak beállítva az aktuális gyorsképszobában, mivel nem szeretnénk látni ezeket a térképeket ugrálni az egyik helyzetből a másikba.

Egy gyorstérképszoba létrehozásához kattintsunk az "F" gombra a Tervmegjelenítő (="PLAN VIEW") rács alatt, vagy válasszuk a "flipmap"-et a leugró menüből, a "Szobák" (= "Rooms")

alatt.

A szerkesztőablak fehér háttere kékre változik, amikor a flippelt szobában vagyunk. Hozzuk létre azokat a változtatásokat, amiket akarunk, utána használjuk az ALT + F billentyűkombinációt, hogy visszatérjünk a nem-flippelt szobába. Válasszuk ki azt a négyzetet, ahol be akarjuk állítani a kioldót, és kattintsunk a kioldógombra. Állítsuk be a kioldót a "flipmap"-hez.

Az "F" melletti fülkébe egy számot tudunk begépelni annak szabályozásához, hogy melyik gyorstérkép mikor kapcsolódjon be (győződjünk meg arról, hogy ugyanez a szám lett megadva a kioldótípus-beállító ablakban is). Az összes megfelelő gyorstérkép akkor fog bekapcsolódni, amikor egyetlen kioldó aktiválja őket.

Most következzen néhány tipp a gyorstérképszobák létrehozásához:

+ Azt a szobát vagy szobákat, amelyeket gyorstérképszobáknak tervezünk, érdemes készre megépíteni, megszerkeszteni és megvilágítani, ezzel sok időt spórolunk meg.

+ Mielőtt flippelnénk a szobát, győződjünk meg arról, hogy a bejáratul és kijáratul szolgáló szobák is kapcsolva vannak - később ugyanis nem lehet nem-flippelt szobából flippelt szobához ajtót szerkeszteni.

+ Egy flippelt szobában a homályosságot szabadon változtathatjuk, csakúgy, mint a vizes szoba helyzetét.

+ Csak rögzítetlen tárgyak helyezhetők el egy flippelt szobában. Ez azt jelenti, hogy elsősorban csak olyan tárgyakat helyezhetünk el, amelyek a berendezésekben, kövekben, a felépítésben és a törmelékrésekben lesznek megtalálhatók. Ám elhelyezhetünk ellenségeket és más megelevenített tárgyakat, mint pl. lángszórókat a sima szobábn, és kioldhatjuk őket a flippelt szobából. Kioldás után ezek a flippelt szobában fognak megjelenni.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 72.

HALADÓKNAK

+ Néha az ellenségek nem működnek tökéletesen a flippelt szobákban - ugyan el lehet őket helyezni, de az összeütközésnél olykor zavar keletkezhet. Szükséges némi próbálkozás.

+ Egy gyorstérkép törléséhez egyszerűen nyomjuk meg az "F" billentyűt, amikor a flippelt szobában vagyunk. Elő fog jönni egy fülke, amely megkérdezi, tényleg törölni akarjuk-e a szobát. Ez csak a flippelt szobát törli.

Nagyon sok példa van a flippelésre a pályákon. Miközben végignézzük őket, ne felejtsük el, hogy nem választhatunk ki mindjárt egy flippelt szobát a válogatógomb segítségével. Látni fogjuk a flippelt szobát listázva, de először az eredeti szobába kell mennünk, ott megnyomni az ALT + F billentyűkombinációt a flippelt változatért. A "Tomb of Seth" pálya 109-es és 107-es szobái jó példákként szolgálnak a víz lávává változásának esetére, a 72-es szoba pedig egy lehulló homoktömeggel feltöltődő szoba képét ábrázolja.

FLIP ON és **FLIP OFF** - Ezek a kioldók a gyorstérképekkel együtt használhatóak, de nem olyan gyakran, mint azok. Akkor hasznosak, amikor a körülmények hatására szükséges egy gyorskép be-majd kikapcsolása. Győződjünk meg arról, hogy megadtuk a megfelelő gyorsképszámot a FLIP ON és FLIP OFF melletti fülkében. Ellenőrizzük a 159-es szobát a Flip On és Flipp Off kioldókért.

TARGET ('CÉLZÁS') Használjuk a kameracélzást arra, hogy egy (alap vagy rögzített) kamerával Larán kívül másra is tudjunk mutatni. Helyezzünk el egy hálózat nélküli kameracélzást ('Camera Target') oda, ahova azt akarjuk, hogy mutasson a kamera, és mindegyiket ugyanazon a négyzeten oldjuk ki. Ezután a Kameracélzás kioldó a "célzás" opciót fogja értékül kapni, így Lara helyett azt fogja mutatni, amit kijelöltünk. A példapályák tele vannak kameracélzásokkal - használjuk a tárgykeresőt a kamerazélzások telepítéséhez.

FINISH ("BEFEJEZÉS") - Ezt a kioldót a arra használhatjuk, hogy úgy fejezünk be egy pályát, hogy az egyik pályáról átugrunk a másikra.

End the Level ('A pálya befejezése') Használjuk ezt a kioldót a pálya befejezéséhez. A következő betöltendő pálya számát meg kell adnunk a FINISH melletti fülkében.

Vizsgáljuk meg a "Tomb of Seth" 57-es szobáját.

Jump between levels ('Ugrálás a pályák között') A FINISH-t együtt használhatjuk a "Lara kezdő pozíciója" elemmel, hogy előre és hátra tudjunk menni a tervrajzok között. A befejezés kioldók és a Lara Kezdő Pozíciók ugyanazzal a hozzárendelt számbeli értékkel legyenek elhelyezve minden belépő/kilépő ponton.

CD - Egy audio zeneszámot aktivál az Audio mappából a gyökérkönyvtárban. Oldjunk ki különböző környezetzajokat a különböző helyszínekhez a CD kioldók használatával az ajtó valamelyik oldalán, amint Lara bemegy vagy kijön. A zene számát be kell írni a CD melletti fülkébe. A hangkioldók a kioldó fülkében levő kódrövidítéseket használják ahhoz, hogy egy számot egynél többször tudjunk lejátszatni. (A TR3 előtt egy számot csak egyszer tudtunk lejátszani!) Egy szám hatszor játszható le az alábbi kódrövidítések beállításával:

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 N OFF OFF OFF ON OFF

Bit 5 ON OFF OFF OFF OFF ON

FLIPPEFFECT ('GYORSEFFEKTUS') A gyorseffektek arra szolgálnak, hogy kioldjunk dolgokat anélkül, hogy speciális vezérlőre lenne szükségünk. Csupán egyszer működnek - pl. képernyőrázkódás vagy egy rosszfiú animjának egyik részében egy hanghatás. Mindemellet sok ilyen effekt megváltoztathatatlanul kódolt, és nem lehet őket beállítani a Pályaszerkesztőn belül. Ugyanúgy, mint a CD-kioldónál, meg kell adnunk a gyorseffekt-számot. Írjuk azt be a FLIPPEFFECT melletti fülkébe. A gyorseffektek listája a Hivatkozási Részben ('Reference Section') található. A gyorseffektek teljes listájáért nézzük meg a Hivatkozási Rész *Kioldótípus-beállítások (Trigger Type Settings)* részét.

Effect ('Effektus')

A számok leírásai:

- 2 Egy áradás-hangeffektust játszik le (feltéve, hogy az az adott pályához meg van adva).
- 4 A pálya lezárásához használható.
- 7 Földrengéseket aktivál a pályán.
- 10 Azt a hangeffektust játsza le, aminek a száma az "óra" adatmezőjében van megadva.
- 11 Egy robbanó hangot fog lejátszani.

28 A köd RGB színét állítja be a PC verzióban, az "óra" adatmezőjében megadott értéknek megfelelően - (ld. a Hivatkozási Részben levő táblázatot). Ez az effekt csak akkor látható, amikor a Setup menüben a Volumetric FX on-ra van állítva.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 73.

HALADÓKNAK

30 A gyakorlópályán használható a Kísérőnél ("GUIDE"), hogy az nyomon követhesse Lara haladását.

31 Megöl minden, éppen élő szkarabeuszt. Nagyon sok példa van gyorseffektekre is nézzünk be a "Cleopatra's Palace" 124, 125 és 39-es szobáiba; a "Catacombs" 167, 143 és 40es szobáiba; valamint a "Tomb of Seth" 30, 121 és 147-es szobáiba.

SECRET ('TITOK') - Ez a kijelölés a titok-hangeffektust aktiválja. A pálya minden titkos helyéhez más számot kell megadnunk. Ne feledjünk rákattintani a 'one shot" ('egy lövés") gombra! Nézzük meg a 'Tomb of Seth" 48, 158 és 34-es szobáit.

BODY BAG ('TEST TÁSKA') - Nem használjuk.

FLYBY ('') - Csak akkor használható, amikor címképernyőt csinálunk.

CUT SCENE ('KIVÁGOTT JELENET') - Nem használjuk.

Kioldótípus-beállító ablak - Kioldótípusok

Általában egyszerű kioldókat használunk, ezért vannak alapértékekre beállítva a kioldók. Az alábbiakban olyan opciókat fogunk végignézni, amelyek lehetőséget nyújtanak arra, hogy speciális és sorozatos események változatait legyünk képesek létrehozni. Néhány alapvető dolog:

+ Olyan speciális kioldókat, mint tömb, kapcsoló, kulcs, kioldó-kioldó és tömbkioldó, nem lehet halmozni (egy négyzetre csak egy típusból helyezhetünk el) - az egyik kioldótípus hatástalanítja a másikat.

+ Bármilyen időzített kioldó nem helyezhető el ugyanazon a négyzeten egy másik, attól eltérő időpontra beállított kioldóval.

+ Ha a kioldó mezőjében bármit úgy állítunk be, hogy az nem egyezik az alapértelmezett kioldó beállításaival, nem fognak együtt működni.

+ Ha egy kioldót keményre ("HEAVY") állítunk be, azon a négyzeten az összes kioldót keményre kell beállítanunk, különben a normális módon fognak működni.

PAD ('TÖMB') Egy tömbkioldóra rá kell állni, vagy át kell menni rajta ahhoz, hogy aktiválódjon. Ugyanis Lara át is tud ugrani egy tömbkioldót tartalmazó négyzeten, így az nem fog aktiválódni - nézzük meg a "Coastal Ruins" 69-es szobáját a tömbkioldók helyes használatáért. Abban az esetben, ha két tömbkioldót akarunk egy négyzeten elhelyezni (mivel a speciális kioldók nem működnek együtt), egy sima kioldót is el kell helyeznünk a tömbkioldóval együtt.

SWITH ('KAPCSOLÓ') - Amikor egy ajtó kinyitásához kapcsolót használunk, a kioldót ugyanazon a négyzeten kell beállítani a kapcsoló és az ajtó beállításainak megfelelően, és a kapcsolókioldót is hasonlóképpen választjuk ki. Gyakran a további kioldók halmozhatók a kapcsolókioldókkal, mivel addig nem fognak aktiválódni, amíg a kapcsoló be nem kapcsolódik. Ez jó módszer arra, hogy ne engedjünk egy eseményt egy cselekvésre azonnal

bekövetkezni - pl. a kapcsoló bekapcsolódott, és van még egy kameraállásunk, egy gyorsképünk és egy rosszfiúnk is. Nézzük meg a "Catacombs" 13-as szobáját, a "Karnak" 69-es szobáját és a "Tomb of Seth" 55-ös szobáját.

KEY ('KULCS') - Mindenféle kulcs-vagy puzzlelyukhoz egy ilyen megjelölésű kioldóra van szükség, azért, hogy a neki megfelelő akció megjelenjen. Pl. ajtó kinyitása egy olyan kulccsal, amit Lara a hátizsákjából vesz elő; egy animációs hatás miután egy négyszögbe beletett egy puzzle-darabkát és a többi. Mindez egy újabb lehetőség arra, hogy kioldókat halmozzunk egymásra és más eseményeket is beállíthassunk, olyanokat, amikről fentebb volt szó. Nézzük meg a "Karnak" 56-os, valamint a "Coastal Ruins" 140 és 129-es szobáit.

PICKUP ("FELSZEDÉS") - Pl. egy eü. csomag vagy lőszer felvevő mozdulata, amely egy olyam eseményt aktiválhat, mint pl. egy guruló golyó. Nézzük meg a "Karnak" 88-as, a "Cleopatra's Palace" 128, 149 és 159, valamint a "Tomb of Seth" 3-as szobáját.

HEAVY ('NEHÉZ') - A nehéz kioldókat Larán kívül minden aktiválhatja, pl. az ellenség, a Vezető, egy tolható vagy egy összetörhető tárgy. Ha egy nehéz kioldót helyezünk el egy négyzeten, az összes többi kioldó nehézzé fog válni, vagyis Lara nem tudja aktiválni őket. Nézzük meg a "City of the Dead" 144-es, a "Catacombs" 183-as, 41-es, és 50-es, valamint a "Tomb of Seth" 109-es és 30-as számú szobáit.

ANTIPAD ("ANTITÖMB") - Mindent lekapcsol, amit a tömbkioldó aktivált (ld. kioldó-kioldó).

COMBAT ('HARC') - Jelenleg nem használjuk.

DUMMY ('PRÓBABABA') - Minden olyan elhelyezett tárgyhoz, amin Lara keresztülmegy pl. hidak vagy emelhető padlók - szükség van egy "próbababa"-kioldóhoz, amit alattuk állítunk be. A cél, hogy Lara nehogy keresztülessen a nyíláson. Jó példa a próbababa-kioldóra a "Tomb of Seth" 58-as szobája, ahol egy homokcsapdás megoldást találunk.

ANTITRIGGER ('KIOLDÓ-KIOLDÓ') - Mindent kikapcsol, amit egy neki megfelelően beállított kioldóval aktiváltunk. Időzített ajtóknál nem használható. Mivel minden más kioldót hatástalanít, fordítsuk őket előnyünkre. Ha két kioldó-kioldóra van szükségünk ugyanazon a négyzeten, inkább használjunk egy sima kioldót és egy kioldó-kioldót - a sima kioldó automatikusan kioldó-kioldóvá fog alakulni, így két kioldó-kioldót hoztunk létre...a "ne helyezzünk el két speciális kioldót egy négyzeten"-szabály egyik helyes útja.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 74.

HALADÓKNAK

HEAVY SWITCH ('NEHÉZ KAPCSOLÓ') - Egy olyan kapcsoló, amelyet Larán kívül minden más dolog/személy aktiválhat.

HEAVY ANTITRIGGER ('NEHÉZ KIOLDÓ-KIOLDÓ') - Egy nehéz kioldó hatástalanítása.

MONKEY ('MAJOM') - Egy olyan kioldó, amely akkor aktiválódik, amikor Lara majomszerűen hintázik (pl. kötélen) - szép megoldás, ha azt akarjuk, hogy egy eltérő kameraállás vagy csapda oldódjon ki a hintázás közben. Nézzük meg a"Catacombs" 27-es szobáját.

A kioldó kódrövidítések használata - A 'one shot' ("egy lövés") gomb alatti számozott gombok adák mind az öt gomb alapértelmezett beállításait on helyzetben (vagyis bekapcsolt helyzetben). A beállításokat a fentiekben leírtak szerint adhatjuk meg pl. azért, hogy egy CD-számot sokszor játszon le, de a kioldó kódrövidítések még arra is használhatók, hogy egy eseményen belül többszörösen oldjunk ki valamit. Ezért ilyenkor Larának többször kell majd egy cselekvést végrehajtania, hogy választ kapjon. Pl.: egy ajtónak lehet két különböző kioldója, az egyik az 1 & 2 kóddal, a másik a 3, 4 & 5 kóddal beállítva, ezért csak akkor fog kinyílni az ajtó, amikor az összes kioldó aktiválva lett. (Mindegyik kódrövidítést több kioldóból kell beállítanunk egy eseményhez, vagyis ha egy eseményhez 3 kioldónk van, az első kioldót az 1-eshez, a másodikat a 2-eshez, a harmadikat pedig a 3-ashoz, 4-eshez és 5-öshöz kell beállítanunk.) Sokszoros dolgokhoz kódrövidítésket beállítani kissé nehéz, de nagyon hasznos!

Nézzünk be a"Catacombs" 147-es szobájába a kioldó kódrövidítések megfelelő használatáért. Öt készlet összetörhető csont lett elhelyezve néhány szobában úgy, hogy mindegyik kioldó be lett állítva az öt kódrövidítés számához. Mindegyik készleten van egy nehéz kioldó az emelkedő tömbhöz beállítva, amely nem fog addig aktiválódni, amíg mind az öt csontkészlet szét nem lesz lőve.

További, nehezen beállítható, de nagyon hatásos dolog...

Tükör-hatás létrehozása - Talán még emlékszünk a"Coastal Ruins" tükörszobájára - nagyon látványos, igaz? Létre tudunk hozni ilyeneket minden pályán, néhány módosítással. Egyedül a coastal.was tartalmazza azokat az átlátszó tárgyakat, amit a tükörfal előtt használunk, de ezek nem feltétlenül szükségesek a hatás létrehozásához. Ha ugyanolyan tükörszobát szeretnénk létrehozni, mint a"Coastal Ruins"-é, nézzük meg a 69-es szobát. Itt vannak az első lépések, de legelőször bizonyosodjunk meg arról, hogy a szobánk kelet-nyugati irányban álljon. A tükörnek, ami kettéosztja a szobát, az X tengelyen kell lennie, amely északon és délen fut. Valamint ne felejtsük el, hogy csak Lara fog visszatükröződni a falon:

1.) Hozzunk létre egy szobát, de az legyen egyszerű, mivel tükörképet kell generálnunk, ha azt akarjuk, hogy a végső hatások meggyőzőek legyenek. Ebben az esetben az egyszerűen kezelt dolgok csökkentik a munka nehézségét. Jó alkalom ez arra, hogy használjuk a tükörszoba parancsot, mivel semmit nem kell tennünk ahhoz, hogy Lara visszatükröződését létrehozzuk. Ne felejtsük el, hogy minden fényt és tárgyat a szembenlevő szobában is el kell helyeznünk, ezért szimmetrikusan elhelyezett tárgyakkal fogunk dolgozni.

2.) Miután tükröztük a szobát, csatoljuk őket egy nagy "portálhoz", majd használjuk a

"Jelző Átlátszóságot" ('Toggle Opacity'), és helyezzük el a tükörmintázatet nem feledkezve meg arról, hogy nyomjuk meg az átlátszóság gombot a művelet előtt. (Ha a coastext.tga-tól eltérő mintázattérképet használunk, mindig ki tudjuk vágni és be tudjuk illeszteni az üvegmintázati cserepeket a térképünkbe.)

3.) Most jön a poénos rész. Kattintsunk a jobb oldali (keleti) szobára (ez lesz a főszoba, amelyben Lara igazából tartózkodik). A Tervmegjelenítőben ('Plan View') kattintsunk a szoba bal felső sarkában található négyzetre, és az X-et állítsuk be a szerkesztő ablak alatti információs fülkének megfelelően. Adjunk 1-et az X koordinátájához, és szorozzuk meg 1024-gyel. Jegyezzük meg ezt a számot, és használjuk a Windows számológépünket. Válasszuk a "tudományos" üzemmódot, éa változtassuk át a számot annak 16-os számrendszerbeli (hexadecimális) megfelelőjére úgy, hogy írjuk be a számot az ablakba és nyomjuk meg a "hex" billentyűt.

4.) Adjuk a hexadecimális számot a script.txt fájlhoz - a szöveg sorait nézzük meg a "Coastal Ruins" pályán. Ha nem a WAD-ot használjuk, vágjuk ki és illesszük be a "tükör" sort a pályánkba. Meg kell adnunk a szoba számát és a hexadecimális számot is, csakúgy, mint a "Coastal Ruins" pálya. Eztán futassuk a DOS-t, és nézzük meg a tükrünket!

5.) Hogy létrehozzuk a "mágikus" nyílpuska felszedést, helyezzünk el két, egymással szembeni nyílpuskát; írjunk 256-ot a nyílpuska tárgykódrövidítés-ablakába a főszobában. Ez láthatatlan lesz, de Lara a tükörben nézve saját mozgását, fel tudja majd venni. "Ne vessünk, mulassunk"!

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 75.

HALADÓKNAK

Pályaugrálás - mozgás hátra és előre a pályák között

Azzal, hogy ugrálni tudunk a pályák között, lehetőségünk nyílik arra, hogy becsússzunk egy "titkos" pályára, egy másik WAD-ot használva a változatosság kedvéért. Az is előfordulhat, hogy a pályán túl hosszúra sikeredett, és fel kell osztanunk két pályára, de azt akarjuk, hogy egy nagy pálya érzését keltse. Nagy átgondolást igényel, hogy ezen a módon jó játékot tudjunk létrehozni (pl. nem akarjuk, hogy Lara körbe-körbe rohangáljon a pályán úgy, hogy a felét kihagyja). Tudjuk azt is, hogy néha a hátizsákban levő dolgok valamelyike eltűnik a pályák közti ugrálás során, tehát ellenőrizzünk sokat és tervezzünk következetesen!

A pályák közti előre-és visszaugrálásokhoz helyezzünk el "befejező" ('finish') kioldókat és "Lara kezdő pozíciókat" ugyanarra az értékre beállítva a Bejárati/Kijárati pontokon - a "befejező" kioldókhoz meg kell adni annak a pályának a számát, amelyre ugrani fogunk, valamint egy értéket az időmérő szövegablakába (a legjobb az 1-es számmal kezdeni). Írjuk be ugyanezt az értéket a "Lara kezdő pozíció" Tárgykódrövidítésének menüjébe is. A hálózat nélküli elem hosszú vége Lara irányában fog mutatni, amikor Ő ugrik az egyik pályáról a másikra. Nézzük meg a "Catacombs" 2-es és a "Coastal Ruins" 154-es szobáját a továbbiakért.

Mintázatek létrehozása/alakítása

Mintázatképek új sajátságainak kialakítása:

(1) Animációs sorok beállítása - A mintázatablak alján találunk két gombot (ha nem látjuk őket, nyomjuk meg az ALT + Enter-t). Kattintsunk az ANIMATION RANGES ('ANIMÁCIÓS SOROK') gombra, hogy még egy mintázatablak nyíljon ki.

Végezzünk szelekciót (ez pirosan jelenik meg) azok között a mintázatek között, amiket animálni szeretnénk (általában víz vagy láva), majd nyomjuk meg az OK-t. Ez becsukja az ablakot. Ha újra megnyitjuk ezt az ablakot, zöld válagotószínt fogunk látni az újonnan beállított animációs sor lapjai körül. A mintázatek NEM FOGNAK addig animálódni, amíg nem állítjuk be az animációs sort.

(2) Hangok hozzáadása a mintázatekhez - Az ANIMATION RANGES gomb mellett találjuk a TEXTURE SOUNDS ('MINTÁZATHANGOK') gombot. Nyomjuk meg ezt, hogy újabb ablak nyíljon ki, amelynek a jobb oldali részében egy oszlop billentyűsor jelenik meg, különböző hangokhoz. Hogy hangokat adjunk a mintázateinkhez, válasszuk ki a mintázatet, azután nyomjuk le a megfelelő hang gombját. A hangok nem mindig mentődnek el a kiválasztott fájlal, ezért a legjobb külön elmenteni őket, a SAVE TEXTURE SNDS ('MINTÁZATHANGOK MENTÉSE') billentyű lenyomásával. Amikor elmentjük a hangokat, adjunk egy nevet a fájlnak - a TFX kiterjesztés automatikusan hozzáadódik.

Meg fog jelenni egy újabb ablak, egy TBM fájl kiterjesztéssel - írjuk be ugyanezt a nevet, és ez menteni fog minden ütközőkép-információt, amit hozzárendeltünk (ld. alább.) Ha a mintázathangok nem töltődnek be a tervünkhöz, vagy ha új tervet kezdünk és ugyanazt a mintázatképet szeretnénk használni, a LOAD TEXTURES ('MINTÁZATOK BETÖLTÉSE') gomb segítségével tudjuk visszatölteni, ahelyett, hogy az összeset újra beállítanánk. Tehát ismét időt spóroltunk! J

(3) Ütközőképek adása a mintázatekhez - A Mintázathangok ablak jobb alsó sarkában két billentyűt találunk: BMP LV1 és BMP LV2, ezek arra szolgálnak, hogy a kiválasztott mintázatekhez ütközőképeket adjunk. MEGJEGYZÉS: Addig nem fogjuk látni az ütközőképhatásokat, amíg nem kapcsoltuk be ezt az opciót a játék Setup menüjében. Használjuk a SAVE TEXTURE SNDS gombot az ütközőkép mentéséhez.

MEGJEGYZÉS: Addig nem fogjuk látni az ütközőkép-hatásokat, amíg be nem kapcsoltuk ezt az opciót a játék Setup menüjében, és hacsak nincs egy elég erős rendszerünk, erősen fogják befolyásolni a keretarányunkat.

Mintázatbeállítások létrehozása/megváltoztatása

Még a legvilágosabban megtervezett pályánál is felbukkanhatnak hiányosságok, ha a mintázatek nem illeszkednek tökéletesen. A mintázatek ugyanúgy segítik a pálya beállításának módját, mint a többi meghatározó építészeti jellegzetesség. Időnként kulcsokat és javaslatokat kínálnak a titkos helyek megtalálásához, és megkönnyítik a pályán belüli eligazodást. Valóságos művészet úgy használni és gyakorolni a mintázateket, hogy a jártasságunkat elmélyítse, de ha induláskor nem jó a mintázatbeállítás, semmilyen ügyesség nem lesz elég ahhoz, hogy megbirkózzunk a problémával.

A mintázatbeállítás legkönnyebb módja az, hogy azon mintázatbeállítások egyikével kezdjünk, amelyek a lemezen találhatók. Az átlátszó háttérszín már be van állítva, és az összes négyzet megfelelő pozícióba van állítva. A már létező mintázatekből - pl. víz - is felhasználhatunk, így időt takarítunk meg...miért ne találjuk fel újra a meleg vizet? ©

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 76.

HALADÓKNAK

A mintázatokat 24 bites színben, TGA állományformátumban kell elmentenünk (az egyedi mintázatfelosztás 64x64 képpont). Nem helyes a CD-én található maximális számnál nagyobb mintázatfelosztást adni meg. A "mintázat-memóriának" pályánként van egy határértéke - ugyan nincsenek megadva konkrét számok, de mindig gazdaságosan kell használnunk. Ha elérjük ezt a memória-határt, akkor, amikor szeretnénk egy új mintázatet használni, vagy egy olyan, már meglévő mintázat részét, amelyet korábban nem használtunk, nem kapjuk meg azt a mintázatet, amit szeretnénk! Valamint ha kifogyunk a mintázat-memóriánkból, az új animációs soraink sem fognak működni.

Amikor a Tomb Raiderben használt mintázatokat közelebbről megnézzük, csodálkozni fogunk látva, hogy 64x64-es képpontba vannak a dolgok bepréselve. Minden ügyességünket be kell majd vetnünk, hogy ugyanezt létrehozzuk. Amikor egy nagy képet le kell kicsinyítenünk ilyen kis formába, a részletek gyakran elhomályosodnak - ez a homály azonban felnagyítódik a játék alatt. Scanneléskor a legjobb, ha kis méretben scanneljük a képeket. Az éles szűrők segítenek a fokozatok megadásában.

"Részletet" találni - a fényképezés az egyik legjobb módja annak, hogy eredeti mintázatokat alkothassunk! Ha rajzolóprogramot használunk ahhoz, hogy a semmiből hozzunk létre mintázatokat, először meg kell néznünk, hogyan fognak kinézni a játékban, mielőtt túl nagy energiát fektetnénk a létrehozásukba. Nagyon időigényes létrehozni a szükséges adatmennyiséget ilyen kis formátumban, és azokkal a homály-problémákkal is találkozhatunk, amelyekről fent volt szó. Ne feledjük használni az Internetet mint a jó mintázatok és képek forrását! Nagyon sok site-on találunk szabadon letölthető mintázatokat.

Nagyon fárasztó meggyőződni arról, hogy a részleteink tökéletes sorrendben állnak-e. A legjobb és leggyorsabb útja annak, hogy biztosítsuk a helyes pozícióba történő kivágást és beillesztést az, hogy állítsuk be a 65x64-es rácsot és használjuk a rácsfényképezés-funkciót (amit a rajzolóprogramunknak kell tartalmaznia). Ugyanis ha nem hoztuk elég közelre (zoom in), a mintázatunk nem bomlik fel egy vagy több képpontra. Ezért "rétegekben" a legjobb dolgozni, és mentsünk úgy, mintha a TGA fájlunkat hoznánk létre, és miután hibát találtunk, könnyebb lesz kijavítani.

Ezenkívül, a rácsunkat feloszthatjuk 16-os beosztásba is, 16x16 képpontrészbe. Így mindig biztosan meg tudjuk mondani, hogy a modellben melyik mintázatunk van besorolva egy, kettő vagy három kattintásnyi tömbmagasságba. (Ne feledjük, 16 képpont a szerkesztőben mindenütt 1 kattintás.) Jegyezzük meg, hogy néhány mintázatrészlet elég világosan van elosztva negyed, fél vagy háromnegyed mélyen a részletben...ezek a szándékosan szeletelt mintázatok nagyon jól használhatók a határok, vagy pl. a párkány látványának létrehozásához.

Ha egy teljes készlet kisméretű mintázatot hozunk létre (pl. sziklák, fák stb.), könnyebb előbb megalkotni őket egy külön fájlban, majd akkor beilleszteni őket a fő tervünkbe, amikor már biztosak vagyunk abban, hogy együtt is működnek. Minden rajzoló programban van egy kiegyenlítő szűrő, amelyek ellenőrzik azt, hogy az egyénileg létrehozott mintázatrészletek pontosan illeszkednek-e...valóságos művészet a jó mintázatok létrehozása!

Előre meg kell terveznünk azt, hogy mire lesz szükségünk majd a mintázattérképünkben. Nehéz a mintázatokat egyszerre elhelyezni, de olykor nem lehetetlen. Később látni fogjuk, hogy további részletekre van szükségünk egy "mikro-készlethez" - talán olyan átmenetileg használt részletre lesz majd szükségünk, amelyre korábban nem számítottunk, vagy úgy döntünk, hogy egy vagy két részletet még hozzáadunk, azért, hogy változatosabb legyen (mindent a borzalmas tapéta-hatás elkerülésére!). Nyilvánvaló okokból kifolyólag nem tudunk áthelyezni mintázatokat a térképünkön, ha már egyszer beraktuk őket a modellünkbe. (Hacsak nem leljük örömünket abban, hogy újra mintázzuk azokat a szobákat, amelyeken órákat dolgoztunk.) Ez az oka annak, hogy olykor a mintázat térkép különböző pontjain hasonló mintázatokat látunk.

Bármit is csinálunk, próbáljuk úgy létrehozni a mintázatainkat, hogy azok úgy nézzenek ki, mintha ugyanabból a "világból" származnának. Szánjunk egy kis időt a pályák mintázatainak tanulmányozására. Vegyük észre, hogyan követnek az egyes mintázatok bizonyos színötleteket - a színek nagyon jól működnek együtt, nem számít, melyik részlet hogyan érintkezik a másikkal.

Ezenkívül a legtöbb részlet hasonló értékekre van beállítva (világosság vagy sötétség).

A "City of the Dead" mintázatkészletének színei inkább sötétek és visszafogottak, mivel a pálya eseményei éjszaka játszódnak. Szemben a "Temple of Karnak" vagy az "Alexandria" színeivel, amelyek eseményei nappal játszódnak, és óriási szabadtéri területek is vannak.

FIGYELMEZTETÉS: A mintázatkészletek kidolgozása folyamatosan változó szellemi tapasztalással fog együttjárni! Lehetséges, hogy idő után teljesen ennek az igyekezetnek leszünk a megszállottjai - ha egyszer odáig jutunk, nem nézünk soha többé máladozó téglafalra, régi, porladó fára, rozsdás mellékvágányra vagy bármi építészeti dologra - legyen az új vagy régi - úgy, mint régen! ©

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 77.



TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 78.

FÁJLTÁBLÁZAT



Tom.log* = Olyan log fájlok, amelyek a program futtatása után képződnek

Levelconverter.exe = A pályainformáció összezsugorításához

Tomb4.exe = A játék mutatása

Uninstall.isu = Az eltávolítás információi

Winroomedit.exe = A Pályaszerkesztő futtatásának láthatóvá tétele

Zone.log* = Olyan log fájlok, amelyek a program futtatása után képződnek

* = Azután jön csak létre, miután egy játék/pálya elkészült és el lett mentve

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 79.



TOMB RAIDER LEVEL EDITOR 79

Együttműködési diagramm.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 80.

SAMPLE.WAS WAD - MI EZ?

A WAS olyan fájl vagy szövegállomány, ami azt tartja számon, ami a WAD-ban van. Azért érdemes jól megismernünk a WAD tartalmát - attól függően, hogy használjuk-e vagy sem -, mert időt tudunk később spórolni, és a hibákat is könnyebben el tudjuk majd kerülni. Mindegyik WAD-ben sok tétel ugyanaz, bár a rosszfiúk, csapdák, ajtók és a rögzített tárgyak általában eltérőek, megadva ezzel az adott WAD-nak a csakis rá jellemző arculatot. Ez a címbeli WAS parancsfájl mutatja meg, mit tartalmaz egy WAD.

Minden tárgy 3D-és megjelenítéséért használjuk a szerkesztő Tárgymegjelenítő ablakát (View Object). A szövegkönyv minden sora egy "slot" névvel kezdődik, és egy vázlatfájllal végződik. A tárgyak a menüben a slotnevükkel vannak besorolva, ezért nem mindig világos, hogy melyik tétel micsoda, mivel minden slotnak olyan általános kategorikus megnevezései vannak, mint puzzle, ajtó, kapcsoló, animálás, növény, törmelék stb. Ugyanannak a slotnévnek eltérő vázlatfájlja is lehet egy másik WAS szövegkönyvben. Sokkal könnyebb hálózat nélküli elemeket azonosítani, mivel mindegyiknek saját slotneve van.

A jobb azonosíthatóság kedvéért a tételek színkategóriákba vannak csoportosítva. A világosszürke azokat a tárgyakat jelöli, amelyeket nem lehet, vagy nem tanácsos elhelyezni a modellben. Pl. nem helyezhetnénk el egy puzzle_done ('kész puzzle') -elemet - a kép, amit látni fogunk, az összes puzzle-darabka együttesen alkotott képe. Mégis el kell helyezni a WAD-ban, hogy a kép a kellő időben becserélhető legyen. Még többet tudhatunk meg az összes WAD-ban előforduló tárgyakról abból a tájékoztató részből, amely ezután a fejezet után következik.

- Rosszfiúk, jófiúk, járművek
- MEM HELYEZHETJÜK EL a modellben (csak használat közben működnek)
- Transformation State (mindig veszélyesek Larára nézve)
- Hálózat nélküli elemek (láthatatlan "próbaba" elemek, amelyeknek speciális funkcióik vannak)
- RED = Halálos Larára BLUE = Lara érintkezik vele

Kellékek - nem rögzített, animált és/vagy megelevenített elemek (Néány rögzített elem animáló slotokban van elhelyezve, mivel túl nagyok más slotok méreteihez képest.)

Puzzle-k és kulcsok

M felszereléshez tartozó felszedhető tárgyak (fegyverek, lőszer, eü.-csomagok stb.)

Kellékek - rögzített tárgyak (a Növény, Bútor, Szikla, Építészet és Törmelék nevű slotokban találjuk meg őket)

LARA:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARAJ_LARAST.PRK

PISTOLS_ANIM:Z:TOMB4TOMB21ANIMSLARAGUN.PRK

UZI_ANIM:Z:TOMB4TOMB21ANIMSLARAUZIS.PRK

SHOTGUN_ANIM:Z:TOMB4TOMB21ANIMSLARASHOTGUN.PRK CROSSBOW_ANIM:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARACROSSBOW.PRK GRENADE_GUN_ANIM:Z:TOMB4TOMB21ANIMSLARAGRENGUN.PRK SIXSHOOTER_ANIM:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARAREVOLVER.PRK FLARE_ANIM:Z:TOMB4TOMB21ANIMSLARAFLARE.PRK LARA_SKIN:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASKINSkin.prk LARA_SKIN_JOINTS:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASKINSkin.prk LARA_SCREAM:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASKINSCREAM.PRK LARA_CROSSBOW_LASER:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASKINSCREAM.PRK LARA_REVOLVER_LASER:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARACROS-LAS.PRK LARA_HOLSTERS:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASTANDARDD_HOLST.PRK LARA_HOLSTERS:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASTANDARDD_HOLST.PRK LARA_HOLSTERS_DISTOLS:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARAHOLSTERSGUNS.PRK LARA_HOLSTERS_SIXSHOOTER:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARAHOLSTERSUZI.PRK HAIR:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSLARASKINHair.prk

BADDY_2:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSRAGHEADRag_red.PRK

CROCODILE:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSNEWCROCnewcroc.PRK

SMALL_SCORPION:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSSCORPIONsmlscorp.PRK

DART_EMITTER:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk

HOMING_DART_EMITTER:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk

ROLLINGBALL:Z:TOMB4GRAPHICSSETSTOMBOBJECTSspikebal.PRK

TEETH_SPIKES:Z:TOMB4GRAPHICSSETSTOMBOBJECTSTeeth.PRK

SLICER_DICER:Z:TOMB4GRAPHICSSETSTOMBOBJECTSdicer.PRK

FLAME: Z: TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk

FLAME_EMITTER:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk

 $FLAME_EMITTER2:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk$

FLAME_EMITTER3:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk

FIREROPE: Z: TOMB4GRAPHICSANIMSNULLNullmesh.prk

PUSHABLE_OBJECT2:Z:TOMB4GRAPHICSALEXAND0OBJECTSCeilprop.prk

PUZZLE_ITEM1:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSOBJECTSSUN_GEMsun_comp.PRK

PUZZLE_ITEM2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdjar.PRK PUZZLE_ITEM3:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSlionjar.prk PUZZLE_ITEM5:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKOBJECTSwingamu.PRK PUZZLE_ITEM1_COMB01:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSOBJECTSSUN_GEMsun_gem.PRK PUZZLE_ITEM1_COMB02:Z:TOMB4GRAPHICSANIMSOBJECTSSUN_GEMsun_stat.PRK KEY_ITEM2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKOBJECTSKey.PRK PUZZLE_HOLE2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.prk PUZZLE_HOLE3:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.prk PUZZLE_HOLE5:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKOBJECTSwinghole.PRK PUZZLE_HOLE5:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKOBJECTSwinghole.PRK PUZZLE_DONE2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.prk PUZZLE_DONE2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.prk PUZZLE_DONE2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.PRK PUZZLE_DONE2:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.prk PUZZLE_DONE3:Z:TOMB4GRAPHICSKARNAKJARSbirdhole.PRK

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 81.

SAMPLE .WAS

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

$\label{eq:architectures:z:TOMB4 ANDREA ARCH Arch. PRK$

ARCHITECTURE9:Z:\TOMB4\ANDREA\ARCH1\Arch1.PRK

SHATTER0:Z:\TOMB4\ANDREA\VASE1\Vase1.PRK
TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 82.

Pályák (WADS)

Gyors útmutató

WAD	ROSSZFIÚK/JÓFIÚK	CSAPDÁK	PUZZLEK/KULCSOK	ANIMÁLT KELLÉKEK
Tut-1	Rosszfiú 1 (Fehér köntös) Műmia Vörös skorpió	Gördüð golyó (tüskés) Fogas tüskék Dárdavejő	Carlouche Hórusz szome Orion keze Szhiusz kozo	Toható elemek
Settomb	Denevér Kutya Vörös skorpió Vezető	Dárdavető Gordulő golyó (tüskés) Fogas tüskék Szeteté hocka Szeth pengéje	Hórusz szeme Végtelen hornok Ba Cartouche Ra Cartouche Az őr kutsa	Emelhető emelvény . Folyó víz Banuó edény Emelkadő oszlop/golyó
Karnak	Roszilió 2 (várós könkös) Krokodi Fekete skorpió	Dárdavető Madárpengék	Canopic váza 1 Canopic váza 2 Arany Vraeus Az őr kulcsa Hypostyle kulcs	Emelkedő emelvény Folyö víz Bonkó edény Emelkedő osztop
Coastal	Caontváz Krokodi Vadkan	Dárdavelő Gordúlő golyó (kötömb) Fogas tüskék	Bejárati ör (gondnok) Arany csillag A lovas köve Pharosz gombolyagja Pharosz gombolyagja Pharosz cezlopa Felkete bogár Jelkép Kapukulcs	Érem Kötélgyűrű Bűvész Hinár Kötélkosár Emelkedő kötél Összezűzható kelékek
Catacomb	Csontváz (leifagyvarzett) Múrnia Bogártaj Kisértet 3	Dárdavető Gordulő golyó (tuskés) Fogas tüskék	Bajárati ör (gondnok) A lövas köve Jekkip Pharosz oszlopa Pharosz gombolyagia Fekrto bogár Cramű bogár Kapulajos	Emelkedő homokpadló Emelkedő tomb Kiszélesedő emelvény Vízeske Emelkedő falak Toható tárgyak Összetőrhelő döbözök és vázák
Cleopal	Csontváz (egyiptomi) Hárpia Félisten 3 Bogárraj	Dárdavető Madárpenge Fogas tüskák	Zanetekercs Bojárati őr A lovas élköve Pharosz gombolyagja Fekete bogár Osszatóri szomúvog Pramis	Emelkedő tömb Szarkotágfedől Szökökül Spirál izzás Összetőrhelő kincsesláda
City	Kisártatak Denkvér Ses Sáskahad Metorbioliki	Sáskahad Az őr fogyvere	NC3-adagoló Kocsiomelő Tetőltukes Bánya gyűjtőszerkezet	Osszetőrhelő motor fal Osszetőrhelő motor padló Emelkedő tömb Szaladó patkány Ruhaszántókólél Osszetőrhelő gáztartály

TOMB RAIDER LEVEL EDITOR 82

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 83.

GENERAL WAD DATA

ÁLTALÁNOS WAD ADATOK

Megjegyzés:

Az OCB az "Object Code Bit" = "Tárgykódrövidítések" rövidítése.

Nyomjuk le az "O" billentyűt, a menü előhívásához.

Csak speciális utasításokat igénylő dolgok, vagy kódrövidítések találhatóak az alábbi listában.

Ha egy részletes WAD-ból van szükségünk egy teljes objektumlistára, nyomtassuk ki a WAS file-t, (amely a WADS folderban található), és/vagy válasszuk a WAD DATA-Speciális WAD-ok részt, amely ebben a bekezdésben található.

Figyelmeztetés: Legalább 10 üres részt kell kihagynunk a játékon belüli animációk számára. Ne helyezzünk el 245 objektumnál többet egy pályán belül.

A FELSZEDÉSEK, ÉS PUZZLE DARABOK ELRENDEZÉSE

Ezen objektumok mindegyikénél zászlók mutatják, hogy lehet visszekeresni őket. Írjuk be a megfelelő számot az OCB-be.

- 0 a tárgy a földön van (hagyományos felszedés).
- 1 a tárgy "el van rejtve" (Lara "keresőmozdulatot" végez).
- 2 a tárgy a falhoz van rögzítve (Larának a feszítővasat kell használnia).
- 3 a tárgy egy magas talapzaton van.
- 4 a tárgy egy alacsony talapzaton van.

A fentiek bármelyikéhez adjunk 64-et, ha azt szeretnénk, hogy a tétel egy felszedő mozdulatot aktiváljon.

AZ EGÉSZ WADS-RA ÉRVÉNYES DOLGOK

(Belépve a WAS file-ba a SLOT név beírásával, a megjelenés sorrendjében.)

DART-EMITTER (DÁRDAVETŐ)

Helyezzük el a dárdavetőt annak a területnek valamelyik oldalán, ahol azt akarjuk, hogy dárdákat előre, vagy hátra lövöldözzön végig (pl. egy hosszú csarnokban egymással szemben sokat elhelyezhetünk ezekből az elemekből).

Létre kell hoznunk valamilyen szerkezetet, amiből a dárdák kilőhetők. Nincs szükség "DARTS"-ok (Dárdák) elhelyezésére. Erre csak a szövegben van szükség, hogy a

dárdavetőnk kilője a dárdákat.

Halálos

HOMING-DART-EMITTER (ÖNVEZÉRLŐ DÁRDAVETŐ)

Ugyanúgy működik, mint az előbbi, de a dárdák helyett tűzcsóvákat lő ki, sokkal gyorsabban. Halálos

TEETH-SPIKES (FOGAS TÜSKÉK)

Gépeljük be az OCB-be az alábbi számok valamelyikét.

Függőleges	Vízszintes
0 = Délre mutat	8 = Délre mutat
1 = Délnyugatra mutat	9 = Délnyugatra mutat
2 = Nyugatra mutat	10 = Nyugatra mutat
3 = Északnyugatra mutat	11 =Északnyugatra mutat
4 = Északra mutat	12 = Északra mutat
5 = Északkeletre mutat	13 =Északkeletre mutat
6 = Keletre mutat	14 = Keletre mutat
7 = Délkeletre mutat	15 = Délkeletre mutat

Itt is adhatunk egy 16-os értéket a fentiek bármelyikéhez, hogy a tüskék folyamatosan jöjjenek ki (mint a régi TR tüskék).

32-őt adva pedig a tüskék egyszerre lövődnek ki, azután végleg visszahúzódnak.

Ha olyan tüskét akarunk létrehozni, amely a mennyezetről lefelé lövődik ki, és végleg vissza is húzódik, a következőket kell tennünk: összeadva: 0+32=32, így gépeljük be a 32-es számot az OCB-be.

Talán kicsit bonyolultnak látszik, de játszogassunk el vele, próbáljunk építeni egy nyolcszögletű alagutat, és helyezzünk el tüskéket körbe a falakon, hogy egy kilőhető tüskegyűrűt kapjunk. A két értékskála

(a függőleges és a vízszintes) akkor válik nyilvánvalóvá, amikor függőleges helyzetű tüskéket akarunk elhelyezni egy vízszintes alagútban.

FLAME (LÁNG)

A kioldó Larát lángokba borítja (mint a zöld halálos négyzet).

Halálos

FLAME-EMITTER (LÁNGSZÓRÓ)

Ez nagyobb lángcsóva, mint a Lángszóró 2.

A tűzkötélcsapdával együtt használható a fáklya meggyújtására.

Halálos

FLAME-EMITTER 2 (LÁNGSZÓRÓ 2)

Írjunk be egy 2-est az OCB-be, hogy a láng abba az irányba induljon el, amerre a tölcsér mutat. Az 1-es egy félerősségű lángot, míg a 3-as egy nagyon gyenge fényt fog generálni.

Nem halálos

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 84.

A TOMB RAIDER SZERKESZTÉSE

FLAME_EMITTER3

Kódszám nélkül, ez az a lángtípus, amit az ún. olajos víz felszínén használhatunk a palotás pályákon. Halálos

1-et, 2-őt, 3-at, vagy 4-et írva az OCB-be, a lángot kék "villámmá" változtatja, akárcsak a Karnak pályáé. Nem halálos

ROPE (KÖTÉL)

Ezt a hálózat nélküli elemet azon a négyzeten helyezzük el, ahová a lengőkötelet tenni szeretnénk.

Speciális hosszúság: ha hosszabb kötelet akarunk, tegyünk egy újabbat a már meglevő tetejére.

Kioldó kell hozzá.

FIREROPE (TŰZKÖTÉL)

Semmi trükközés, csak győzödjünk meg arról, hogy az összes szükséges részt használjuk-e. Biztosítanunk kell a fáklyát, és hozzá a lángot is.

Nézzünk be a Coastal Ruins felépítésébe, a 108-as, és ahhoz tartozó szobákba.

POLEROPE (MÁSZÓRÚD)

A jelenlevő rúdelem ("tűzrúd") elhelyezése úgy, hogy Lara le tudjon csúszni, vagy fel tudjon mászni rajta. Ha magasabb rudat akarunk, tegyünk még egyet a már meglévő tetejére.

CROWBAR-ITEM (FESZÍTŐVAS ELEM)

Fontos, hogy elhelyezzük ezt egy pályán, MIELŐTT szükség lesz rá egy ajtótípusnál, falba illesztett bogaraknál stb.

SMOKE_EMITTER_WHITE (fehér füstfújó)"Pamacsokban" sugároz füstöt.

SMOKE_EMITTER_BLACK (fekete füstfújó)"Pamacsokban" sugároz füstöt.

STEAM_EMITTER (Gőzfújó)

Írjuk a 888-as számot az OCB-be, hogy a gőz az oldalakon jöjjön ki, a tölcsér irányában. Halálos

EARTHQUAKE (FÖLDRENGÉS)

Hálózat nélküli elem elhelyezve és kioldva, amely földrengési hatásokat eredményez - dörgés és rázkódás. Írjunk 888-at az OCB-be egy 5 másodperces rengésért, 333-at egy 16

másodpercesért.

WATERFALLMIST (VÍZESÉSKÖD)

Hálózat nélküli elem elhelyezve és kioldva, amellyel vízesésködöt lehet létrehozni.

LARA_START_POS (LARA KEZDŐ POZÍCIÓ)

Hálózat nélküli elem ahhoz, hogy Lara starthelyét kijelöljük, amikor egy "ugrópályát" készítünk.

KILL_ALL_TRIGGERS (AZ ÖSSZES KIOLDÓ KIÍRTÓ)

Ez a hálózat nélküli elem nem sokáig használható.

TRIGGER_TRIGGERER (KIOLDÓGOMB KIOLDÓ)

Hálózat nélküli elem arra, hogy "fagyott kioldókat" hozhassunk létre. A TT alatt elhelyezett kioldók addig nem fognak működni, amíg a TT nem lett kioldva.

CAMERA_TARGET (KAMERAÁLLÁS)

Hálózat nélküli elem a célból, hogy a kamera ne Lara nézőpontjából, hanem máshonnan mutassa a képet.

ARCHITECTURE (STEPS and STAIRS)

ÉPÍTÉSZET (LÉPCSŐK, ÉS LÉPCSŐFOKOK)

Mielőtt elhelyezzük a lépcsőket, készítenünk kell egy lejtőt, ami összeilleszti az általunk használt lépcsőfokokat. Ezeket a lépcsőket, általában egy ARCHITECTURE résben, fejjel lefelé kell elhelyeznünk, ellenkező esetben nem lesz elég belőlük az alattuk levő lejtőhöz. Helyezzük el a fokokat a szoba menyezetére, aztán használjuk a FLOOR+ gombot, hogy leereszthessük őket. A fokok alatti négyzeteket a 0 fekete átlátszó színnel töltsük ki (a paletta bal felső sarkában az EDITOR WINDOW= SZERKESZTŐ ABLAK alatt)

SHATTER Objects (ÖSSZEZÚZHATÓ ELEMEK)

Az összezúzható elemek méretben és formában változóak, de az összes azonos módon működik.

Helyezzünk el eü. csomagokat, lőszert stb. egy összezúzható tárgy alá. Jelöljük meg őket nem láthatóan az OCB-jükben, (ez CPU energiát takarít meg) és helyezzünk el egy nehéz kioldót, hogy láthatóvá tegyük őket, amikor a tárgy szétzúzódik. Ha azt akarjuk, hogy"rosszfiúk" (szkarabeuszok, kísértetek, skorpiók, egyebek) jöjjenek elő egy szétzúzott tárgyból, tegyük a teremtményt ugyanarra a négyzetre, ahol a szétzúzható tárgy áll, majd helyezzünk el egy HEAVY kioldót a szétzúzható tárgy alá, hogy kioldja a teremtményeket. (Mivel a"rosszfiúk" láthatatlanok addig, amíg ki nem oldódnak, nem szükséges megnyomni a láthatatlan gombot az OCB-ben).

A csontváz az útjába kerülő, összes szétzúzható tárgyat összetöri.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 85.

TUT1.WAS

Játszható okatatópálya

Megjegyzés:

Az OCB az Object Code Bit (Tárgykódrövidítések) betűszava. Nyomjuk meg az "O" billentyűt a menü előhívásához.

A"rosszfiúk" kivételével, ha egy tárgy nem szerepel a listában, annak az az oka, hogy nem igényel semmilyen beállítást vagy utasítást. Ha teljes listát akarunk, nyomtassuk ki a WAS file-t.

BADDIES (ROSSZFIÚK)

BADDY_1 (ROSSZFIÚ 1)

Fel-és lemászni 4 kattintásnyit tud (1 tömb), ugrani 1-2 tömbteret (az indulás és érkezés nagyjából azonos magasságot kíván). Beállíthatjuk a kezdő animációt a BADDIE- 1 számára az első kioldásnál úgy, hogy beállítjuk a kioldási zászlókat az OCB-jében.

1 = Jobbra fordul. Kb. 1 tömbnyit fordul el, ami megfelelő a kioldáshoz akkor, amikor Lara feltűnik az ajtóban.

2 = Balra ugrik. Mint fent.

3 = Lekuporodik.

4 = 4 kattintásnyit mászik fel. Legyünk biztosak abban, hogy a rosszfiú 4 kattintásnyival van a tömb alatt, ahonnan meg kell jelennie.

A játék folyamán a rosszfiúk azokat a kis eü. csomagokat és lőszert veszik fel, amelyek abban a szobában vannak, ahol ők, <u>mielőtt Larát kezdenék el üldözni</u>, hacsak nem Lara lőtte le őket rögtön.

Forduljunk a More about Objects - Baddie AI-hoz(még többet a tárgyakból-Rosszfiú Al) az Advanced Section-ban (Ajánlott Bekezdés) a különböző AI magatartások használatához.

MUMMY (MÚMIA)

Csak 1 kattintásnyit tud le-vagy felmenni.

SMALL_SCORPION (KIS SKORPIÓ)

Kis vörös skorpió. Csak 1 kattintásnyit tud le-vagy felmenni.

TRAPS (CSAPDÁK)

TEETH_SPIKES (FOGAS TÜSKÉK)

Ezek a tüskék színben és formában eltérnek azoktól, amelyek a másik WADS-ban vannak.

Ahhoz, hogy úgy működjenek, mint az oktatópályán, írjunk 20-at az OCB-be és emeljük fel őket a földről néhány kattintásnyira. A valódi játékban a talajon fognak megjelenni (lsd. a General Wad Objects Reference-t - Általános WAD Tárgyak Tájékoztatója - a további beállításokért.

PUZZLES (PUZZLEK)

Ne felejtsük el, hogy rendszerint csak puzzle darabkákat és az

"üregeiket" helyezzük el.

Eye of Horus (Puzzle ajtó)

PUZZLE_ITEM5_COMBO1 - fél puzzle

PUZZLE_ITEM5_COMBO2- fél puzzle

PUZZLE_HOLE5

Győződjünk meg arról, hogy elegendő falat építettünk ahhoz, hogy elrejtse az abba visszahúzódó ajtót.

Írjunk 999-et az OCB-be, ez kikapcsolja az "összeütközést" a 'kész puzzle' tárgyból.

Enélkül egy láthatatlan ajtó akadályozná meg Larát abban, hogy visszamenjen a 'Teszt szobába'.

PROPS (KELLÉKEK)

Megelevenített és/vagy egymásra ható elemek.

ANIMATING6 (MEGELEVENÍTÉS6)

Nem eleveníti meg, de bele lett téve a megelevenítésbe a mérete és a csomók száma miatt.

ANIMATING7 (MEGELEVENÍTÉS 7)

Ugyanaz, mint fent.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 86.

SETTOMB.WAS

The Tomb of Seth (Seth sírja)

Megjegyzés:

Az OC, az Object Code Bit (Tárgykódrövidítések) betűszava. Nyomjuk meg az "O" billentyűt a menü előhívásához.

A"rosszfiúk" kivételével, ha egy tárgy nem szerepel a listában, annak az az oka, hogy nem igényel semmilyen beállítást vagy utasítást. Ha teljes listát akarunk, nyomtassuk ki a WAS file-t.

BADDIES (ROSSZFIÚK)

GUIDE (VEZETŐ)

A Vezetőt a "Follow Al"-vel együtt kell használni, egyébbként csak körbe-körbe fog rohangálni.

Neki egy különösen bonyolult AI-je van. Ezek különösen ajánlott fogalmak, ne adjuk fel, ha nem működik elsőre! Egy csomó ezekből próbálkozás és hiba.

Töltsük be a Tomb of Seth pálya tervrajzát és induljunk el a kezdő szobában Larával, megnézve a "kioldó zászlót" és az AI Follow pontok OCB értékeit (ezek utasítják a vezetőt, hogy hova menjen és mit tegyen, amikor odaért). A pályán levő közeli AI pontok beállításával érhető el, hogy fáklyákat gyújtogasson. Amikor egy AI pontra ér, az összes KEMÉNY kioldásokat kioldja.

A "Lara Location" (Lara helyzete) kioldások az egész pályán be vannak állítva és a Vezető mozgásának másik irányítói. Ezek általában mint Flip Effect 30 kioldóként jelennek meg egy értékbeállítással, hogy mutassák, Lara milyen messzire jutott a pályán. Ha Lara helyzete (beállítva az utolsó elhagyott Flip Effect 30 kioldónál) kisebb, mint a Trigger Flag értéke a következő AI ponton, a vezető várni fog rá.

A kódrövidítéseket (Code Bit) az adott Al ponton a következők szerint állíthatjuk be:

code bit 1...Fáklyagyújtás.

code bit 5...Fáklya megragadása.

code bit 3 + **5**... Felirat olvasása (tegyünk egy kemény kioldót az AI pont alá, ha azt akarjuk, hogy történjen valami, amikor a Vezető olvas).

code bit 4... Benzin meggyújtása (lsd. feljebb).

code bit 2... Csapda aktiválása (lsd. feljebb).

All code bits... (Összes kódrövidítés) AVezető eltűnik.

BAT (DENEVÉR)

Ne felejtsük el, hogy a repülő rosszfiúk nem repülhetnek "szabálytalan lejtők" fölé.

DOG (KUTYA)

Csak egy kattintásnyit tud fel-és lemenni.

SMALL_SCORPION (KIS SKORPIÓ)

Kis vörös skorpió. Egy kattintásnyit tud fel-és lemenni.

TRAPS (CSAPDÁK)

TEETH_SPIKES (FOGAS TÜSKÉK)

Írjunk 20-at az OCB-be és nyomjuk le mind az öt gombot (lsd. az Általános WAD Elemek Tájékoztatóját a további beállításokért).

SETH_BLADE (SETH PENGE)

Írjunk negatív számot az OCB-be, hogy késleltessük a kioldást. 10-et hozzáadva pedig minden 10 egység 1 másodpercet fog késni.

PUZZLES (PUZZLEK)

Ne felejtsük el, hogy rendszerint csak puzzle darabkákat és az "üregeiket" helyezzük el.

Eye of Horus (Puzzle ajtó)

PUZZLE_ITEM5_COMBO1 - fél puzzle

PUZZLE_ITEM5_COMBO2- fél puzzle

PUZZLE_HOLE5

Győződjünk meg arról, hogy elegendő falat építettünk ahhoz, hogy elrejtse az abba visszahúzódó ajtót.

Írjunk 999-et az OCB-be, ez kikapcsolja az "összeütközést" a 'kész puzzle' tárgyból.

Enélkül egy láthatatlan ajtó akadályozná meg Larát abban, hogy visszamenjen a "Teszt szobába".

PROPS (KELLÉKEK)

Megelevenített és/vagy "egymásra ható" elemek.

TWOBLOCK_PLATFORM (KÉTTÖMBNYI EMELVÉNY)

Írjunk 132-őt az OCB-be a megemeléshez. A "modell"-hez állítsuk be a kioldótípust. (Dummy)

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 87.

SETTOMB.WAS

RAISING_BLOCK1 (FELEMELKEDŐ TÖMB 1)

Írjunk 1-5-ig terjedő számokat az OCB-be a felemeléshez.

SWITCH_TYPE1 (KAPCSOLÓTÍPUS 1)

Írjunk -1-et az OCB-be, hogy az "üregbe való belenyúlást"-t kapjuk, és Lara egy felszedhető tárgyat fog találni.

Írjunk -1-et az üregben levő elemhez, hogy ennek is egy üregbe nyúlással talált felszedhető tárgy legyen az eredménye.

PULLEY (EMELŐCSIGA)

Használjuk a Furniture0-val, és ugyanarra a négyzetre helyezzük el őket, kioldva az ajtót ahhoz, hogy kinyíljon.

DOOR_TYPE2 (AJTÓTÍPÚS 2)

Írjunk 1-5-ig terjedő számokat az OCB-be, hogy az ajtó becsukódjon.

WATERFALL1 (VÍZESÉS 1)

WATERFALL2 (VÍZESÉS 2)

Írjunk 668-at az OCB-be.

ANIMATING10 (Sandtrap) (ANIMÁCIÓ10-Homokcsapda)

A modellhez be kell állítanunk a kioldótípúst, hogy Lara nehogy "átessen" a tárgyon.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 88.

KARNAK.WAS

The Temple of Karnak (Karnak temploma)

Megjegyzés:

Az OCB az Object Code Bit (Tárgykódrövidítések) betűszava. Nyomjuk meg az "O" billentyűt a menü előhívásához.

A"rosszfiúk" kivételével, ha egy tárgy nem szerepel a listában, annak az az oka, hogy nem igényel semmilyen beállítást vagy utasítást. Ha teljes listát akarunk, nyomtassuk ki a WAS file-t.

BADDIES (ROSSZFIÚK)

BADDY_2 (ROSSZFIÚK 2)

Fel-és lemászni 4 kattintásnyit tud (1 tömb), ugrani 1-2 tömbteret (az indulás és érkezés nagyjából azonos magasságot kíván). Beállíthatjuk a kezdő animációt a BADDIE_1számára az első kioldásnál úgy, beállítjuk a kioldási zászlókat az OCB-jében:

1 = Jobbra fordul. Kb. 1 tömbnyit fordul el, ami megfelelő a kioldáshoz akkor, amikor Lara feltűnik az ajtóban.

2 = Balra ugrik. Mint fent.

3 = Lekuporodik.

4 = 4 kattintásnyit mászik fel. Legyünk biztosak abban, hogy a rosszfiú 4 kattintásnyival van a tömb alatt, ahonnan meg kell jelennie.

A játék folyamán a rosszfiúk azokat a kis eü. csomagokat és lőszert veszik fel, amelyek abban a szobában vannak, ahol ők, <u>mielőtt Larát kezdenék el üldözni</u>, hacsak nem Lara lőtte le őket rögtön.

Forduljunk a More about Objects - Baddie AI-hoz (Még Többet a Tárgyakból_Rosszfiú Al) az Advanced Section-ban (Ajánlott Bekezdés) a különböző AI magatartások használatához.

CROCODILE (KROKODIL)

1 kattintásnyit tud fel-és lemenni, és be tud menni, valamint ki tud jönni a vízből (lejtővel).

SMALL_SCORPION (KIS SKORPIÓ)

Kis fekete skorpió. 1 kattintásnyit tud le-és felmenni.

PROPS (KELLÉKEK)

"Együttműködő" elemek.

FLAME_EMITTER3 (LÁNGSZÓRÓ)

Írjunk 1, 2, 3, 4-et az OCB-be, hogy egy kék elektromos ívet képezzünk. Azután ellenőrizzük az összeállításunkat modellben, XXX szoba.

RAISING_BLOCK2 (EMELHETŐ TÖMB 2)

Írjunk egy 2-est az OCB-be, hogy leeresszük a tömböt.

SWITCH_TYPE1 (KAPCSOLÓTÍPUS 1)

Egy "üregbe benyúlva nyíló ajtó"-típusú kapcsoló. Írjunk egy 2-est az OCB-be az aktiváláshoz.

SWITCH_TYPE2 (KAPCSOLÓTÍPUS 2)

Írjunk 3-ast az OCB-be, hogy egy nyomógomb típusú kapcsolót kapjunk.

BRIDGE_FLAT (LAPOS HÍD)

A kioldótípust a "Dummy"-hoz (vagyis a Lara modellhez) állítsuk be, nehogy Lara átessen a híd elemen.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 89.

COASTAL.WAS

Coastal Ruins (Tengerparti romok)

Megjegyzés:

Az OCB az Object Code Bit (Tárgykódrövidítések) betűszava. Nyomjuk meg az "O" billentyűt a menü előhívásához.

A"rosszfiúk" kivételével, ha egy tárgy nem szerepel a listában, annak az az oka, hogy nem igényel semmilyen beállítást vagy utasítást. Ha teljes listát akarunk, nyomtassuk ki a WAS file-t.

BADDIES (ROSSZFIÚK)

SKELETON (CSONTVÁZ)

A kezdő animációkat meg tudjuk változtatni a kioldózászlók alábbi beállításával. Ha nem állítjuk be ezeket, a csontváz a normális módon fog felkelni a földről. Amikor elhelyeztük, 20 kattintásnyira van a talaj felszíne alatt. A csontváz le-vagy felmenni 1 kattintásnyit tud, és 1-2 tömbnyit képes ugrani (az ugrás és az érkezés nagyjából azonos magasságot kíván.).

- 1 = jobbra ugrás. Kb. 1 tömbnyit ugrik.
- **2** = balra ugrás. Kb. 1 tömbnyit ugrik.

3 = tetszhalott. Ez a csontváz látható (a földön fekszik), mielőtt kioldódik és csak akkor kel fel, amikor már kioldódott.

Tegyünk egy Al-Guard elemet a csontvázra, hogy védekezni tudjon.

CROCODILE (KROKODIL)

1 kattintásnyit megy fel és le, illetve kijön és bemegy a vízbe (lejtővel).

WILD_BOAR (VADKAN)

Kis vörös skorpió. 1kattintásnyit megy le és fel.

TRAPS (CSAPDÁK)

TEETH_SPIKES (FOGAS TÜSKÉK)

Írjunk 36-ot az OCB-be, hogy a tüskék megjelenjenek a földön (lsd. az Ált. WAD Tárgyak Tájékoztatóját a további beállításokhoz).

PUZZLES (PUZZLE DARABOK)

Ne felejtsük el, hogy csak puzzle darabokat és az "üregeiket" helyezzük el.

KEY_HOLE10 (KULCSLYUK10)

A DOOR_TYPE3 (AJTÓTÍPUS3) -on helyezzük el, hogy a KEY_ITEM10 (KULCSELEM10) -et el lehessen elhelyezni benne.

PROPS (KELLÉKEK)

Megelevenített és/vagy "együttműködő" elemek.

TRAPDOOR1 (CSAPÓAJTÓ 1)

Írjunk 1-5-öt, hogy az ajtó kinyíljon, aztán becsukódjon. Állítsuk be a kioldó időzítőt annyi másodpercre, amennyire az ajtót nyitva akarjuk hagyni.

MISC

Hogy hogyan hozzunk létre egy valódi tükörhatást a 69-es szobában, lsd. a "Haladó részt-Egyébb Vonások melyek megérik a bajt."

'Advanced Section'Other Cool Features Worth the Trouble ...

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 90.

CATACOMB.WAS

The Catacombs (A katakombák)

Megjegyzés:

Az OCB az Object Code Bit (Tárgykódrövidítések) betűszava. Nyomjuk meg az "O" billentyűt a menü előhívásához.

A"rosszfiúk" kivételével, ha egy tárgy nem szerepel a listában, annak az az oka, hogy nem igényel semmilyen beállítást vagy utasítást. Ha teljes listát akarunk, nyomtassuk ki a WAS file-t.

BADDIES (ROSSZFIÚK)

SKELETON (CSONTVÁZ)

A kezdő animációkat meg tudjuk változtatni a kioldózászlók alábbi beállításával. Ha nem állítjuk be ezeket, a csontváz a normális módon fog felkelni a földről. Amikor elhelyeztük, 20 kattintásnyira van a talaj felszíne alatt. A csontváz le-vagy felmenni 1 kattintásnyit tud, és 1-2 tömbnyit képes ugrani (az ugrás és az érkezés nagyjából azonos magasságot kíván.).

- 1 = jobbra ugrás. Kb. 1 tömbnyit ugrik.
- 2 = balra ugrás. Kb. 1 tömbnyit ugrik.

3 = tetszhalott. Ez a csontváz látható (a földön fekszik), mielőtt kioldódik és csak akkor kel fel, amikor már kioldódott.

Tegyünk egy AI-Guard elemet a csontvázra, hogy védekezni tudjon.

MUMMY (MÚMIA)

1 kattintásnyit megy fel és le.

LITTLE_BEETLE (KIS BOGÁR)

(Kis szkarabeuszok raja.) Lsd. a Cleopal. WAS-t.

WRAITH3 (KÍSÉRTET 3)

Készítsünk "láthatatlant" az OCB-ben. Ne feledjük, a repülő rosszfiúk nem repülhetnek "szabálytalan lejtők" fölé, de a falakon átrepülhetnek. Hogy a kísértet "beszívódjon" egy szoborba, állítsuk be a két szobordarabot, a **FURNITURE8 (BÚTOR8)** és a **FURNITURE9** (**BÚTOR9)**-et, azután helyezzünk el egy **ANIMATING10 (ANIMÁCIÓ10)** -et az emelvény fölé és oldjuk ki valahol, ahová Lara biztosan rálép. A kioldás után, amikor Lara a szobor mellett áll, a kísértet a "Dummy" elembe fog beleszívódni.

PUZZLES (PUZZLE DARABOK)

Ne felejtsük el, hogy általában csak puzzle-darabkákat és az "üregeiket" helyezzük el.

CLOCKWORK_BEETLE (ÓRAMŰ BOGÁR)

Lsd. Cleopal was.

PUZZLE_ITEM12 (Wall Scarab) (PUZZLE ELEM12) (Fali szkarabeusz)

Az OCB-be egy 2-est írva helyezhetjük el a falon. Gyakran a szkarabeuszrajjal együtt használatos, valamint része lehet a 4 nagy bogárnak, ami a Cleopatra s Palaces pályán a piramis puzzle-hoz kell. Ne felejtsük elhelyezni a feszítővasat.

PROPS (KELLÉKEK)

Megelevenített és/vagy "együttműködő" elemek.

TWOBLOCK_PLATFORM (KÉTTÖMBNYI EMELVÉNY)

Írjunk 1-5-öt az OCB-be, hogy lassan leereszkedjen, amikor Lara rajta áll. Írjunk 207-et az OCB-be, hogy felemelkedjen.

SWITCH_TYPE1 (KAPCSOLÓTÍPUS 1)

Írjunk 3-at az OCB-be, hogy Lara a "fali nyomós kapcsoló animációt" alkalmazza.

SHATTER0 (ÖSSZETÖRÉS 0)

5 készlet összetörhető kockát helyeztünk el néhány szobában (ellenőrizzük a 147-et), mindegyiken beállítva az 5 kódrövidítés kioldóját.

Mindegyik összetörhető kockának van egy kemény kioldója a Raising_Block1-hez, amely nem fog addig aktivizálódni, amíg mind az 5 kockakészlet össze nem lesz törve.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 91.

CLEOPAL.WAS

Kleopátra Palotái

(Cleopatra's Palaces)

megjegyzés:

Az OCB az Object Code Bit menüt jelenti -az "O" megnyomásával hozható elő.

A rosszfiúk kivételével, ha egy objektum nincs a felsoroltak közt nem igényel semmilyen speciális beállítást vagy eljárást. Az objektumok teljes listájáért nyomtasd ki a .was fájlt.

A ROSSZFIÚK

BADDIES

CSONTVÁZ

SKELETON

A kezdő animációkat megváltoztathatod az alább felsorolt jelzők beállításával (trigger flags).

Ha nem állítod be a jelzőket, akkor a csontváz a földből fog előjönni, mint normálisan.

Elhelyezéskor 20 klikkel van a talajszint alatt. A csontváz csak 1-klikk magasságot képes lefelé vagy felfelé megtenni és 1 vagy kétblokknyi árkokat ugrik át. (a kezdő és az érkezési pont magasságának nagyjából meg kell egyeznie)

1 = Jobbra ugrás. Kb. egy blokknyit ugrik.

2 = Balra ugrás. Mint fent.

3 = Tetszhalott. A csontváz látható (fekszik) mielőtt éltre kelne és csak a megfelelő triggerre kel fel.

Ahhoz, hogy a csontváz őrizzen valamit, rakj egy AI_GUARD objektumot rá.

HÁRPIA

HARPY

Nem repüli át az "illegális lejtőket".

FÉLISTEN3

DEMIGOD3

Csak 1-klikknyit tud lefelé vagy felfelé megtenni.

KIS BOGARAK (kis szkarabeusz bogár raj)

LITTLE_BEETLE (Small Scarab Beetle Swarm)

A szkarabeuszok száma és, hogy hol (és hogyan) jelennek meg az OCB-ben levő jelzők beálltásától függ. Állítsd be az értéket: a kívánt mennyiségű bogarak száma (max 128) plusz az érték, amivel meghatározod, honnan jöjjenek elő:

+1000 = a padlóból

+2000 = a plafonból

+4000 = lassú megjelenést követően elkezdenek ömleni

Például: ha azt akarod, hogy 64 szkarabeusz jöjjön elő a falból, először lassan állítsd a jelzőket 4064-re. Ha a bogarak a plafonról, vagy a padlóról jönnek akkor mindig a blokk közepéből jönnek elő és szétszóródnak minden irányba; különben annak a blokknak a hátsó részén jelennek meg ahová a LITTLE_BEETLE objektumot raktad, és abba az irányba jönnek elő amerre a szkarabeusz néz.

Az összes aktív bogár megszüntetéséhez használd a Flippeffect triggert 31-es értékkel.

A bogárrajt PUZZLE _ITEM12-vel és a PICKUP_ITEM1-el együtt használták. Mindkét esetben a bogarak a falra vannak helyezve és feszítővas szükséges a felvételhez. A bogárraj néha előtör a szkarabeuszfal mögötti lukból. Speciális textúra használata adja azt az illúziót, hogy a bogarak a falon levő lukból jönnek elő.

Ehhez egyszerűen jelöld ki kulcs triggernek a PUZZLE _ITEM12 és PICKUP_ITEM1-hez tartozó triggereket (az OCB beállításokhoz gépeld be a beállításokat, hogy a játékban a falra pozícionáld őket), majd állíts be a LITTLE_BEETLE triggert ugyanarra a blokkra. (Emeld a LITTLE_BEETLE-t a luk magasságára). Ellenőrizd, hogy helyesek a LITTLE_BEETLE-re vonatkozó beállításaid az OCB menüben és, hogy hagytál valahol egy felvehető feszítővasat.

LARA MÁSOLAT

LARA_DOUBLE

Csupán egy szobor, a 128-as szobában egy nagy animált spirál közepén.

CSAPDÁK

TRAPS

TÜSKÉK

TEETH_SPIKES

Írj be 36-ot az OCB-be. (lásd: Általános WAD Objektumok külön beállításainak referenciája)

FEJTÖRŐK: emlékeztetőül, általában csak a fejtörő egyes darabjait és ezek "helyét" kell

CLOCKWORK_BEETLE_COMBO1

CLOCKWORK_BEETLE_COMBO2

MAPPER A mappert a TEETH_SPIKES-al (tüskék) (OCB beállítás 4) és a CLOCKWORK_BEETLE -vel összekapcsolva használjuk. A mapper meg nem jelenő objektumot a tüskékhez tartozó négyzetek sorának mindkét végére kell tenni űgy hogy egymásra mutassanak. A CLOCKWORK_BEETLE-t csak háromszor lehet használni, utána darabjaira törik szét.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 92.

CLEOPAL.WAS

PIRAMIS FEJTÖRŐ

PYRAMID PUZZLE

A PIRAMIS FEJTÖRŐ-nek a most következő 7 darabja együtt használható.

Nézd meg a 167-es szoba leírását, ha nem vagy biztos benne hogyan kell összeállítani. A TR4-ben a CLOCWORK_BEETLE bogár darabja a piramison belül volt elrejtve, de te bármilyen felvehető tárgyat odatehetsz. Csak ne felejtsd el, hogy négy FALI SZKARABEUSZ-t (WALL SCARAB) el kell helyezned azon a szinten vagy az előző szinteken, ugyanúgy ahogy egy feszítővasat is, hogy le tudd feszíteni őket a falról.

ANIMÁCIÓK:

ANIMATING2 A piramis tetején

ANIMATING3 A talapzat felé helyezve

ANIMATING4 A talapzat közepén.

VÍZESÉS

WATERFALL1

A talapzat tetejéről előtörő animált fény. Tedd "láthatatlanná" (invisible) az OCB-ben egy bizonyos esemény bekövetkeztéig (trigger).

FEJTÖRŐ TÁRGYHELY

PUZZLE_HOLE12

Helyezd el a piramis mind a négy oldalán.

BÚTOR

FURNITURE0

Helyezd el a piramis négy sarkába

FEJTÖRŐ TÁRGY (SZKARABEUSZ A FALON)

PUZZLE_ITEM12 (Wall Scarab)

Larának négy ilyen bogarat kell megtalálnia (falakon elhelyezve 2-es OCB beállítással) ahhoz, hogy bejusson a piramisba.

Ne felejtsd a feszítővasat!

Most pedig néhány segítség ahhoz, hogy ezt a nagy fejtörőt összeállítsd ... az alapötlet az, hogy Larának mind a négy ajtót ki kell nyitnia mielőtt a középső "szökőkutat" aktiválná és eljutna a felhúzható bogárig.

Először is állítsd be a szökőkutat és a bogarat - ne felejtsd el az OCB-t 4-re állítani. Használd a trigger beállítót (Trigger Trigerer) hogy megállítsd a középső animáció triggereit amíg mind a négy ajtó ki nincs nyitva. Rakd a TT-t a középső kockára és a hozzátartozó triggereket a piramis minden egyes ajtajával szembe.

Minden ajtó triggerhez ugyanazt a négy kockát rendeld hozzá, mindegyiknek ki jelölve egy kulcstriggert. Emlékezz a trükkre, amivel több triggert rendelünk egy eseményhez - állítsd a trigger kód biteket az ajtó kulcstriggerénél 1-re, 2-re, 3-ra, és 4.5-re. A kódbitek beállítása miatt Larának mind a négy bogarat be kell illesztenie az ajtókba mielőtt az arany szökőkutat aktiválhatja. (Az ajtók valójában a TT triggerét aktiválják, ami aztán elindítja a középső animáció triggereit.)

PROPS -animált és/vagy "interaktív" elemek

EMELKEDŐ BLOKK2

RAISING_BLOCK2

Nyomd meg mind a négy gombot az OCB-n hogy leereszkedjen.

KAPCSOLÓ, TÍPUS 1

SWITCH TYPE1

Állítsd -1-re az OCB-t hogy egy "benyúlós luk" legyen és valamit találjon benne Lara. Állítsd 1-re a tárgyat, hogy a "benyúlós luk"-ban felvehető tárgy legyen.

MAGAS KAPCSOLÓ

JUMP SWITCH

Általában 7 klikkre a padló felett van.

HÚZÓ

PULLEY

Használd a Furniture0-val -mindkettőt ugyanazon a kockán elhelyezve -állítsd az ajtó triggert kinyílásra.

AJTÓ, TÍPUS 3

DOOR_TYPE3

Állíts be 2-t az OCB-be, hogy feszítővassal nyíljon.

SZARKOFÁG

SARCOPHAGUS

A Furniture5-el használva- nincs szükség triggerre. Felvehető tárgyak elrejthetők a szarkofág belsejében.

ANIMÁCIÓ (nagy spirál)

ANIMATING16 (large spiral)

Klikkeld be a "láthatatlanságot" (invisible) az OCB-ben majd állítsd be triggert- az objektum látható lesz, ha a trigger esemény bekövetkezik.

SZÉTTÖRHETŐ LÁDA

SHATTERO

"Kincses láda" széttörhető objektum- Larának le kell guggolnia és rálőni, hogy aktiválódjon.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 93.

CITY.WAS

The City of the Dead (A Holtak Városa)

megjegyzés:

Az OCB az Object Code Bit menüt jelenti -az "O" megnyomásával hozható elő ez a menü.

A rosszfiúk kivételével, ha egy objektum nincs a felsoroltak közt nem igényel semmilyen speciális beállítást vagy eljárást. Az objektumok teljes listájáért nyomtasd ki a .was fájlt..

A ROSSZFIÚK (és a 'jófiúk')

BADDIES (and 'Goodies')

MOTORBICIKLI

MOTORBIKE

A motorbicikli felrobban, ha vízhez ér.

Ellenőrizd le a projektet lejtők miatt. Ha a lejtő túl meredek, egyszerűen nem megy fel a motor! A motor használata némi extra tapasztalatot igényel; nem mindig lehet megmondani, hogy az elkészített terület problémás-e ... teszteld és javíts.

SZELLEM

WRAITH2

Egy másik repülő "szellem"- képes átmenni a falakon. Meghal, ha vízhez ér, ha az OCB menüt 2-re állítod.

DENEVÉR

BAT

Emlékeztető: a repülő rosszfiúk nem tudnak átrepülni "illegális lejtőkön"

SAS ŐR

SAS Guard

Csak 1 klikket tud fel vagy le megtenni (használd az AI_MODIFY-t ugyanazon a kockán hogy ott maradjon ahol van ... ez nagyon fontos egy kis területen, ahol nincs kijárat, különben körbe-körbe fog szaladgálni.) Más AI objektumok is használhatók az őrrel együtt -AI_patrol (őrjárat), AI_ambush (támadás) ... Lásd még a "Adjunk életet a rosszfiúknak" c. szakaszt a többi beállításért,

SAS_DRAG_BLOKE

Egy rosszfiú volt! Most csak egy property (beállítható elem), de jó csapóajtók elrejtésére - érdekesség.

SÁSKÁK

FISH

"Fish" a neve pedig valójában ez sáskaraj - halálos lehet, ha elég nagy értéket adsz meg az OCB adatmezőben ... valahol 96 körül van a határ. Beállíthatsz nehéz triggereket a motor útjába vagy kiengedheted őket egy széttörhető objektumból.

CSAPDÁK

TRAPS

GOLYÓSZÓRÓ

SENTRY_GUN

Állíts be 1-et az OCB-ben, hogy beragadjon a golyószóró, ha nem írsz be semmit, akkor Larát lövi addig, amíg láthatáron belül van. Helyezz egy **SMOKE_EMMITER_BLACK-**et ugyanarra a kockára, egy kis plusz efektért (nem kell trigger).

AKNA

MINE

Állíts be 1-et a helikopter OCB-jében. Hogy felrobbanjon, használd a **SHATTER3**-at és állítsd 73-ra szobánként. A benzineskanna nem kapcsolódik közvetlenül a triggerhez -nem fogja aktiválni a nehéz triggert.

FEJTÖRŐ

PUZZLES

Ebben a WAD-ban szereplő fejtörők vagy átvezető képsorokat igényelnek, vagy olyan elemeket más WAD-okból amelyek most nem elérhetőek. Például:

FEJTÖRŐ TÁRGY 1 (KOMBINÁLVA)

PUZZLE_ITEM1_COMBO1

Ezt a fejtörődarabot nem lehet felvenni, ezért a COMBO1-gyel össze van kombinálva. Hogy megoldjuk a problémát, használd az "összerakott" (combined) rejvénydarabot: **PUZZLE_ITEM1** és tekintsd egy fejtörőelemnek. Használd a kreativitásodat, hogy a rendelkezésre álló elemek működjenek. **PROPS** - animált és/vagy "interaktív" elemek

ROBOGÓVAL ÁTTÖRHETŐ FAL

SMASHABLE_BIKE_WALL

Nyomd meg a gombokat az OCB-ben 1-5-ig, hogy aktiváld.

ROBOGÓVAL ÁTTÖRHETŐ PADLÓ

SMASHABLE_BIKE_FLOOR

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 94.

CITY.WAS

Nyomd meg a gombokat az OCB-ben 1-5-ig, hogy aktiváld.

KAPCSOLÓ, TÍPUS 7

SWITCH_TYPE7

Nyomd meg a gombokat az OCB-ben 1-5-ig.

BERÚGHATÓ AJTÓ

KICK_DOOR1

A "Debris6"-al kell használni, hogy működjön. Vizsgáld meg alaposan a modellt (101-es szoba), hogy megértsd, hogy lett az ajtókeret elhelyezve és hogy a trigger valójában a másik oldalán van.

ANIMÁCIÓ 5 (szaladó patkányok)

ANIMATING5 (Running Rats)

Ezek a patkányok nem bántják Larát, csupán effektek ... három blokk távolság után eltűnnek. Tigger szükséges.

ANIMÁCIÓ6 (szárítókötél)

ANIMATING6 (Clothesline)

Csak effekt ... trigger szükséges.

SZÉTTÖRHETŐ ELEM1

SHATTER1

Csak akkor törik össze ha Lara leguggol.

SZÉTTÖRHETŐ ELEM1

SHATTER3

Nem aktiválja a nehéz triggereket, ha ugyanazon a kockán vannak, mint a trigger - el kell tolni.

EGYÉB MEGJEGYZÉSEK

MISC. NOTES

AZ ÉG TEXTÚRÁJA

SKY TEXTURE

Módosíthatod az ég textúráját ebben a WAD-ban mindaddig, míg a háttér fekete marad. Keresd meg a CITY. RAW-ot a WADS mappában, változtasd meg a színt, majd másold vissza a WADS mappába. Használd a Level Convertert hogy TR4 fájlt csinálj és nézd meg az új eget!

DÁRDALÖVŐK

DART EMMITTERS

A dárda kilövők NEM okoznak sérülést ebben a WAD-ban.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 95.

DOS 101

DOS PARANCSOK

Lehet, hogy egy kicsit berozsdásodtál, vagy soha sem kellett DOS-t használnod de ez a néhány parancs eligazít minden a manuálban említett script változásnál.

A Windows Start Menüjéből hozd elő az MS-DOS Prompt-ot (Parancssor), hogy a C meghajtóhoz eljuss írd be:

cd.. üss ENTERt, majd ismételd, amíg C:\>-hoznem érsz és írd be:

dir üss ENTERt és írd be::

cd progra~1 ENTER és ezt kell, hogy lásd: C:\Program Files>, írd be:

dir üss ENTERt és írd be:

cd corede~1 ENTER - ez hozzáadta a \CoreDesign mappát az útvonalhoz. Használd továbbra is a cd és a dir parancsokat, míg a manuálban leírt könyvtárba nem jutsz. A scriptek megváltoztatásához a saját könyvtárukban kell lenni.

Script változtatásokhoz:

C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\script script script.txt

Újabb hangfájlok készítéséhez

C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\sound\LevelSFX Creator

pcwadsfx settomb c

Az első Logo és felirat megváltoztatásához:

C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Level Editor\Logo packer uklogo.raw

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 96.

KAMERA BEÁLLÍTÁSOK

CAMERA SETTINGS

Repülő kamera

Flyby Camera

A FLYBY kamera kamerák sorozatának mozgatására használatos. Helyezz el egy kamera sorozatot a térképre és válaszd ki a sorozat első kameráját. A kamera irányának megváltoztatásához klikkelj a kamerára és az ALT-ot nyomva tartva használd a kurzorbillentyűket. (nagyobb léptékhez tartsd nyomva a SHIFT-et is)

Az "0"lenyomása előhoz egy menüt a következő lehetőségekkel:

Seq 0 Sorozat száma

Num 0 Kamera száma, az elsőtől kezdve növekszik az értéke minden sorozatelemnél.

Timer 0 Hasonló a standard kameraidőzítőhöz. Speciális funkciókkal rendelkezik repülő kamera módban.

Speed 1 A kamera sorozat kezdősebessége.

Roll 0 Repülés közben fordulás effektek,

Egy pozitív szám a kamerát óra járásával megegyező irányba forgatja.

Egy negatív szám a kamerát óra járásával ellenkező irányba forgatja.

FOV 80 A sorozat minden kamerájának látóterét megváltoztatja.

Szintén számos kódbit teszi lehetővé, hogy repülő kamerákhoz különböző módokat rendelj.

0 = A sorzat kezdete Lara kamerája lesz.

1 = Nem használt

- 2 = Végtelen ciklus
- **3** = Lara kamerájának nyomában.
- 4 = Elősször Larát veszi célba mielőtt elindulna.
- 5 = Lara aktuális mozgását veszi célba.

6 = Visszafordul Larához a végén.

7 = Bevágás, egy az ugyanazon sorozatban kijelölt kamerára ugrik. (Timer = annak a kamerának a száma, amire ugrani kell)

- $\mathbf{8} = A$ kamera megállítása (timer = 30 X másodpercek száma)
- 9 = Kikapcsolja a nézés billentyű megszakító hatását.
- **10** = Kikapcsolja Lara irányítását.
- 11 = Bekapcsolja Lara irányítását.
- 12 = Nem használt
- 13 = Nem használt
- 14 = Beindít egy nehéz triggert.
- 15 = Nem használt

KIS EFFEKTEK (FLIP EFFECTS)

Kis Effektek

Flip Effects

A "set trigger type" ablakban lehet őket beállítani és a kontrol nélküli trigger beállításnak egy módja. Ezek különleges effektek, pl.: a képernyő rázkódása, vagy egy hangeffekt bejátszása egy rosszfiú animációjának egy bizonyos képkockájánál. Viszont ezek közül az effektek közül sok "a kódba épített" és nem lehet az editorból állítani, azok, amelyeket lehet a következők:

Effekt,

Szám, Leírás

Effect

Number Description.

2 Egy vízömlés hangeffektust játszik be.

4 A szint végéhez használatos

7 Földrengést aktivál a szinten.

10 Azt a hangeffektust játsza le, ami a 'timer mezőben meg van adva.

11 Egy robbanás hangefektust játszik le.

28 Azt az RGB színt állítja be a köd színének a PC verzióba, aminek az értéke a timer mezőben van (lásd a másik oldalon a táblázatot). Csak akkor látható, ha a játék set-up menüjében a "volumetric FX"- be van állítva.

30 A gyakorló pályán használatos, Lara kísérőjénél (GUIDE), hogy nyomon kövesse Lara fejlődését.

31 Megöl bármilyen éppen aktív, rajzó szkarabeuszt.

KÖDSZÍN TÁBLÁZAT

FOG COLOUR TABLE

Piros Zöld Kék (RGB) 'Timer' értékek

Red Green Blue 'Timer' value.

0,0,0 0

245, 200, 601
120, 196, 1122
202, 204, 230
128, 64, 04
64, 64, 645
243, 232, 2366
0, 64, 1927
0, 128, 08
150, 172, 1579
128, 128, 12810
204, 163, 12311
177, 162, 14012
0, 223, 19113
111, 255, 22314
244, 216, 15215
248, 192, 6016
252, 0, 017
198, 95, 8718
226, 151, 11819
248, 235, 20620
0, 30, 1621
250, 222, 16722
218, 175, 11723
225, 191, 7824
77, 140, 14125
4, 181, 15426
255, 174, 027
TRIGGER TÍPUS BEÁLLÍTÁSOK

TRIGGER TYPE SETTINGS

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 98.

BILLENTYŰZET PARANCSOK **KEYBOARD COMMANDS**

Funkciók

Features
Véletlenszerűen padlóemelés
Random Floor UpF1
Véletlenszerűen padlósüllyesztés
Random Floor DownF2
Véletlenszerűen plafonemelés
Random Ceiling Up F3
Véletlenszerűen plafonsüllyesztés
Random Ceiling Down F4
Padló kiegyenesítés
Flatten Floor F5
Plafon kiegyenesítés
Flatten Ceiling F6
Padló átlagolás
Average FloorF7
Plafon átlagolás
Average Ceiling F8
Padló simítás
Smooth FloorF9
Plafon simítás
Smooth CeilingF10

Textúrák

Textures

A következő szoba kockájának kiválasztása
Select next room square1
Keres még textúrával nem fedett felületeket
Looks for untexture faces2
Megkeresi az illegális lejtőket
Finds Illegal Slopes3
"Triggerhez objektum"
"Trigger to Object" 4
"objektumhoz trigger"
"Object to Trigger"5
Textúrát feszít a padlóra
Texture Floor6
Textúrát feszít a plafonra
Texture Ceiling7
Textúrát feszít a falakra
Texture Walls8
A texúra fájl közepére megy
Goes to center of texture file9

Projekt Project
Projekt betöltése	
Load project	- L+ Alt
Mentés	
Save	-S+ Alt
WAD kimenet	
Output WADW	/+ Alt
Kilépés	
Quit	Q+ Alt

Szerkesztés

Edit

Kivágás	
CutC+ Ctrl	
Beillesztés	
PasteV+ Ctrl	
Mindet kijelöl	
Select AllZ+ Ctrl	
Mégse	
UndoU+ Ctrl	
Mégis	
RedoR+ Ctr	l

Szobák

Room

Szoba tükrözése	
Mirror room	X+ Alt
Szoba megfordítása	
Flip room	Y+ Alt
Forgatás	
Rotate	R+ Alt
Nézet Irányítás	
Place target	Z+ Alt
Szoba határok	
Bound Room	B+ Alt
Másolás	
Сору	C+ Alt
Szoba előzetes	
Preview Room	P+ Alt
Térkép csere	
Flip Map	F+ Alt
Padló kockáinak megemelése	
Raises floor square(s)	Q
Padló kockáinak süllyesztése	
Lowers floor square(s)	A
A plafon kockáinak megemelése	
Raises ceiling square(s)	W
A plafon kockáinak süllyesztése	
Lowers ceiling square(s)	S
Megemeli az alsóbb falrészt	
Raises lower wall section(s)	Q
Süllyeszti az alsóbb falrészt	
Lowers lower wall section(s)	A
Megemeli a felső falrészt	
Raises upper wall section(s)	W
Süllyeszti a felső falrészt	

Lowers upper wall section(s)S Megemeli a megosztott alsó falrészt Raises sub-divided lower wall section(s)E Süllyeszti az megosztott alsóbb falrészt Lowers sub-Divided lower wall section(s)D Megemeli a megosztott felső falrészt Raises sub-divided upper wall section(s)R Süllyeszti az megosztott felső falrészt Lowers sub-divided upper wall section(s)F Megemeli az objekumot/fényt Raises object/lightQ or W Lesüllyeszti az objekumot/fényt Lowers object/lightA or S Fány ki/be Lights On/OffL Előhozza az "Object Code Bits" ablakot Brings up "Object Code Bits" boxO Ki/be átlátszó gomb On/Off Transparent buttonT
DeleteKitörlia kiválaszott objektumot/fényt
Deletes selected object/light
Page UpKözelítés
Zoom In
Page DownTávolítás
Zoom Out
Arrow Cursor KeysForgatja a szobát.
Rotates room
+ LEFT Ctrlmozgatja kiválasztott objektumot/fényt
moves selected object/light
Space BarKi/bekapcsolja a szoba textúráját
Turns On/Off room textures
TABKi/be kapcsolja a 2D-s térképet
On/Off 2D Map
[A textúra fájlt a következő 5 sorra mozgatja
Moves texture file to next 5 rows
A textúra fájlt az előző 5 sorra mozgatja
Moves texture files to previous 5 rows
kiválasztja az előző textúra darabot

Selects previous texture tile

+----- kiválasztja a következő textúra darabot

Selects next texture tile

Ctrl + clicking egy elhelyezett textúrán tükrözi a textúrát

on a placed texture will mirror the texture

Right Clicking egy objektumon forgatja az objektumot

on an object rotates object

Ctrl + Cursor Keys -----Irányítja a kamerát

Points the camera

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 99.

DROP DOWN MENU

INTERFÉSZ

INTERFACE

PROJEKT

PROJECT

Megnyitás

Load

Megnyit egy projektet. PRJ fájl formátumnak kell lennie (olyan fájl, amit az editor állít elő, amikor a projektet elmented.)

Mentés

Save

Ments gyakran. Ments el több változatot, mindig valamilyen nagyobb művelet előtt. (Ha valamilyen problémád támad a projekt folyamán gyakran könnyebb visszatérni egy korábbi verzióhoz, mint megpróbálni kijavítani a problémát.)

WAD készítés

Output WAD

FONTOS FUNKCIÓ ez az első lépés a projekt játékban való megtekintésére. A WAD fájl szükséges, hogy végső TR fájlt készíts a saját szintjeiddel. A WAD fájlok a Tomb Raider Level Editor\graphics\wads-ban vannak elhelyezve.

Kilépés

Quit

Kilép a pályaszerkesztőből.

SZERKESZTÉS

EDIT

Kivágás

Cut

Kimásol (valójában nem is vág) a modellből területeket, nem fényeket vagy objektumokat.

Beillesztés

Paste

Beilleszti a kimásolt területeket a modellbe. Használhatod arra hogy egyik szobából a másikba beilleszted a modellek kimásolt bitjeit

Minedent kijelöl

Select All

Kijelöli az egész padló teret az aktuális szobában.

Visszavonás

Undo

Minden fő funkciónál alkalmazható. Általában aktuálismodellezési hibáknál használatos, mint például blokkok lesüllyesztése, rossz textúra kirakása, stb.

Ismét

Redo

Mindennél haszlálhatod, aminél a visszavonást.

TOMB RAIDER Pályaszerkesztő 100.

INTERFÉSZ LEGÖRDÜLŐ MENÜ INTERFACE DROP DOWN MENU

FUNKCIÓK FEATURES

(MEGJEGYZÉS: a visszavonás (undo) mindegyik lényeges funkcióra működik.)

Véletlenszerűen padlóemelés

Random Floor Up F1

Véletlenszerűen generál padlót (plafont). A SMOOTH-al (simítással) együtt használatos. Oda kell figyelni a szoba széleinél, ha más szobával összekötöd, akkor sok kézi kiigazításra van szükség.

Véletlenszerűen padlósüllyesztés

Random Floor Down F2

Lásd: fent.

Véletlenszerű plafonemelés

Random Ceiling Up F3

Véletlenszerű plafonsüllyesztés

Random Ceiling Down F4

Lásd: fent.

Padló kiegyenesítése

Flatten Floor F5

Ha véletlenszerű felületet generáltál, ez lelapítja a kiemelkedéseket és a széleket.

Plafon kiegyenesítése

Flatten Ceiling F6

Ugyanaz mint a padló kiegyenesítése

Same as "flatten floor"

Padló átlagolása

Average Floor F7

Teljesen egy szintre hozza a padlót. Megemeli a padló szintjét a kezdeti felület "érdességétől" függően.

Plafon átlagolása

Average Ceiling F8

Teljesen egy szintre hozza a plafont. Lesüllyeszti a padló szintjét a kezdeti felület "érdességétől" függően.

Padló kisimítása

Smooth Floor F9

Legömbölyíti az éles felületeket meggörbíti a meredek síkokat. Jól használható a Véletlenszerű padló funkciókkal.

Plafon kisimítása

Smooth Ceiling F10

Legömbölyíti az éles felületeket, meggörbíti a meredek síkokat. Jól használható a Véletlenszerű plafon funkciókkal.

SZOBA

ROOM

Tükrözés

Mirror

Jelöld ki a szobát és használd ezt a funkciót a szoba vízszintes tükrözésére. A textúrák javításra szorulnak!

Fordítás

Flip

Jelöld ki a szobát és használd ezt a funkciót a szoba függőleges tükrözésére. A textúrák javításra szorulnak!

Forgatás

Rotate

Jelöld ki a szobát és használd ezt a funkciót a szoba 90 fokos elforgatására. FIGYELEM, a textúrák NEM mozognak a modellel! ezért érdemes textúrázás ELŐTT használni.

Nézet Irányítás

Place target

MEGTANULÁSA ÉLETBEVÁGÓ. Az (Alt-Z) billentyűkkel előhozható. A szobák aktív és sikeres megtekintéséhez nyújt értékes segítséget. Mind 2D-s és3D-s nézetben is használható. Használható szobák egyesítésére 3D-s nézetben, viszont tiszta látómezőt igényel. Eldugott

sarkokba való eljutáshoz használják.

Középre

Centre

Visszahozza a nézetet, ha elirányítottuk, középre helyezi a szobát.

Határok

Bound

A LEGFONTOSABB szobára ható parancs. Legjobb akkor használni, amikor a szobát nagyítod vagy kicsinyíted. (ügyetlen éleket csinál)

Másolás

Сору

Kimásolja a szoba egy részét. A textúrákra nem hat.

Szétvágás

Split

Akkor használatos, amikor egy egész labirintust csináltál a szobán belül (a (wall) funkciót használva). Minden más területet leválaszthatsz a szoba körül úgy, hogy a szobák nem fedik át egymást.

Törlés

Delete

Kitöröl egy szobát. Ellenőrizd, hogy biztos ezt akarod-e csinálni, mert nem lehet visszavonni.

Előzetes megtekintés

Preview

Nem "értékes" eszköz, a modell "körülrepülésére" használható. Ez áll legközelebb a játékhoz a szerkesztőben.

FIGYELEM - összeomlást okozhat, ezért ments, mielőtt használod. Ha beragadsz egy sarokba ESC vagy SZÓKÖZ billentyűkkel, ki lehet lépni, majd újra próbálkozhatsz. Szobáról szobára repülhetsz és kiszállhatsz megnézni melyik szobába jutottál 3D-s nézetben. Könnyű vele megtalálni nehezen elérhető szobákat.

Térkép csere

Flip Map

A cseretérképeket arra használhatod, eseményeknél megváltozzon az állapotuk. A cserélt szobák alapvetően az eredeti egy másolatai, amelyek triggerrel ki-be kapcsolhatók. A cseretérképek jól használhatók elárasztáshoz, földrengéshez, vízszintsodrás oda vissza megváltoztatásához.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 101.

KEZELŐFELÜLET LEGÖRDÜLŐ MENÜ

TEXTURE

Load TGA

Ez tölti be a textúra fájlt. Mindig TGA formátumú fájlnak kell lennie és a textúra panelen jelenik meg a szerkesztő jobb oldalán.

Load PCX

Nem használható

Save PCX

Nem használható

Clear Room

KOCKÁZATOS biztos, hogy használni akarod? Kitakarítja a szobát a textúrákkal együtt! Nincs UNDO lehetőség!

Load Depth Cue

Nem használható

Save Depth Cue

Nem használható

Fix Textures

Nem használható

EFFECTS

Camera

Az alapkamera, amely különleges látószögből mutatja Lara mozdulatait, a különböző helyeket és ellenfeleket. A LOOK billentyű megszakítja ezt a kameranézetet.

Fixed Camera

Ugyanaz a funkciója mint az előzőnek, viszont csak akkor deaktiválódik, ha Lara elhagyta a kioldóval ellátott kockát.

Flyby Camera

Sorba állíthatunk ilyen kamerákat, hogy "átrepülős" illetve "körberepülős" effekteket készítsünk.

Fog Bulb

Ezzel készíthetünk köd effektet. Flipeffektekkel együtt használjuk. Csak akkor működik, ha a Volumetric FX be van kapcsolva a Setup menüben.

Sink

Vizes szobákban használható. Különféle vízalatti területeket nyithatunk meg vagy zárhatunk le Lara előtt. A paraméterek beállítását az "O" billentyű lenyomásával végezhetjük el.

Sound

Nagyon ritkán kell használni, kivéve a víz hanghatásainak beállításakor. Helytelen használata rendszerösszeomláshoz vezethet. Általában nem kell kioldót kapcsolni hozzá.

Сору

Effektek másolása azok beállításaival együtt. Időtakarékos!

Paste

Az effektek bemásolása.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 102.

KEZELŐFELÜLET LEGÖRDÜLŐ MENÜ

OBJECTS

Find Object

Nagyon hasznos funkció amikor egy meghatározott tárgyat keresünk. Egy felugró ablak jelenik meg, itt jelölhetjük ki a keresendő tárgyat; amennyiben a keresett tárgy létezik, akkor az kijelölődik a szobában. Ha mégsem, akkor a következő üzenetet kapod: no such object found in map , vagyis nincs ilyen tárgy.

Edit Object

Egy felugró ablak jelenik meg amiben kiválaszthatod a szerkeszteni való tárgyat. Miután kiválasztottad, az Edit Box (szerkesztődoboz) fog megjelenni. Megváltoztathatod, hogy Lara mely részével érintkezzen a tárggyal.

Place Object

Válassz ki egy tárgyat a felugró ablakból és helyezd el a modellben. (Ugyanezt tudod végrehajtani az Object Panel-en)

Move Object

Áthelyezheted a tárgyat a modellen belül. Ügyelj arra, hogy a tárgy legyen kijelölve mielőtt ezt a funkciót használod. Amikor az új helyre klikkelsz, a tárgy már meg is jelenik ott. (A tárgyakat a szobán belül úgy is tudod mozgatni, hogy a Ctrl gombot lenyomva a kurzornyilakat használod.)

Change Object

Kicserélheted a tárgyat. A tárgy legyen kijelölve mielőtt használod ezt a funkciót. Egy felugró ablak fog megjelenni ahonnan kiválaszthatod az új tárgyat. Amint a meglévő tárgyra klikkelsz, az kicserélődik az újonnan választottra.

Delete Object

Törli a tárgyat. A tárgy legyen kijelölve mielőtt ezt a funkciót használod. (Egyébként egyszerűbb az, ha a kijelölés után lenyomod a delete gombot!)

Load Objects

Betölti a tárgyakat. NAGYON FONTOS FUNKCIÓ! Amikor új projektet kezdesz, mindenképpen be kell töltened a tárgyakat, hogy ellenségeket is elhelyezhess. Ilyenkor a WAS fájl töltődik be. Ezek a fájlok a Tomb Raider Level Editor\graphics\WADS könyvtárban találhatóak.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 103.

PLAN VIEW PANEL

KEZELŐFELÜLET

Plan View rács

A kiválasztott szoba kék színben és felülnézetben jelenik meg ebben a rácsban. A körülötte lévő szürke kockák a falakat jelentik, de nem számítanak a szoba szerves részének (a szürke kockák nem érzékeltetik a fal hajszálvékonyságát). Az ajtók és az átjárók fekete kockaként jelennek meg. A szobán belüli falak zöld színnel jelennek meg, a kioldók rózsaszínnel stb.



Room Edit gombok és szövegablakok

Room x

(Szobanév ablak) A kiválasztott szoba neve jelenik meg ebben az ablakban. A név megváltoztatásához töröld ki a meglévőt, majd az új beírása után nyomj egy entert.

F []

Flip Map gomb és a szám.

0

KÜLSŐ VILÁG gomb, a szoba tulajdonságai "kinti"-re változnak (Lara haja libeg, stb.)

NL

Nem használható

D

Nem használható

W []



Vizes szoba gomb, ez definiálja az aktuális szobát "vizes"-re és az intenzitás fokát

R []

Hatás-tükröződés gomb és az értéket megadó szám ablaka

M[]

PÁRA gomb és az intenzitás fokát megadó érték ablaka

Select Room

Felugró ablak amiben az üres és létező szobák nevei jelennek meg

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 104.

LEGÖRDÜLŐ MENÜ

KEZELŐFELÜLET

Bound Room

A szoba méretét változtatja attól függően, hogy mekkora területet jelöltél ki

Copy Room

Másolja a kijelölt szobát

Split Room

A szoba feldarabolása. Akkor használható jól, ha már egy labirintushoz kezd hasonlítani a szoba (a sok belső fal miatt). A szoba körüli részeket is fel kell darabolni, hogy ne legyen átfedés.

Delete Room

Törli a szobát...vigyázz, erre nincs visszavonási lehetőség!!!

Flip Map

A Flip Map események létrehozásához és állapot változtatásokhoz használható.

A Flip Map-ek kiválóak árvízhez, földrengéshez stb.

<[X Room]>

A PC változatban nem használható

Ceiling

[+] megemeli a mennyezetet

[-] csökkenti a mennyezetet

Floor

[+] megemeli a padlót

[-] csökkenti a padlót

Room

[+] emeli a szoba szintjét

[-] csökkenti a szoba szintjét

L Gomb

Helyhez köti (rögzíti) a szobát, így nem lehet mozgatni 2D nézetben.

Climb

A falmászás helyét beállító gomb, mindig ellenőrizd a beállítást

B Gomb

A "clockwork beetle" jele

T Gomb

A kioldó kioldóját jelöli

Floor

A kijelölt falrészt (csak belső fal!) padlóvá alakítja

Wall

A kijelölt padlókockákból falat készít.

Door

Átjárót készít a szobák között

Box

Kijelöli az ellenfelek mozgásterületének határát

Death

Tűzhalál kocka! Láva textúrával igen hatásos elem!

Monkey

A függeszkedést jelölhetjük vele a kockákon. Mindig ellenőrizd, hogy milyen magasan van a mennyezet, hogy Lara fel tudjon ugrani odáig. A függeszkedős rész alatt pl. vizes szoba van, akkor ott is be kell jelölni, különben Lara leesik!

Rózsaszínű Kioldó Gomb

Ez az ami elindítja az eseményeket. A "Set Trigger Type" ablakban mindig ellenőrizd a beállíásokat.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 105.

PLAN

VIEW PANEL



KEZELŐFELÜLET

TRIGGER (KIOLDÓ):

Object az alapbeállítás. Klikkelj a szövegablakba, hogy előtűnjön a Select What to Trigger - Mit is oldjunk ki

ablak.

TYPE (TÍPUS):

Trigger az alapbeállítás. Klikkelj a szövegdobozba, hogy megjelenjen a Select Trigger Type - Válassz kioldó típust ablak.

TIMER (IDŐZÍTŐ):

Meghatározhatjuk vele, hogy az esemény mennyi idő múlva aktiválódjon vagy mennyi ideig tartson. Egy negatív előjelű érték megadása az ELŐZŐ kioldáshoz rendeli az intervallumot. Kameráknál ideális a használata.

ONE SHOT BUTTON

Ezzel a gombbal tudjuk beállítani, hogy az adott kioldás ne végtelenül ismétlődjön, hanem csak egyetlen egyszer játszódjon le.

NUMBERS 1 -5 Gombok

Néhány kivételtől eltekintve ezek a gombok a szükséges alapbeállítások.

Select What to Trigger ablak

Flipmap

A flipmap kioldására használható. A flipmap számát be kell írni a megfelelő mezőbe

Flipon

Bekapcsolja a flipmap-et. A flipmap számát be kell írni a megfelelő mezőbe

Flipoff

Kikapcsolja a flipmap-et. A flipmap számát be kell írni a megfelelő mezőbe

Target

Kamerával együtt kell hasznáni - ugyanis ez utasítja a kamerát, hogy ne Larára, hanem valami másra fókuszáljon.

Finish

A pálya vége. Jelölj meg egy kockát kioldóként, hogy véget érjen az dott pálya, de azt is add meg, hogy melyik legyen a következő

CD

Ez aktiválja az audio trac-eket - a track számát írd be a megfelelő mezőbe

Flipeffect

A flip effektek segítségével úgy készíthetünk kioldókat, hogy nem kell meghatározott kontrollert használni hozzá. Ezek csak egyszer használatosak, pl.: megremeg a képernyő vagy hangot játszik le.

Secret

Ez kreálja a "secret" hangeffektet. Figyelj arra, hogy a "one shot" opció is legyen megadva!

Body Bag

Nem használható

Flyby

Csak "title screen" készítésénél használható

Cut Scene

Nem használható

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 106.

PLAN VIEW PANEL

KEZELŐFELÜLET

Select Trigger Type ablak

Trigger

Az alapbeállítás. Tárgyakat és eseményeket aktivál. A kioldó felett létrehoz egy függőleges aktív zónát.

Pad

A "Pad" kioldón meg kell állni, hogy aktiválódjon. Más szóval: Lara lazán átugorhat felette anélkül, hogy aktiválódna. (Ugyanis nincs felette föggőleges aktív zóna)

Switch

Kapcsoló aktivlására

Key

Kulcs aktiválására

Pickup

Tárgyak felvételéhez kapcsol eseményt (pl.: medipack felvétele után megindul a tüskés golyó)

Heavy

Ezt a kioldót nem Lara aktiválja. Kizárólag ellenfél, vezető vagy mozgó tárgy hozza működésbe azáltal, hogy érintkezik a kioldóval ellátott kockával.

Antipad

A "Pad" kioldó általt aktivált eseményt kapcsolja ki

Combat

Nem használható

Dummy

Hidak, emelkedő padlók és más hasonló dolgok alkalmazásánál segít megelőzni, hogy Lara "átessen a padlón".

Antitrigger

A kioldók által aktivált eseményeket kapcsolja ki. Nem használható időzáras ajtóknál! Különleges kioldóknál, mint a "pad", a kapcsoló vagy a kulcs ha több van egy kockára kioldva, akkor az antitrigger csak az egyiket kapcsolja ki, a többi továbbra is működésben marad.

Heavy Switch

Olyan kapcsoló amit másvalami/másvalaki aktivál és nem Lara

Heavy Antitrigger

Kikapcsolja a heavy triggert

Monkey

Egy olyan kioldó, ami akkor aktiválódik ha Lara függeszkedik - kiválóan alkalmas más kameranézethez, hogy jól látszódjon Lara "majomtánca".

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 107.

OBJECT PANEL

KEZELŐFELÜLET

Place Object

A tárgy kiválasztása után klikkeljünk erre a gombra, majd utána elhelyezhetjük a tárgyat.

<[tárgy neve]>

A tárgy neve mező - ráklikkelve aktiválódik a tárgy kiválasztására szolgáló menü.

Object Tint RGB

A tárgy RGB értékeit és fényerejét szabályozhatjuk vele.

Trigger -> Object

Ha kijelöljük a kioldott kockát majd erre a gombra klikkelünk, akkor a szerkesztő megmutatja, hogy kapcsoltunk-e tárgyat hozzá.

Object -> Trigger

Jelöljünk ki egy tárgyat majd klikkeljünk erre a gombra. A szerkesztő megmutatja, hogy rendeltünk-e kioldót az adott tárgyhoz

A tárgyak megtekintése

Forgasd a tárgyat úgy, hogy a bal egérgombot nyomva tartod, miközben a mutató a tárgyon áll.

Mozgasd a tárgyat az ablakban felfelé úgy, hogy közben lenyomva tartod a jobb egérgombot miközben az egeret magát balra mozdítod. A tárgyat lefelé mozgatni az előbbi módon tudod, de az egeret jobbra mozgasd.

Ráközelíteni (zoomolni) úgy tudsz, hogy a jobb egérgombot nyomva tartva az egeret előre mozdítod, távolításhoz pedig magad felé húzd az egeret.

Ha nem látod a tárgyat az ablakban, annak az lehet az oka, hogy a tárgy a hátsó oldalával van feléd vagy az ablak határain kívűl van. Ebben az esetben használd a mozgatási lehetőséget, hogy megjelenjen az ablakban.

A Select Object Menu arra szolgál, hogy minden tárgy fel legyen tüntetve ami ebben a WADban van.

Hasznos segítség lehet az is, hogy kinyomtatod a WAS fájl tartalmát (megtalálod a Tomb Raider Level



Editor\graphics\WADS könyvtárban). A WAS fájl tulajdonképpen az adott WAD fájlban található összes tárgy listája.

A legtöbb esetben így könnyebb azonosítani azokat a tárgyakat amiket látsz az ablakban.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 108.

LIGHTING PANEL



KEZELŐFELÜLET

Lighting

Be- illetve kikapcsolja a fényeffekteket a szerkesztő preview ablakában. A fényeffektek szerkesztéséhez bekapcsolt állapotban kell lennie.

Ambience RGB

A szobában lévő ún. környezeti fény fokának beállítására szolgál. A színek beállításához a megfelelő RGB értékeket kell használni.

X,Y, Len, Cut X,Y

A fény irányának X és Y koordinátáinak megadására szolgál; a "Len" a lefelé irányuló fényt állítja, a "Cut" a fénytölcsért.

Int, Out, In

Int = Intenzitás, Out = Lefelé, In = Fénytölcsér

[On]

Az alapbeállítás ON (kéken jelenik meg). Klikkeléssel változtathatod OFF-ra (csak akkor, ha a LIGHTING

gomb be van kapcsolva) ha nem akarod, hogy a fényhatások Larára és a többi tárgyra is vonatkozzanak. Nagyszerű módja ez különleges fényhatások készítésének.

RGB Colour

A fény- és árnyékeffektek beállítása.

Fényeket elhelyező gombok

Light

Fényforrást helyez a szobába. Színeket is rendelhetsz hozzá

Shadow

Árnyékot helyez el a szobában. Színeket is rendelhetsz hozzá.

Sun

Napfényt helyez el a szobában. Szobánként csak egy használható! Az X és Y koordináták segítségével irányíthat és színeket is rendelhetsz hozzá.

Spot

Spotfényt helyez el a szobában. A show light meshes bekapcsolása sokat segít a beállításoknál. Színeket is használhatsz.

Effect

Effekt-fényt helyez el a szobában. Csak arra az egy kockára hat, amelyikre elhelyezted. Színeket is használhatsz.

Сору

Fényforrás másolása a beállításokkal együtt.

Paste

Beilleszti a másolt fényforrást a beállításaival együtt.

Fényértékek beállítása

A beállításokat mindig a nyíllal ill. a + és - jellel ellátott gombokkal tudod változtatni, "kézzel" nem tudsz semmit beírni.

Az alábbi táblázatban láthatod, hogy egy-egy klikkelés milyen értékváltozásokhoz vezet.

Button	Left Click	Right Click	
Ambience	1	16	
Х	1	10	
Ŷ	1	10	
Len	.1	1.0	
Cut	.1	1.0	
INT	3	12.5	
Out	1	10	
In	1	10	
Colour	1	16	

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 109.

EDITOR WINDOW PANEL

KEZELŐFELÜLET

Szerkesztő ablak

Ez a fő munkaterület a modellezéshez, textúrázáshoz és 2D ill. 3D megtekintéshez.



2D Map	Face Edit	Draw Doors	Preview	Colour Addition
Inangnapent	Double Sided	No. Collision	Toggle Opacitu	Toggle Opecity 2
				Toggle opacity L
Undo	Kedo	Select Hil	Cut	Paste
Texture Floor	Texture Ceiling	Texture Walls	Load Texture Snds	Save Texture Snds
Find Texture	Find Untextured	Find Illegal Slope	Crack Mode	Show Light Meshes
Load Project	Save Project	Load TGA	Load Objects	Refresh
Bilinean				

Szerkesztő ablak gombok

2D Map

A teljes projektet tekintheted meg vele a szerkesztő ablakban.

Face Edit

A kiválasztott szobát mutatja meg textúrákkal együtt. Ha kikapcsolod, akkor textúrák nélkül látod a szobát.

Draw Doors

A szomszédos szobákba enged bepillantást az "ajtókon" keresztül.

Preview

A "preview" mód lehetőséget biztosít arra, hogy körülnézhess a szobákban - így minden úgy néz ki, ahogy majd a játékban. Az automatikus mentés bekapcsolódik amint használod ezt a módot.

Colour Addition

Ez az opció kizárólag a szerkesztőhöz készült - néha nagyon nehéz észrevenni, hogy történike változás a színes vagy átlátszó felületeken. Ha például vízfelszínt szeretnél textúrával borítani és nincs hozzá ajtó kapcsolva, akkor megkönnyíti a dolgodat, mert a színes felületet átlátszóra váltja át.

Transparent

Átlátszó felületek (pl. víz) készítéséhez aktiválni kell.

Double Sided

Aktiválásakor a poligon mindkét oldalára ugyanaz a textúra kerül. Víz készítésekor elengedhetetlen, mert annak "alulról" is átlátszónak kell lennie.

No Collision

A háromszögek "levegőben lebegését" segít megelőzni az átjárók között. Ha ezt nem használod, akkor előfordulhat, hogy Lara a vizen sétál vagy egyszerűen álldogál a levegőben.

Toggle Opacity

Amikor egy átjárót átlátszóvá teszel, ez az opció ad lehetőséget arra, hogy textúrát is tegyél rá és MEGELŐZÖD azt az eseményt, hogy a megnyitás nélkül Lara áthaladjon rajta. Mindkét oldalra alkalmazni kell.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 110.

EDITOR WINDOW PANEL

KEZELŐFELÜLET

Toggle Opacity 2

Majdnem ugyanaz mint a Toggle Opacity esetében, de itt már ENGEDÉLYEZVE van az átjárás.

Undo

Működése megegyezik a Feature menüben található funkcióval.

Redo

Működése megegyezik a Features menüben található funkcióval.

Select All

A teljes padlót kijelöli a kiválasztott szobában

Cut

Területeket másolhatsz ki a meglévő szobából. (De a térképből nem törli)

Paste

Beilleszti a kimásolt területeket.

Texture Floor

Textúrával borítja a teljes padlót a kiválasztott szobában.

Texture Ceiling

Textúrával borítja a teljes plafont a kiválasztott szobában.

Texture Walls

Textúrával borítja az összes falat a kiválasztott szobában.

Load Texture Snds and és Texture Snds

Ez a funkció akkor válhat hasznossá, ha valamelyik textúra-elemhez hangot rendeltél hozzá a TEXTURE SOUNDS ablakban (klikkelj a Texture Sounds gombra a textúra panel alatt és előjön a megfelelő ablak). Néha előfordulhat, hogy a projekt mentése során a textúra hangok törlődnek, ilyenkor a LOAD TEXTURE SNDS gombra kattintva ez a probléma megoldható.

Find Texture

Segít megtalálni, hogy az adott textúralapot hol használtad fel a modellben. A

FACE EDIT bekapcsolásával kell kezdened a keresést, utána klikk a keresendő textúrára, majd erre a gombra.

Find Untextured

Megkeresheted vele, hogy melyik poligont nem borítottad még textúrával.

Find Illegal Slope

A szabálytalan lejtőket keresi meg, ahol Lara "beragadhat".

Crack Mode

Nem használható

Show Light Meshes

Láthatóvá teszi a "fénytölcséreket". Óriási segítség ez a spotfények beállításakor.

Load Project

Betölti a projektet. Mindig PRJ a fájlformátum a fájlt a szerkesztő készíti amint elmented a projektet.

Save Project

Ez a mentés! Készíts mindig több mentést ugyanarról a projektről. (Mert ha a készítés közben valamit rossznak ítélsz, egyszerűbb egy korábbi állapotot visszatölteni mint feleslegesen pepecselni.)

Load TGA

A textúra-fájlt tölti be, ami mindig TGA formátumban van. Ez jelenik meg a szerkesztő jobb oldalán a textúra panelen.

Load Objects

NAGYON FONTOS FUNKCIÓ! Ha új projektet kezdesz, akkor tárgykészletet is be kell töltened. Eme tárgykészletek WAS fájlformátumban vannak.

Refresh

Fényviszonyok módosítása után frissíti az előnézeti képet a szomszédos szobákban.

Bilinear

A Bi-linear opció elsimítja azokat a pixeleket, amelyeket egyes 3D kártyák emulálnak.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 111.

KEZELŐFELÜLET EDITOR WINDOW PANEL (Szerkesztésőablak panel)



Ablak információs mező (közvetlenül az ablak gombok alatt)

Room XY

A kiválasztott szoba X és Y koordinátáit adja meg. Szobák csoportosításánál hasznos. **Selected Block X and Y**

A kiválasztott block koordinátái jelennek meg akkor, ha egy négyzetre kattintasz a szerkesztési nézet rácson.

Size

Azt mutatja meg hány négyzetnyi hosszú és széles a kijelölt szoba. (A mértékegység a szerkesztés nézet rácson látható négyzetek száma.)

Floor

A padló magassági szintjét mutatja. Szobák vertikális illesztésénél fontos.

Ceiling

A plafon magassági szintjét mutatja. Szobák vertikális illesztésénél fontos.

Triggers

Az egész prodzsektben használt triggerek (eseménykiváltók) számát mutatja. **Objects**

Az egész prodzsektben használt objektumok számát mutatja.

Doors

Azt árulja el, hány ajtónyílás van a kiválasztott szobában.

Flip Palette gomb

Ha 2D map nézetben ráklikkelsz erre a gombra, akkor a kiválsztott szoba feletti szobák eltűnnek a képről, az alatta lévő szobák szürke színt vesznek fel.

Color Palette

Az áttetszőséghez használható színeket szolgáltatja. Emellett gyors módszer a fény színének beállítására ha kiválasztod a fényforrást majd az egyik színes négyzetre kattintasz - a kibocsátott fény felveszi az adott négyzet RGB értékeit.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 112.

KEZELŐFELÜLET

TEXTURE PANEL (Textúra panel)

Textúra térkép

24 bites színes TGA fájlok. Minden egyes kép 64X64 pixeles. Készíthetsz saját textúra térképeket is, ehhez rendezd a képeket négy vagy nyolc oszlop széles tömbbe. A saját textúrák létrehozásának részletes leírását megtalálod "Textúrák létrehozása/módosítása" címszó alatt a "Haladó készségek" szekcióban.





Animation Ranges (Animációs sorok) Egy ablakot hoz fel, melyben beállíthatod az animációs sorokat. Az animált textúrák nem fognak működni míg nem végzed el a beállításokat.



Texture Sounds (Textúra hangok)

Egy ablakot hoz fel, melyben megfelelő hangokat társíthatsz a textúrákhoz.

Bump Level1 és Bump Level2:

Arra használható hogy bump mappingot rendelj egy textúrához. A Bump Mapping-nek bekapcsolva kell lennie a Setup Menüben, hogy láthasd ezt az effektet. Használnod kell a Save Texture Sounds-ot hogy elmentsd a textúrához rendelt bump map-et. Mindig két fájlt kell elmentened, egyet a hanghoz (TFX kiterjesztéssel) egyet a bump maphez (TBM kiterjesztéssel).

SZÓJEGYZÉK

AI (Mesterséges Intelligencia) - programozott viselkedésmód jellegzetességek - különböző fajtájú AI-k rendelhetőek az egyes baddie-khez a magatartásuk/viselkedésük meghatározásához.

Ambient Light (Környezeti fény) - az általános fény egy adott szobában, az alap RGB 128,128,128 beállításokkal.

Animation Range (Animáció intervallum) - a textúrák egy meghatározott

szekvenciája/egymás utánisága, amely animált textúrát fog eredményezni játék közben. **Arrows (Nyilak)** - a piros alapon fehér nyilak és "X"-ek a kijelölt fal-paneleken jelennek meg, de a nyilak csak a padló vagy plafon kockáin. A modell és a falak, illetve azok textúráinak/felületeinek finomhangolásához szükségesek.

Average Ceiling (átlagos plafonmagasság) - beállítja (vagy ellaposítja ha véletlenszerű a felszín) a kijelölt plafonrészletet egy átlagos magasságszintre.

Average Floor (átlagos padlómagasság) - beállítja (vagy ellaposítja ha véletlenszerű a felszín) a kijelölt plafonrészletet egy átlagos magasságszintre.

Bilinear (Bi-lineáris szűrő) - a Bi-lineráis szűrő opció emulálja, hogyan néznének ki a textúrák egy 3D-s kártyával.

Block (Oszlop) - a Szerkesztőben a legalapvetőbb módon az alacsonyan fekvő felületek megemelésével építhetünk oszlopokat.

Bound Room (Szoba meghatározása) - a szobát a kijelölt méretűre állítja be.

Box (Doboz) - ez a sajátosság a padló kockáihoz rendelhető, és megakadályozza a baddie-ket abban, hogy olyan helyekre jussanak el, ahová nem szabadna (pl. kúszórésekbe).

Broken Surface (Megtört felület) - segít felderíteni, hogy mi történik egy olyan kockával/kockánál, melynek sarka megemelt vagy lesüllyesztett (a felület két háromszögű szekcióra 'tört').

Bump Map ("Bump Mapping"-szűrő) - a textúrákhoz rendelhető, hogy azok így még inkább három dimenziósnak tűnjenek (kiemelkedés, domborítás). Az eredményhez a "bump map"-beállítást be kell kapcsolni a játék Setup-jában.

Camera (Kamera) - egy nézet "erőltetéséhez" használható; akkor lép érvénybe, ha Lara egy kamera-triggerelt kockán ill. behatárolt négyzeten áll.

Centre (Középre) - (angol betűzés) visszaadja egy szoba középpontjának a nézeti és forgatási tengelyét.

Cheat Mode (Csalás-mód) – lásd. 'Flycheat'-nél.

Climb (Mászás) - négy zöld mászó-gomb használható a falfelületek mászhatóvá tételére. **Collision (ütközés)** - vagy "nem ütközés" rendelhető a háromszögű sarkokhoz, amelyek kiállnak/belelógnak a különböző "portálokba", miután a rézsútos lejtőket modelleztük. Enélkül Lara megállhatna a vízen vagy a levegőben.

Copy (Másolás) - a Szerkesztőben használható különböző másolási lehetőségek a fények vagy szobák és szobák részeinek másolására valók. Tárgyak nem másolhatók.

Copy Room (Szoba másolása) - másolatot csinál egy szobáról (a szoba fényei nem másolódnak)

Crack Mode (Törés-mód) - A PC-s fejlesztésben nem használatos.

Cut (Vágás - a reflektorfény gyújtópontjához) - a reflektorfény legfényesebb részének meghatározására szolgál. A fényforrás "hotspot"-jának beállítására való.

Death (Halál) - a kockák egy típusa, mely Lara kigyulladását és halálát okozza.

Delete (Törlés) - szobák, fények, tárgyak törlése a Project-ből.

Delete Room (Szoba törlése) - töröl egy szobát. Figyelem: nincs visszavonás!

Demo Model (Demó-modell) - a példamodell a PÁLYASZERKESZTŐ oktató project-jéből: tut1.prj.

Door (Ajtó) - helyenként "portálnak" is hívjuk; a függőleges vagy vízszintes csatlakozás két szoba között. Ennek mérete a szoba méretéből és céljából adódóan változhat.

Draw Doors (Ajtók/szobák kirajzolása) - megrajzolja az ahhoz a szobához csatlakozó szobákat, amelyben éppen vagyunk.

Effect Light (Effektfény) - olyan fény, amely csak egy kockányi területet érint.

Falloff (Fény tartama/határa) - a szétáradó fény azon része, amely már a sötétségbe veszik. Face Edit (Textúra ki/be) - eme funkció hatására a textúrák bekapcsolódnak.

Fixed Camera (Fixált kamera) - a fixált kamera nézetét nem lehet megtörni egészen addig, míg Lara ki nem lép a kamera számára triggerelt területről - akkor is aktiválódik, ha a fegyverek elől vannak.

Flatten Ceiling (Plafon laposítása) - a kijelölt plafonrészletet lapossá teszi.

Flatten Floor (Padló laposítása) - a kijelölt padlórészletet lapossá teszi.

Flip Room (Szoba átbillentése) - a szoba kijelölése után eme funkcióval billenthetjük át a szobát, függőlegesen. A textúrákat NEM fogja átbillenteni.

Flip Effect (Kis effektek) - speciális jelzők a triggereken, melyek meghatározott eseményeket eredményeznek.

Flip Map ("Térkép-fordítás") - a szoba/szint állapotában bekövetkező események és az ezek okozta változások létrehozására szolgál, mint például elárasztások vagy földrengések. Flip Palette ("Paletta-fordítás" - "rejtett" szobák kijelölése/megkeresése) - a 2D-s navigálásban segít, a Szerkesztőablakban (Editor Window). A kijelölt szoba feletti összes szobát "eltűnteti".

Floor (Padló) - a szoba alsó felülete.

Flyby Camera (Repülő kamera) - kamerák sorozata használatos a "flyby", vagyis "repülő" effektus létrehozásához.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 114.

SZÓJGYZÉK

Flycheat (Repülő csalás) - a csalás-mód; arra való, hogy körbenézzünk a pályán anélkül, hogy játszanunk kellene a játékot; a csalás a DOZY billentyűk lenyomásával érhető el, majd a vezérlő és a kurzor gombokkal lehet navigálni. A funkció letiltható a script.txt file-ból.

Heavy Trigger (Súlykapcsoló) - ez egy olyan trigger, amit nem Lara aktivál.

Horizon Graphics (Látóhatár grafikája) - a szabadtériesség képessége a szintek WADjaiban mutatkozik meg.

Horizontal Connection (Vízszintes kapcsolódás) - bármely, portálnál (létrehozva a DOOR gombbal) összekapcsolt egymás melletti szobák között áll fenn.

Hotspot (Legfényesebb rész) - a reflektorfény legfényesebb része.

Illegal Door (Illegális ajtó) - egy ajtó vagy "portál", amely nincs megfelelően csatlakoztatva. általában átfedést jelez - hibaüzenetet fog eredményezni a kimeneti WAD-ban.

Illegal Slope (Illegális lejtő) - a lejtők játék-közbeni navigációs problémákat okoznak a összekapcsolódásuknál; bármely lejtő amelyen egy baddie nem tud átrepülni (bármely 3-klikkes vagy nagyobb lejtő).

Len (Hossz - a reflektorfény gyújtópontjához) - a reflektorfény tartamának beállítására szolgál: meghatározza, hogy meddig "érhet el" a fény. A reflektorfény "falloff"-jának beállítására való.

Level (Szint/Pálya) - egy a sorozatban, a végeredmény amelyből a játék áll; a modell a megtervezett gameplay-jel a partikuláris WAD-dal (tárgy-gyűjtő) együtt.

Level Converter (Szint konvertáló) - a Tom2pc.exe program használatos a játszható TR4 file készítésére - ez már a 'terv' összes aspektusát tartalmazza a környezet megjelnésétől a gameplay-ig.

Light Meshes (Fényszórás) - a fény karakterisztikájának vizuális reprezentációja. Magyarul: ezzel nézhetjük meg, hogy a fény meddig és milyen irányba hat.

Mirror (Tükör) - a kijelölt szobát vízszintesen átbillenti. A textúrákat nem tükrözi. Monkey Swing (Kapaszkodó mászás) - a plafonokon 'történő' mászás, a lógó pozícióban. Nullmesh (üres objektum) - ez egy 'látszólagos' tárgy, melynek majd csak a játszható szinten lesz funkciója (pl. tüzek gyújtása).

Object (Objektum/Tárgy) - bármely elhelyezett elem a szinten.

OCB (Objektum kódbit) - Object Code Bit, vagyis objektum kódbit; nyomjunk "O"-t, hogy előhozzuk ezt az ablakot.

Output WAD (Kimeneti WAD) - egy nagy lépés ez a játszható TR4 file létrehozásában - kombinálja a WAD információkat a 'szint' információkkal, hogy létrejöjjön a .TOM file, amelyet végül a játszható TR4 fileformátumra konvertálhatunk.

Pick-up (Felvehető tárgy) - olyan tárgy, amit Lara felvehet a játékban.

Place Target (Hely-cél) - (ALT-Z) a szoba egy meghatározott pontjára visz, vagy pedig egy másik szobába - jó navigációs eszköz. Megváltoztatja a forgató tengelyt.

Placed Lights (Elhelyezett fények) - bármilyen fény elhelyezhető a modellen, beleértve az árnyékokat is.

Plan View Grid (Tervnézet) - rácsháló, ahol a kiválasztott szoba felülnézetből (terv) látszik. **Polygon Dropout ("Huligán" poligonok)** - a poligonhibák (a textúráik miatt), amelyek a játék-közben 'ürességet okoznak' (a textúrák hiányozni fognak), 'kirajzolódnak' a nézetmezőben.

Portal (Portál) - a függőleges és vízszintes nyílásokat akkor hozzuk létre, mikor két szobát akarunk összekapcsolni a DOOR gombbal. Ennek mérete a szoba méretéből és céljából adódóan változhat.

Preview (Előnézet) - a modell 3D-s áttekintése. A "játék-közbeni" nézethez legközelebb álló dolog a Szerkesztőben.

Random Ceiling Down (Véletlenszerű plafonsüllyesztés) - egy gyors módja, hogy

egyenetlen, "természetes" felületeket hozzunk létre a plafonon, a plafon véletlenszerű pontjainak lesüllyesztésével.

Random Ceiling Up (Véletlenszerű plafonemelés) - egy gyors módja, hogy egyenetlen, "természetes" felületeket hozzunk létre a plafonon, a plafon véletlenszerű pontjainak megemelésével.

Random Floor Down (Véletlenszerű padlósüllyesztés) - egy gyors módja, hogy egyenetlen, "természetes" felületeket hozzunk létre a padlón, a padló véletlenszerű pontjainak lesüllyesztésével.

Random Floor Up (Véletlenszerű padlóemelés) - egy gyors módja, hogy egyenetlen, "természetes" felületeket hozzunk létre a padlón, a padló véletlenszerű pontjainak megemelésével.

RGB Colour (RGB-szín) - a szín piros, zöld és kék komponensei, ill. ezek értékei. A fényekhez és tárgyakhoz mind-mind különböző RGB-értékek tartozhatnak.

Redo (újra) - mindent "újracsinál", amit korábban "visszavontunk" (többnyire a 'Features' legördülő menü funkcióinál hasznos).

Rotate (Forgatás) - a szobát az óramutató járásának irányában elfordítja 90 fokkal.

Select Room (Szoba kiválasztása) - ez a funkció használatos egy szobarészlet

megtalálásához, vagy akkor ha egy "üres" szobát akarunk hozzáadni a pályához.

Sink ("Süllyedés" - áramlatok létrehozása) - vízzel teli szobákban, áramlatok és sodrások létrehozására használható.

Slope (Lejtő) - egy padló- vagy plafonkocka, amely nincs egy szögben a horizonttal. **Smooth Ceiling (Plafon finomítása)** - finomítja az egyenetlen felületet; a plafonon simább felületet eredményez. A "Random Ceiling", vagyis "véletlenszerű plafon" funkcióval együtt érdemes használni.

Smooth Floor (Padló finomítása) - finomítja az egyenetlen felületet; a padlón simább felületet eredményez. A "Random Floor", vagyis "véletlenszerű padló" funkcióval együtt érdemes használni.

Split Room (Szoba elválasztása) - Az elválasztás akkor hasznos, ha folyosó-útvesztőket hoztunk létre egy szobában (használva a fal-funkciót). Ilyenkor el kell különítenünk a szobától a szoba körüli összes többi területet, hogy NE legyenek átfedések a szobák között.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 115.

SZÓJGYZÉK

Splitter (Elválasztó) - padlókockákhoz kapcsolódik, ezzel akadályozhatjuk meg a rosszfiúkat abban, hogy eljuthassanak olyan helyekre, ahová nem tudnának: pl. zárt ajtókon, stb. (használjuk a "BOX" gombot - szürkévé teszi a kockát).

Square (Négyzet/Kocka) - a 2D-s felület alap építőkockái ezek. A kockák megemelhetők vagy lesüllyeszthetők a modellező folyamat során, hogy kialakítsuk a formát. Egy teljes textúra elem (64x64 pixel) mérete egyenlő egy 'kocka' méretével.

Texture Tile (Textúra elem) - ez egy 64x64-es pixel-kép, amelyet a kockákra tudunk ráhelyezni, a minta 'definiálásához'. A kockák addig nem látszanak játék közben, amíg nincsenek betextúrázva.

Texture Map (Textúra térkép) - a textúra elemek kollekciója, amelyek meghatározzák a szint környezeti sajátosságait.

Texture Sounds (Textúra hangok) - a textúra elemekhez rendelhetők, így a megfelelő hangokat fogjuk hallani, mikor rájuk lépünk (ropogó homok, csengő fém, stb.).

Toggle Opacity (átlátszatlanság kapcsoló) - akkor használatos, ha egy portált átlátszóvá akarunk tenni - megengedi, hogy textúrázzuk az "ajtót" és MEGAKADáLYOZZA, hogy áthaladhassunk azon az "ajtón". (Például, ha egy kalitka hatást vagy ablakon kinézést akarunk szemléltetni.) A nyílás mindkét felén alkalmaznunk kell, hogy mindkét oldalról megakadályozzuk az átjárást.

Toggle Opacity 2 (átlátszatlanság kapcsoló 2) - akkor használatos, ha egy portált átlátszóvá akarunk tenni - megengedi, hogy textúrázzuk az "ajtót" és MEGENGEDI, hogy áthaladhassunk azon az "ajtón". (Például, ha vizet vagy pókháló hatást akarunk létrehozni.)

Traps (Csapdák) - animált objektumok állíthatók be Lara megölésére, úgy mint guruló kőgolyók, tüskék, csapkodó pengék, és így tovább.

Transparency Colors (átlátszóság színei) - a színpalettáról színek rendelhetők a kockákhoz, amelyek 1) szobák közti nyílásoknál vannak (szürke) és 2) területek, amelyek kilátszanak a horizont grafikája mögül (fekete).

Trigger (Trigger/Kapcsoló) - a padlókockákhoz rendelhető a rózsaszín trigger gombot használva, hogy "triggereljünk" egy eseményt.

Trigger triggerer (Kapcsoló triggerelő) - ez egy látszólagos objektum, amely egy triggerrel együtt lett beállítva - ez minden triggert lefagyaszt ami alatta van, egészen addig, amíg nem ő maga nem triggerelődik.

Trigger Zone (Trigger zóna) - a group of squares all triggered to the same object **TOM file (TOM állomány)** - ez a file a "kimeneti wad" előállításakor jön létre a "Room Editor"-ban. Ez tartalmazza az információkat a WAD file-ról, és ezen felül a szerkesztett szinttel kapcsolatban mindenről. Ezt a file-t kell átkonvertálnunk a játszható TR4-fomátumba. **Undo (Visszavonás)** - bizonyos funkciók "visszavonására" szolgál, legtöbbször a "Features" című legördülő menü funkciói folytán használjuk. Rossz helyre rakott textúrák "visszavonására" is használható.

Vertical Connection (Függőleges kapcsolódás) - bármely, portálnál (létrehozva a DOOR gombbal) összekapcsolt egymás alatti és feletti szobák között áll fenn.

WAD file (WAD állomány) - tömörített információkat tartalmaz az összes objektumról és animációról az egyes szintekkel kapcsolatban.

Wall (Fal) - a zöld WALL gomb a falak létrehozására szolgál; a falak zöld kockának látszanak a Tervnézetben, míg a Szerkesztőablakban, 2D-s módban üres helyként jelennek meg. A 3D-s nézetben a falak a zöld szín három árnyalatával jelennek meg (textúrázási célokból).

Wallpaper Effect (Tapéta effektus) - egy nem kívánatos eredménye a gyengén tervezett, ill. rossz minőségű textúráknak és/vagy a nem megfelelő alkalmazásuknak.

WAS file (WAS állomány) - az összes objektum és animáció listája az egyes szintekkel kapcsolatban.

White Arrows (Fehér nyilak) - lásd a nyilaknál.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 116.

HIBAELHÁRÍTÁS

Windows hibaüzenetek

A Windows egy hibaüzenetet ad mikor megpróbáljuk elindítani a Szerkesztőt:

Győződjünk meg róla, hogy a színmélység 16 bitre van állítva. A Szerkesztő NEM FOG elindulni 24 bites színmélység mellett!

A játék nem tölt be, a képernyő fekete és a "Failed to Set Up Direct X" hibaüzenetet kapjuk:

Csak indítsuk újra a rendszert.

A PÁLYASZERKESZTŐ hibaüzenetei

Rendszerigény: "Arg list too big" ("A paraméterlista túl nagy")

Amikor elmentünk egy project-et, a WAD-ra vonatkozó útvonalakat és a textúra-térképet is megjegyzi a Szerkesztő. Ha ezeket a file-okat vagy mappákat áthelyezzük máshová, akkor a legközelebbi project-nyitáskor a fenti hibaüzenetet fogjuk kapni. Ha a "Cancel"-re nyomunk, akkor egy újabb üzenetet kapunk:

Rendszerigény: "Warning: texture file (path name) not found" (Figyelem: a textúra file (útvonal) nem található).

Ha "Okay"-t nyomunk, akkor a "load object file" ablak jön elő. Töltsük be a WAD file-t (Tomb Raider Level Editor\Graphics\Wads), majd a textúrákat is (Tomb Raider Level Editor\Maps). Mentsük el a project-et és legközelebb minden rendben lesz (hacsak megint át nem helyezzük a file-okat!). Van még egy üzenet amit eközben kaphatunk, de ez csak akkor jön elő, ha rossz WAD file-t akarunk betölteni a projectbe, amelyben már elhelyeztünk objektumokat. Ez az üzenet a következő:

Rendszerigény: "Retain all Triggers (Remap to Lara?)" - "Megjegyezzem a Triggereket (újra elhelyezzem Larát?)"

üssünk "Cancel"-t és a Szerkesztő megmondja nekünk, hogy hány objektum lett visszavonva a térképről. Ez a project-et ne mentsük! Ilyenkor újra meg kell nyitnunk a project-et és ezúttal a helyes WAD file-t kell betöltenünk, ha nem akajuk, hogy a munkánk kárba vesszen.

Szerkesztő felület

A Szerkesztő felületének alsó gombjai nem láthatóak:

Nyomjunk Alt+Enter-t, hogy teljes képernyőre váltsunk, és így a felület beleférjen a képernyőbe. Győződjünk meg róla, hogy 1024x768-as felbontást használunk.

A Szerkesztő felületének teljes egésze (vagy egyes részei) feketék:

Váltsuk az ablakot kis méretűre, majd nyissuk ki újra, hogy visszaálljon a kép (használhatjuk az Alt+Enter-t az Windows Tálcájának előhozásához).

Szerkesztőablak
A Szerkesztőablak teljes egészében fehér, miután betöltöttünk egy project-et.

Kapcsoljuk be a 2D gombot majd ezután kapcsoljuk ki: ez láthatóvá teszi a project-et.

A szoba és az objektumok amiken dolgozom, részben eltűnnek a Szerkesztőablakból.

A Szerkesztő bizonyos esetekben kompatibilitási problémákat mutat a gForce videokártyákkal kapcsolatban. A "Draw Doors" gomb kikapcsolása megoldja ezt.

Betöltöttünk egy új project-et és textúra-térképet és az összes objektumnak fura színe van:

Mikor a project-et lementjük majd visszatöltjük, visszaállnak a rendes színek.

összeomlások

A Szerkesztő lefagy mielőtt még bármit is csinálhatnánk.

Mikor a Szerkesztő elindul, egy ablakban megkérdi, hogy "Load in last autosaved?" ("Visszatöltsem a legutóbbi automatikus mentést?"). Az "OKAY" vagy a "Cancel" gombok közül választhatunk, mielőtt bármit is csinálhatnánk (mint például a Windows Minimaze/Maximaze gombjaira kattintás) vagy egyébként a Szerkesztő le fog fagyni.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 117.

HIBAELHÁRÍTÁS

Felépítettük a kész szintet, de az egész összeomlik mikor játszani akarunk vele. Győződjünk meg róla, hogy Larát elhelyeztük valahol a pályán!

Mikor az "Average Floor" vagy az "Average Ceiling" funkciókat használjuk, néha lefagy a program.

Ha véletlenül kijelöltünk egy fehér kockát a Tervnézetben, a program össze fog omlani.

A Szerkesztő és/vagy a Szintkonvertáló használatakor előforduló általános problémák. A Szerkesztő időnként csak "döcög" mikor belépünk bizonyos szobákba.

Legyünk óvatosak! Ilyenkor valószínűleg a határokat "döngetjük"! Hatalmas termek, fényekkel és objektumokkal megpakolva, igencsak visszafogják a rendszert! A "Draw Doors" kikapcsolása segíteni fog.

A Szintkonvertáló használatakor semmi adatot nem ír ki, és így nem vagyunk biztosak benne, hogy valóban konvertálja/konvertálta-e a file-okat.

Bizonyos okokból kifolyólag, valószínűleg a project méretétől függően, a Szintkonvertáló időnként nem írja ki a konvertáláskor kiírandó adatokat. Ilyenkor látni fogjuk a kék "haladócsíkot", és onnan tudjuk, hogy készen van a konvertálás, hogy mozgatni tudjuk az ablakot az asztalon. Továbbá, ha biztosak akarunk lenni, akkor nézzük meg a TR4 file létrehozásának idejét. Ez a probléma két példapályánál fordul elő...a "Catacombs"-nál és a "Coastal Ruins"-nél.

'Játék-közbeni' problémák

A frame rate lassú – a játék nem megy olyan simán, mint általában szokott. Egy újraindítás általában megoldja ezt a gondot.

Lara elakad és csak "ficánkol".

Mindig használjuk az illegális lejtő keresőt, mielőtt játszanánk az elkészült szinttel; ez megakadályozza, hogy Lara elakadjon valamiben a játék közben. általános illegális lejtők pl. a 3 klikk magas lejtők a falhoz, vagy éppen két darab három klikk magas lejtő egymással szemben.

Elhelyeztük a "ködgömböt", de nem látunk semmi effektet.

Győződjünk meg róla, hogy a "Volumetric FX" be legyen kapcsolva a játék Setup-jában.

Hozzárendeltük a "bump map"-jellemzőket néhány textúrához, de nem látunk semmi különbséget.

Győződjünk meg róla, hogy a "Bump Mapping" be legyen kapcsolva a játék Setup-jában. Ha visszatöltjük a textúrákat úgy, hogy előtte nem csináltunk egy "save texture sounds"-ot, akkor a "bump map"-eket el fogjuk veszíteni.

A pályánkon "lyukak" vannak.

Bármely textúrázatlan terület üresként/átászóként fog megjelenni a játék közben. Használjuk a 'Find Untextured' gombot, a textúrázatlan poligonok lokalizálásához.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 118.

JOGI NYILATKOZAT

E szoftver telepítésének és használatának feltétele az egyetértés a szerződésben foglaltakkal; így kérjük, hogy olvassa el figyelmesen az alábbiakat. Ha valamivel nem ért egyet, kérjük törölje le ezt a szoftvert a merevlemezéről.

E programtermék a szerződéssel együtt a Core Design Ltd. és az Eidos Interactive jogos tulajdona. ön jogosult a termék sajátkezű használatára, de tiltott annak módosítása, újrafordítása, árusítása, kölcsönadása, illeve bárki számára bérbe adása vagy a termék bérbe vevése, a Core Design Ltd. és az Eidos Interactive előzetes írásos beleegyezése nélkül.

Az ön használati joga azonnal megszűnik - a Core Design Ltd. és az Eidos Interactive figyelmeztetése nélkül -, mihelyt a szerződésben foglaltak bármelyikének nem tesz eleget; továbbá beleegyezik a szoftver és a dokumentáció azonnali megsemmisítésébe a szerződés megszegése esetén.

ön használhatja ezt a szoftvert szintek létrehozására és módosítására, hogy azokat a Tomb Raider (a továbbiakban "szintek") című tárgyban felhasználhassa a következő megszorításokkal: Az ön szintjei nem tartalmazhatnak semmiféle módosítást vagy változtatást egyetlen végrehajtható fájlra vonatkozóan sem, beleértve ebbe azokat is, amelyek a Tomb Raider: The Last Revelation című tárggyal együtt lettek fejlesztve, illetve vele egy osztályba tartoznak.

Az ön szintjei nem tartalmazhatnak semminemű illegális, védjegyes, vagy szerzői jogi védelem alatt álló anyagot, hacsak önnek nincs írásos engedélye, a védjegy vagy szerzői jogi védelem alatt álló anyagok tulajdonosaitól. Bármely ön által létrehozott és fejlesztett szintnek tartalmaznia kell az ön nevét és email címét, és kötelezően tartoznia kell hozzá egy "readme"-fájlnak is, melynek tartalmaznia kell a következő mondatot: "This level was not made and is not supported by Core Design Ltd. and Eidos Interactive." - "Ez a szint nem a Core Design Ltd. és az Eidos Interactive által készült és támogatott.".

Az ön által készülő szintek fejlesztése szabad és díjmentes. Sem ön sem más nem árusíthatja, nem adhatja bérbe, nem bérelheti vagy hasznosíthatja kereskedelmi forgalomban ezeket a szinteket, semmilyen módon sem. ön csak és kizárólag cserélgetheti a szinteket, díjszabás nélkül, a Tomb Raider Chronicles felhatalmazott felhasználóival.

Ha ön nyilvánosan fejleszti a szintjét, akkor ön automatikusan elismeri és elfogadja a Core Design és/vagy Eidos Interactive örökös, szabadalmi díj mentes jogát a használatra, módosításra, és az ön szintjének használati is fejlesztési módját úgy, ahogy mi megválasztjuk. ön határozottan elismeri és egyetért azzal, hogy a PÁLYASZERKESZTŐ használata az ön egyedüli felelőssége. Ez a szoftver és dokumentáció "AHOGY VAN" értendő és semmiféle garanciát nem vállalunk rá. A továbbiakban ez a szoftver "NEM TáMOGATOTT" sem a Core Design Ltd., sem pedig az Eidos Interactive által. Soha nem lesz szükség ügynökökre vagy alkalmazottakra, hogy biztosítsák a végfelhasználó támogatását a szoftver telepítése, konfigurálása vagy működtetése terén.

Semmilyen körülmények között - beleértve a gondatlanságot is - nem felelősek sem a Core Design Ltd., Eidos Interactive, sem pedig az ő vezetőik, tisztviselőik, alkalmazottaik vagy ügynökeik semmiféle esetleges, speciális, következményekkel járó vagy bármi más kárért/veszteségért, amely a szoftver használatából vagy a használatához való képességnek a hiányából adódott. Néhány államban nem engedélyezett a felelősség elhatárolása az esetleges vagy következményekkel járó károk/veszteségek alól, így ebben az esetben ezek az elhatárolások vagy kizárások önre nem vonatkoznak. Semmilyen esetben sem vállalunk azonban teljes felelősséget önnel szemben azokért a károkért, veszteségekért, és perekért, amelyek költségei túllépik az ön által erre a szoftverre fizetett összeg értékét. Ha e szerződés bármely részlete nem alkalmazható, akkor a megmaradt részek lépnek érvénybe.

TOMB RAIDER PÁLYASZERKESZTŐ 119.

A CORE DESIGN LTD. - Tomb Raider Last Revelation készítője számára

PC főprogramozó Mesterséges intelligencia (AI) Programozók	Richard Flower Tom Scutt Chris Coupe Martin Gibbins Derek Leigh-Gilchrist Martin Jensen
Animátorok	Phil Chapman Jerr O'Carroll
	Pete Duncan
Szinttervezők	Jamie Morton
	Richard Morton
	Andy Sandham
	Joby Wood
	Peter Barnard
FMV-szekvenciák	David Reading
	Matt Furniss
	Simeon Furniss
	John Lilley
	Andrea Cordella
További	Damon Godley
közreműködők	Steve Hawkes
	Mark Hazleton
	Steve Huckle
	Darren Wakeman
	Peter Conelly
	Peter Duncan
Zene & Hang FX	Dr. Kieron O'Hara
Eredeti történet	Richard Morton
	Andy Sandham
	Hope Caton
D(1) = -(1)	Andy Sandham
Parbeszedek	Troy Horton
Duaduaan	l Izlano Cirilio
Producer "O A " (Tearterely)	Nick Conelly
QA (Teszterek)	Davi Field
	Stave Welcomen
	Dave Ward
	Javo walu Jason Churchman
	Jason Churchinan Jeremy H. Smith
	Adrian Smith
Varat" and dua analy	

Vezető producerek

A CORE DESIGN LTD. - Tomb Raider Level Editor készítője számára

PC főprogramozó	Richard Flower
Marketing-támogatás	Andrew Thompson
Producer	Andy Watt
Vezető producerek	Jeremy H. Smith
-	Adrian Smith

Az EIDOS INTERACTIVE - Tomb Raider Level Editor kiadója számára

Producer Project főfelelős Fő művész/Oktató	Mike Schmitt Rebecca Shearin Gary LaRochelle
Formatervezés koncepció Kézikönyv	Philip Campbell Rebecca Shearin Gary LaRochelle
Marketing-támogatás	Paul Baldwin Bryan Davies Kim Pendelton Matt Knoles
Termékmenedzser Fejlesztés "V.P."-je :) "QA"-menedzser "QA"-menedzser asszisztens "QA" (Teszterek) "QA" (Teszterek) Külön köszönetek	Nick Earl Brian King Mike Orenich Tamara Williamson Carlo De La Llana Mike McGarvey Rob Dyer Nick Earl Mike Kawahara Richard Morton Tom Scutt Peter Duncan
További külön köszönetek	Chris Coupe Martin Gibbons Susie Hamilton Philip Campbell Chantal Slagmolen Andy Watt Richard Flower Troy Horton Adrian Smith Jeremy H. Smith És mindenkinek a CORE DESIGN LTDnél!

Fordításban segítenek:

Harangi István: 01-20, 21-30, 71-80, 101-110 oldalak Sys: 41-50 oldalak, 51-60,113-119 oldalak N-Arrow: 61-70 oldalak Petúnia: 31-37, 81-90 oldalak Balogh Péter: 91-100 oldalak Bodlac: 38-39, 111-113 oldalak

Az oldalon közölt fényképek, a szöveges tartalom, illetve minden sajátkészítésű anyag, a © TombRaiderS.hu tulajdonat kepezi. Azokat semmilyen formában nem lehet reprodukálni, másolni, terjeszteni, csak a szerkesztőség engedélyével.