

## **Tutorial sulla creazione di nuove aree di gioco:**

(versione 0.9)

Programmi necessari:

- IETME
- Near Infinity
- Un programma di grafica 2d (ad esempio paint)

Prima di cominciare a spiegare come utilizzare i programmi della teambg credo che sia meglio avere un'idea generale dei file che compongono un'area di gioco. Ecco i file principali:

ARE: in questo file sono indicate le coordinate dell'area dove si trovano gli "actors" cioè i personaggi, le animazioni, i suoni, i "container", cioè i luoghi in cui possono essere recuperati o depositati degli oggetti, etc. Sempre in questo file sono indicati alcuni parametri, tra cui la presenza di uno script dell'area, le condizioni metereologiche, la possibilità di essere svegliati dai nemici durante un sonno ed ancora molte altre cose, tra cui c'è anche l'assegnazione del file WED.

TIS: questo è il formato con cui viene compressa l'immagine dell'area di gioco (per le conversioni da bmp a tis basta usare IETME). Nota: tutte le aree di gioco nuove che crei devono avere i lati divisibili per 64 pixels. In caso contrario l'immagine non sarà convertita in modo corretto da bmp a tis.

WED: in questo file sono indicate le posizione dei muri e delle porte dell'area.

MOS: in questo formato è salvata la mini mappa dell'area di gioco.

BMP: in bmp sono salvate tutte le altre mappe dell'area (Search, Heigh e Light). Con IETME creare queste tre mappe è un gioco da ragazzi!

SearchMap (file salvati di solito come ArXXXXsr.bmp): questo file serve per indicare il tipo di terreno in che si trova in ogni punto della mappa (se ad esempio c'è dell'erba o se c'è della sabbia i personaggi del gioco posso camminare sopra quel punto, se c'è dell'acqua ovviamente no). Ogni tipo di terreno è associato ad un colore diverso. E' molto importante indicare con precisione il tipo di terreno, in caso contrario c'è il rischio di sentire i passi dei personaggi come se stessero camminando sull'erba anche se sono su una spiaggia.

HeighMap (file salvati di solito come ArXXXXht.bmp): questo file indica l'eventuale dislivello che c'è da una zona ad un'altra del terreno che si sta percorrendo. Maggiore è il dislivello, maggiore è il tempo che impiegano i personaggi a percorrerlo (hai mai notato che in bg2 quando i personaggi salgono le scale rallentano?). Anche per questo file, come per la SearchMap, ad ogni dislivello corrisponde un colore.

LightMap: (file salvati di solito come ArXXXXlm.bmp): questo file serve per indicare le zone di un'area in cui c'è maggiore luce (ad esempio vicino ad un fiaccola). In questo modo, quando scende la notte, quelle zone saranno più chiare rispetto alle altre. Anche per questo file, come per la SearchMap e la HeighMap, diversi colori corrispondono a diversi gradi d'illuminazione.

Tutti questi sono i file necessari per creare un'area di gioco funzionante.

Ora puoi cominciare a costruire, partendo da zero, una area di gioco. Per prima cosa, costruisci l'immagine dell'area di gioco.

Spesso si tende ad utilizzarne una già esistente, perché non tutti noi siamo dei maestri nel disegno 2d o 3d! Ecco ad esempio una possibile immagine di un'area di gioco.



Quest'immagine non è purtroppo a grandezza naturale. In realtà è grande 512x384 pixel. Salva l'immagine in formato bmp ed aprite IETME.

Nella prima schermata che ti appare clicca "Open" in "File" e seleziona la tua immagine bmp. A questo punto apparirà sullo schermo. Ora clicca su "Create New/Switch To Area Editino" in "File" per accedere alla finestra dell'editing dell'area. La prima cosa da fare è creare la Search, la Heigh e la Light Map.

Partiamo dalla Search: Marca in alto a sinistra il quadratino "Search reg.", quindi comincia a cliccare sui margini dell'erba. Una volta finito, clicca con il pulsante destro del mouse sull'erba e seleziona "Add as Search Region". Quindi clicca nuovamente con il pulsante destro del mouse e seleziona "Change Propierties". Ora sei libero di scegliere il tipo di terreno. Ora rifai lo stesso procedimento per ogni zona della mappa.

Continuiamo con la Heigh: Spesso non ci sono gradini o dislivelli in un'area di gioco, e quindi basta evidenziare l'area completa del gioco ed aggiungerla come HeighMap (Add as Heigh Region). Clicca a questo punto con il pulsante destro del mouse e scegli "Change Propierties" come hai già fatto per la SearchMap, e seleziona il dislivello (se selezioni un numero maggiore di zero i personaggi andranno più lentamente, se selezioni un numero minore di zero i personaggi andranno più velocemente).

E finiamo con la Light: per quanto riguarda la LightMap, consiglio di selezionare il colore più scuro (quello più a sinistra) per i muri, uno chiaro (ma non proprio uno degli ultimi a destra) per le zone in cui c'è una luce e una via di mezzo per tutto il resto.

A questo punto occorre creare i muri. I muri in Baldur's Gate 2 servono solo per determinare se un personaggio diviene trasparente o no se si trova dietro ad un muro. Per creare un muro con IETME, basta evidenziare l'area desiderata, cliccare con il pulsante destro all'interno dell'area e selezionare "Add as a Wall". Ora vai a cambiare le properties del muro, come hai già fatto per le mappe. A questo punto sei libero di scegliere il tipo di muro. Personalmente consiglio di selezionare "Players shaded when behind wall" se vuoi che si intraveda il personaggio dietro il muro oppure niente se vuoi che non si veda. Tutti gli altri possono essere non considerati.

A questi punto clicca sul pulsante a sinistra "Area Properties". Qui puoi scegliere alcuni parametri riguardanti le condizioni meteo e il tipo d'area. E' importante che non scegli più tipi d'area. Quindi se ad esempio sei in città, vuoi che ci sia il giorno e la notte, vuoi che possa piovere e vuoi poter riposare, seleziona "Day/Night", "Weather", "City" e "Canrestother?", ma non devi selezionare "Dungeon", altrimenti il gioco si bloccherà.

Ora sta a te aggiungere all'area di gioco i personaggi, i container, le trappole e tutte il resto che vuoi. Ho deciso di non spiegare tutti gli altri procedimenti perchè sono molto intuitivi, ad eccezione per quel che riguarda l'aggiunta di porte. Purtroppo non ho mai provato ad aggiungerne una

CONCLUSIONE: Ora sta a te aggiungere all'area di gioco i personaggi, i container, le trappole e tutte il resto che vuoi. Ho deciso di non spiegare tutti gli altri procedimenti perchè sono molto intuitivi, ad eccezione per quel che riguarda l'aggiunta di porte. Purtroppo non ho mai provato ad aggiungerne una. Se qualcuno ha già avuto esperienza, ed ha il tempo di scrivere un tutorial, sarò felice di pubblicarlo sul mio sito. Per qualsiasi delucidazione scrivimi in e-mail (la trovi in fondo alla pagina principale del mio sito. Il link si trova due righe più sotto).

Avete scaricato questo file da: <http://rtt.altervista.org>