



FPS CREATOR 4°
PARTE



UNREAL SCRIPT



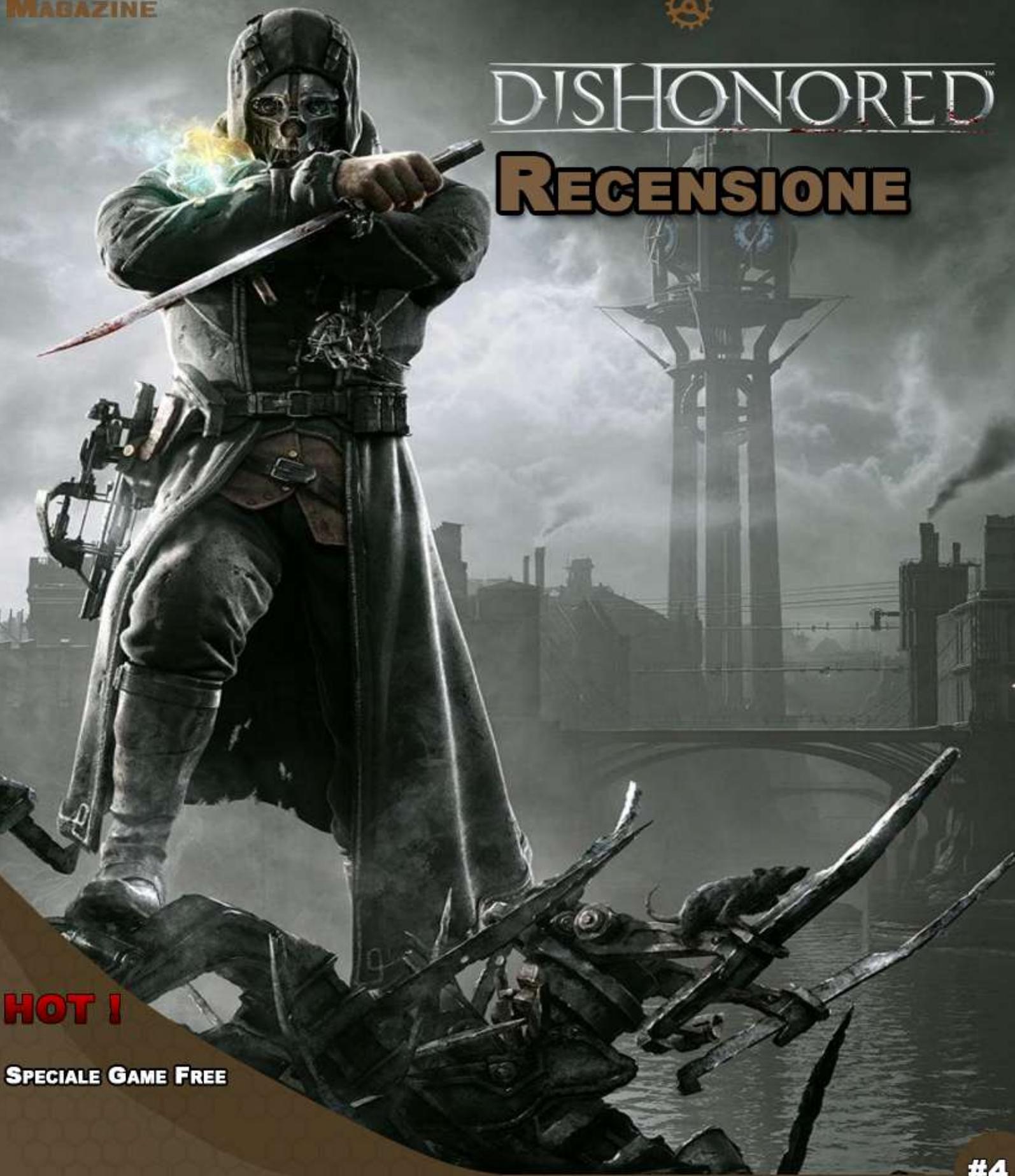
ARTICOLO SU
CRYENGINE 3

MAKING VIDEOGAMES

MAGAZINE

DISHONORED™

RECENSIONE



HOT !

SPECIALE GAME FREE





Dishonored recensione

Parere: orni fa ho comprato Dishonored, VideoGame molto discusso.

A seconda dei giudizi altrui, una volta comprato ,mi aspettavo un Gioco che sarebbe diventato un titolo immortale nella storia dei VideoGame.

Mi sono trovato davanti un gioco, bello e fatto bene, ma abbastanza inferiore alle mie aspettative. Ma analizziamo la trama:

La trama

La trama non è qualcosa di meraviglioso, ma è almeno diversa dalle trame degli altri VideoGame, si tratta di qualcosa di diverso, insomma. a trama ci racconta di " Corvo " guardia del corpo dell' imperatrice. Questa viene uccisa mentre lui viene condannato ingiustamente per via di una cospirazione. Il nostro eroe, una volta liberatosi, cerca vendetta.

Ecco la trama in sintesi di Dishonored.

Le ambientazioni

In Dishonored ci viene presentata una Londra distrutta dalla peste e malfamata, contesto molto grazioso e ben curato.

Cose generali

Molte sono le cose che mi sono piaciute o meno in Dishonored; i poteri sono ben curati e molto divertenti da utilizzare. Amo inoltre il fatto di poter nuotare sotto il livello del mare. Peccato per i pesci che attaccano. Altri animaletti fastidiosi sono i ratti, che possono attaccarti in branco. Graziose sono le ferite dei civili e dei soldati. Viene utilizzato il Bone Break System, se sbranati dai ratti, vedremo il corpo consumato, davvero ben fatto. Stessa cosa per le ustioni. Davvero macabre. Ciò che mi ha deluso riguarda i programmatori che non hanno caratterizzato il protagonista. L' unica cosa che si vede sono due mani dinnanzi a noi. Non parla, non viene messo in luce neanche il suo viso.

Per quanto mi riguarda, creare un rapporto, una sorta di conoscenza e simpatia tra giocatore e protagonista è importante.

Gameplay

Molto divertente, strategico e adrenalinico.

Voti e commenti finali

Ambientazione: 8

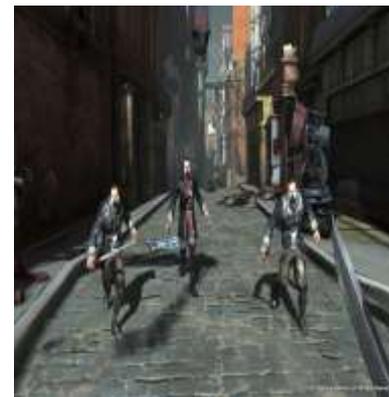
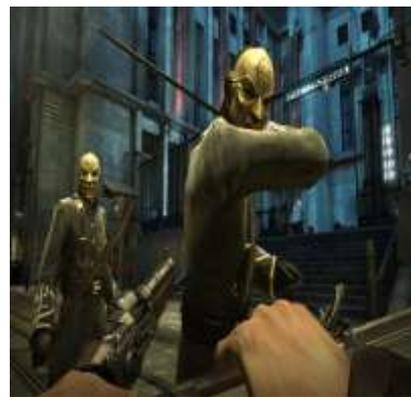
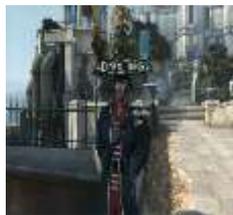
Trama: 7

Gameplay: 8

Particolari generali: 7

Grafica: (Per me è inutile per rendere un Video Game decente, quindi non la valuterò.)

Questi sono dei voti e delle considerazioni assolutamente soggettive. Sarei di sapere anche la vostra, se avete provato Dishonored.



Sviluppo Arkane Studios

Pubblicazione 11\10\12 Bethesda Softworks

Genere Avventura dinamica, stealth

Tema Steamfantasy, Dieselfantasy, Dark fantasy

Modalità di gioco Giocatore singolo

Piattaforma

Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360

Distribuzione digitale

PlayStation Network, Steam

Motore grafico

Unreal Engine 3

Supporto

Blu-ray Disc, DVD, download

Requisiti di sistema

Minimi: Windows Vista / 7, CPU 3.0 GHz dual core, RAM 4 GB, Scheda video 512 MB video RAM (NVIDIA GeForce GTX 460 / ATI Radeon HD 5850) compatibile con DirectX 9, Scheda audio compatibile con Windows, HD 9 GB

CRYENGINE 3

CryENGINE uso gratuito

Chiunque può ora scaricare una versione completa dei migliori All-In-One Engine Game Development, gratuitamente e usarlo gratuitamente per uso non commerciale di sviluppo del gioco. È possibile provare il più veloce set di strumenti per la creazione di mondi di gioco . CryEngine 3 è gratuito per uso non commerciale, se si distribuisce il gioco o l'applicazione per libero uso e non si richiede nessun compenso non e richiesta nessuna licenza supplementare. In caso vogliate vedere o sviluppare un game multiplatforma dovete avere una licenza di sviluppo per il CryEngine 3. Bisogna contattare la Crytek.

Connessione internet necessaria perché è provvisto di una versione off line

Requisiti di sistema [Developer]

Sistema operativo: Windows XP SP2, Windows Vista SP1, Windows 7

CPU: Intel Core 2 Duo 2 GHz, AMD Athlon 64 X2 2GHz o superiore (processore multi-core è fortemente raccomandato)

Memoria: 2 GB di RAM (4 GB consigliati)

Scheda video: nVidia 8800GT 512MB RAM, ATI 3850HD 512 MB di RAM o superiore (SM 3.0 minimo)

Requisiti di sistema [End User]

Gli utenti finali che utilizzano solo il launcher gioco senza Sandbox avere requisiti di sistema inferiori.

Sistema operativo: Windows XP SP2, Windows Vista SP1, Windows 7

CPU: Intel Core 2 Duo 2 GHz, AMD Athlon 64 X2 2GHz o superiore (di un processore multi-core è fortemente raccomandato)

Memoria: 1 GB di RAM (consigliati 2 GB)

Scheda video: nVidia 8800GT 512MB RAM, ATI 3850HD 512 MB di RAM o superiore (SM 3.0 minimo)

Iniziamo scaricando

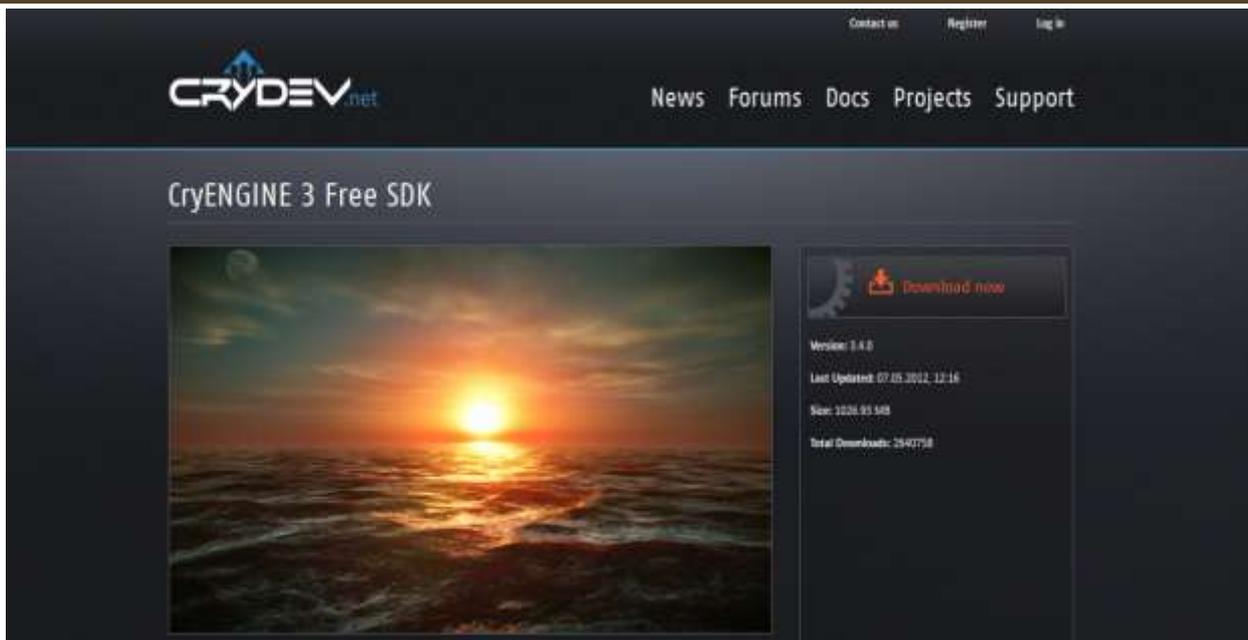
Versione: 3.4.0

Ultimo aggiornamento: 2012/05/07, 12:16

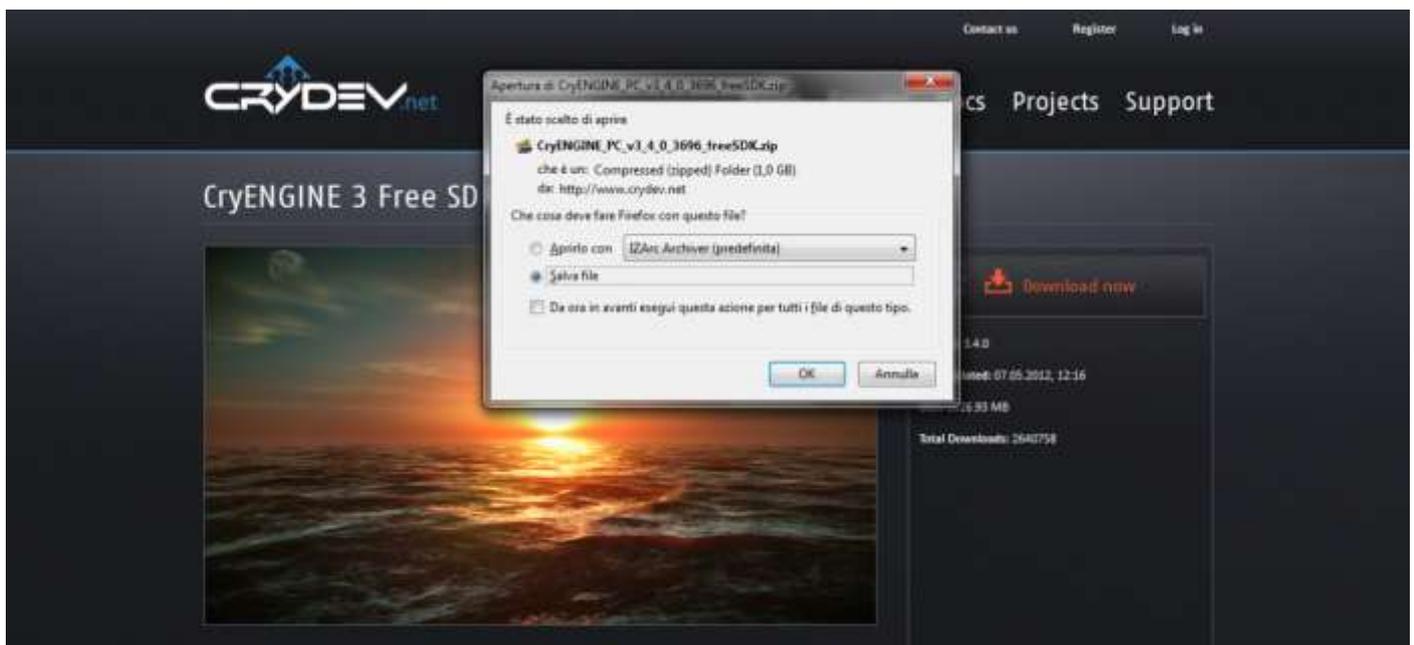
Dimensione: 1026,93 MB

download

http://www.crydev.net/dm_eds/download_detail.php?id=4



Ora clicchiamo Download now



Salviamo dove vogliamo CryENGINE 3 non richiede installazione, ma bisogna registrarsi. Non esiste una versione off line quindi si deve essere costantemente collegati al sever di Crytek.

<http://www.crydev.net/ucp.php?mode=register>

Crydev.net - Registration

shall have no further obligation to provide indemnification to Crytek in that matter. This Section shall survive termination of this Terms of Service.

15. Links to Third-Party Sites

Crytek Services may include hyperlinks to web sites operated by third parties including advertisers and other content providers. Those sites may collect data or solicit personal information from you. Crytek does not control such web sites, and is not responsible for their content, privacy policies, or for the collection, use or disclosure of any information those sites may collect.

16. General Terms

a. Remedies. You agree that this Terms of Service is not intended to confer and does not confer any rights or remedies upon any person other than the parties to this Terms of Service. You also understand and agree that this Terms of Service, the Crytek Privacy Policy and the Supplemental Terms Incorporated into this Terms of Service, including Crytek's enforcement of those policies, are not intended to confer, and do not confer, any rights or remedies upon any person.

b. Severability. If any part of this Terms of Service is held invalid or unenforceable, that portion shall be interpreted in a manner consistent with applicable law to

These third party licenses are incorporated by reference. In case of a conflict between the third party license and this Agreement the third party license shall prevail.

BY ACCEPTING BELOW, YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT.

18. Additional Terms and Conditions for Specific Crytek Services

Certain Crytek Services may require you to read and agree to terms and conditions that are specific to that Crytek Service. Your right to use that Crytek Service is subject to those specific terms and this Terms of Service. If there are any inconsistencies between the specific terms and these terms, Crytek will be the final and sole arbiter of any such inconsistencies.

19. Beta Tests

In its sole discretion, Crytek may contact you to review and evaluate one or more games, aspects of games, or online features prior to commercial release for the purpose of identifying program errors. You will be asked to provide to Crytek (and to Crytek only) certain feedback and suggestions regarding your experiences while

Leggete le condizioni, dopodiché se le accettate

equipment, or other value or status indicators. This data may be reset at any time during the testing process, and it may be reset when the particular game completes a testing phase. In this case, all player history and data will be erased and each player will return to novice status.

By selecting a "Play" button to start a beta game, you agree that: (i) playing beta games is at your own risk and you know that the games may include known or unknown bugs, (ii) any value or status indicators that you achieve through game play may be erased at any time, (iii) Crytek has no obligation to make these games available for play without charge for any period of time, nor to make them available at all, (iv) these games may be available only by subscription once the Beta Test process is complete or at any time in the future, (v) Crytek's Terms of Service apply to your use of the games during the testing phase, and (vi) if it is a closed beta test, you will keep all information about the beta games confidential as stated above and not disclose such information to any other person.

Beta Test accounts are non-transferable under any circumstances.

Scroll to the Bottom to activate the Buttons.

Agree ora bisogna compilare la registrazione

Registration

Please note that you will need to enter a valid e-mail address before your account is activated. You will receive an e-mail at the address you provide that contains an account activation link.

Username:
Username must be between 3 and 30 chars long and use only ASCII characters, so no special symbols.

E-mail address:

Confirm e-mail address:

Password:
Must be between 6 and 100 characters.

Confirm password:

Language:

Timezone:

Confirmation code

Confirmation code:
In an effort to prevent automatic submissions, we require that you enter both of the words displayed into the text field underneath.

Username : soprannome o nome vero vi servirà per il login
E- mail : mettere il vostro indirizzo e-mail funzionante, serve per dare la conferma
Confirm e-mail address : rimettere il vostro indirizzo e-mail, serve per confermare l'esattezza
Password : codice alfa numerico per il login
Confiirm password : scrivere di nuovo la vostra password, serve per confermare l'esattezza
Language : non si può selezionare solo Inglese
Time zona serve per vedere se qualcuno si loga da un posto diverso dal vostro
Confirmation code: scrivere il codice che viene visualizzato, cambia ogni volta

The screenshot shows a registration form with the following fields and values:

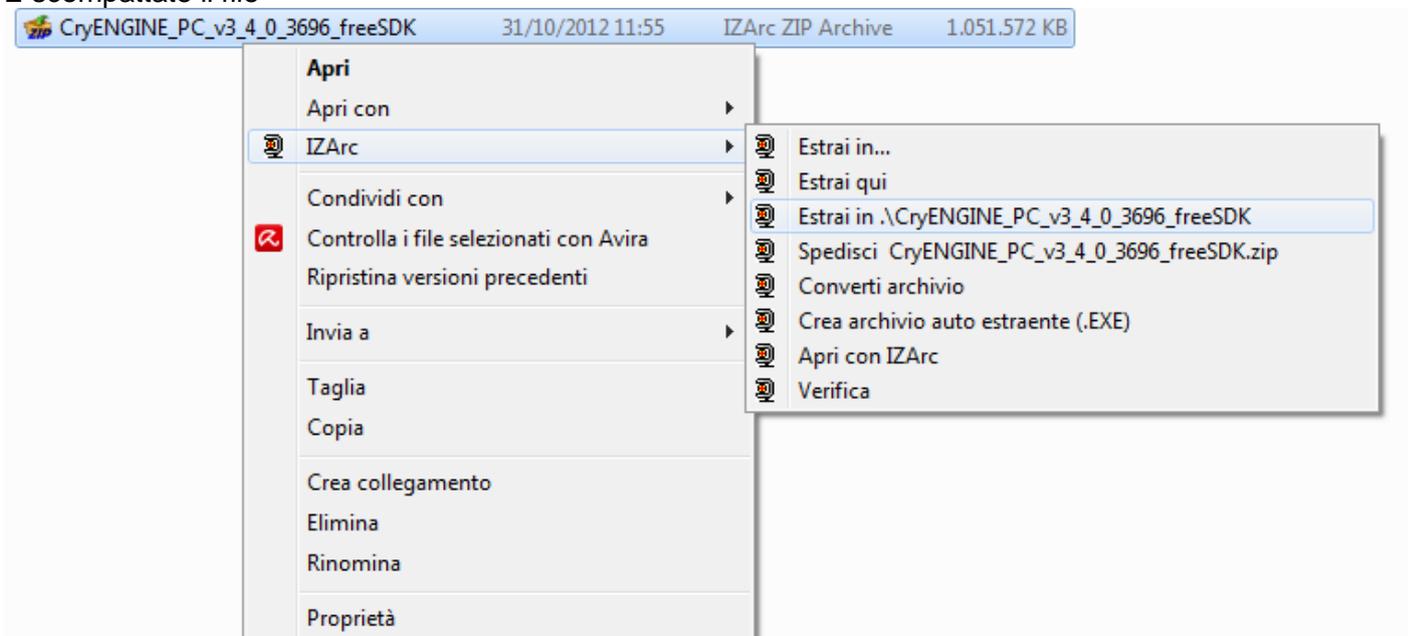
- Username: prova
- E-mail address: prova@prova.prova
- Confirm e-mail address: prova@prova.prova
- Password: prova
- Confirm password: prova
- Language: British English
- Timezone: [UTC + 1] Central European Time, West African Time
- Confirmation code: vlarlo was

Buttons: Submit, Reset

Una volta finito cliccare Submit ora andate nella Vostra e-mail “quella che avete messo nella registrazione “ e confermate l’iscrizione

Ora aprite la cartella dove avete scaricato CryENGINE_PC_v3_4_0_3696_freeSDK.zip

E scompattate il file



Se non avete un programma per scompattare i file Vi consiglio IZarc e free <http://www.izarc.org/download/IZArcInstall.exe>

apriamo la cartella appena scompattata

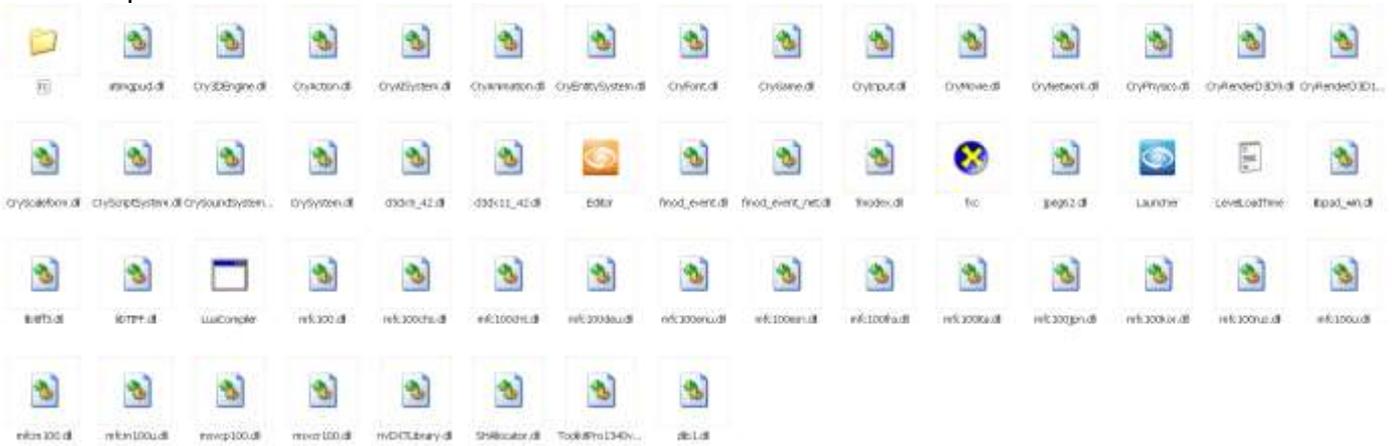
Nome	Ultima modifica	Tipo	Dimensione
Bin32	31/10/2012 12:27	Cartella di file	
Bin64	31/10/2012 12:27	Cartella di file	
Code	31/10/2012 12:27	Cartella di file	
Editor	31/10/2012 12:27	Cartella di file	
Engine	31/10/2012 12:28	Cartella di file	
Game	31/10/2012 12:29	Cartella di file	
Tools	31/10/2012 12:30	Cartella di file	
system.cfg	13/04/2012 16:26	File CFG	2 KB

Abbiamo 2 cartelle bin 32 e bin 64

Bin 32 se avete un sistema operativo a 32 bit

Bin 64 se avete un sistema operativo a 64 bit

Il procedimento e uguale sia per 32bit che per 64 bit aprite la cartella corrispondete al vostro sistema operativo.



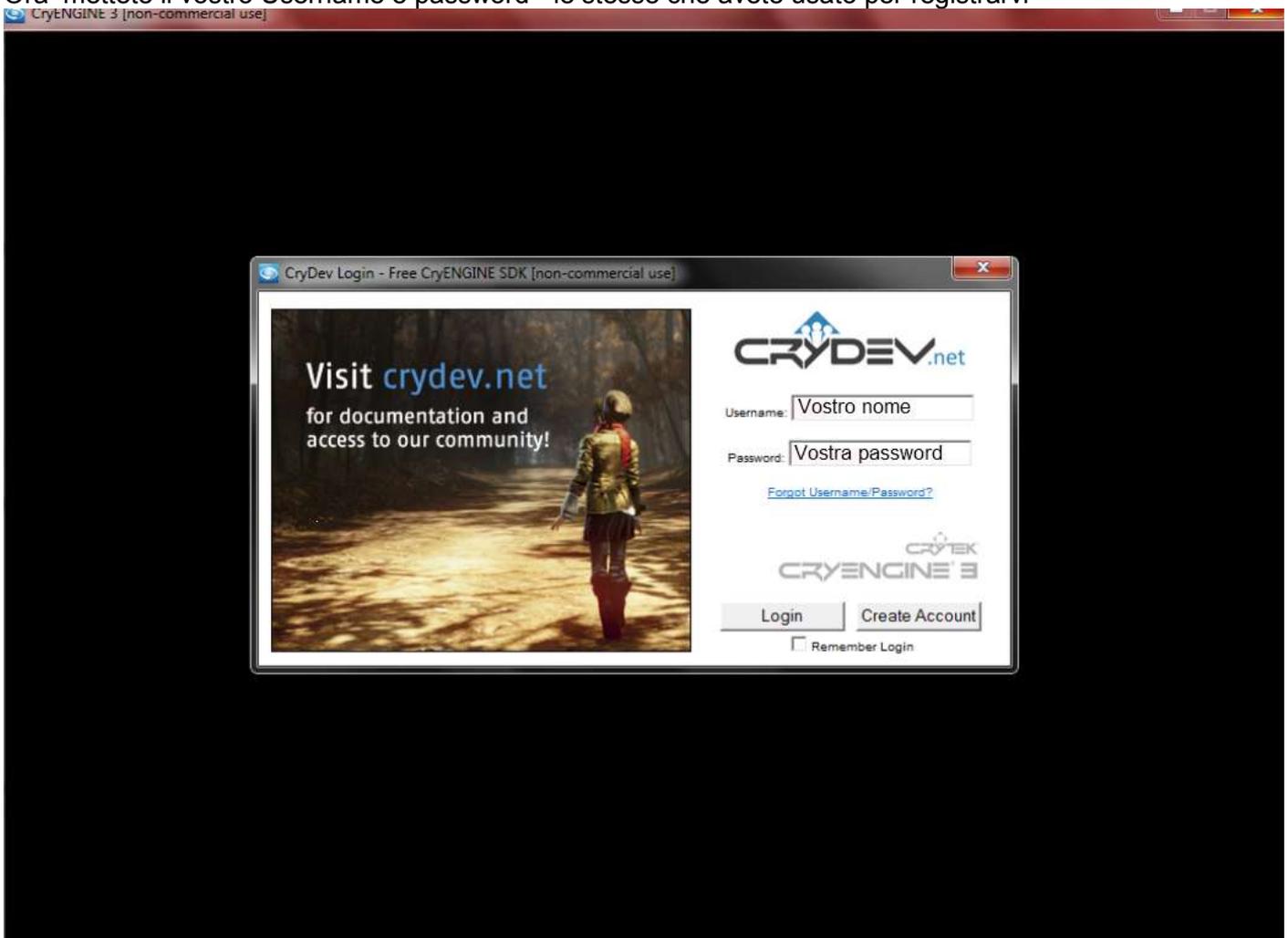
Selezioniamo

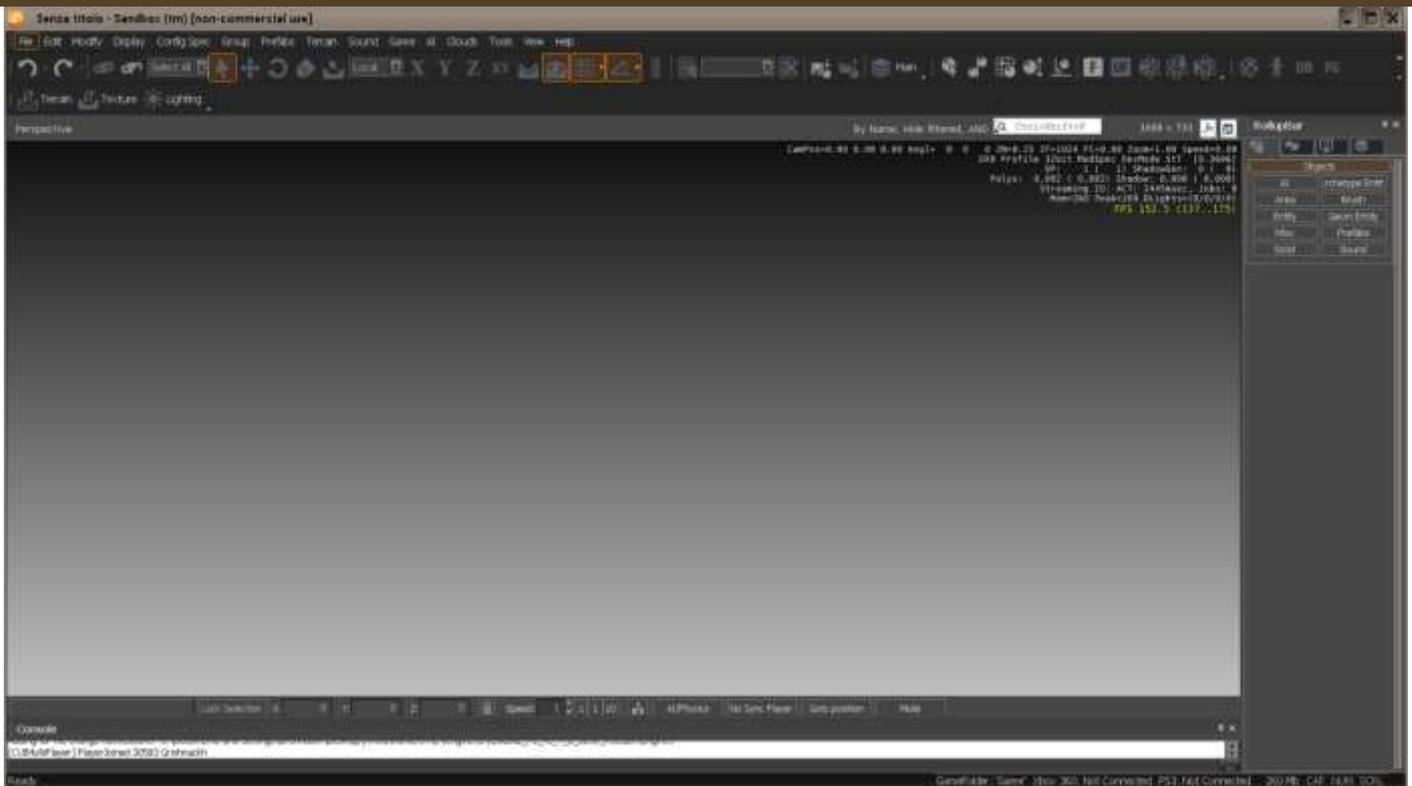
Editor

in caso di Windows 7 aprite il file come amministratore



Ora mettete il vostro Username e password "le stesse che avete usato per registrarvi"





Ora una volta aperto il Sandbox “editor CryEngine”

Diamo un'occhiata ai comandi

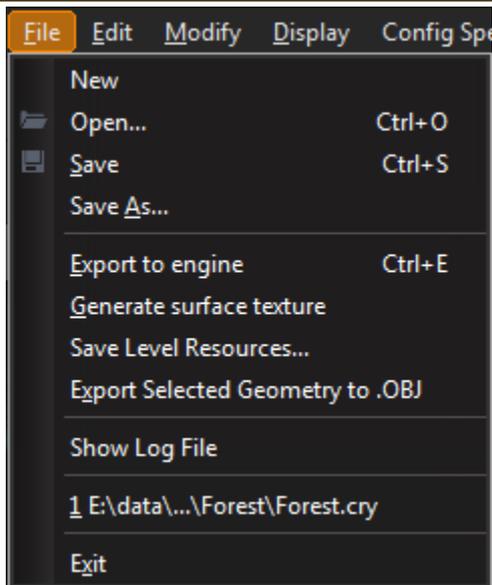
La barra dei menu

Il menu principale è dove si può accedere a tutto, dalle operazioni di base sui file e le opzioni di visualizzazione, per funzionalità più avanzate come il terreno e gli strumenti di editing di livello e le impostazioni di AI. Molti di questi comandi può essere eseguita anche la barra degli strumenti e anche tramite scorciatoie da tastiera.



Il menu File

Il menu File contiene i comandi relativi alla gestione dei file, come aprire e salvare a livello di file, visualizzare il file di registro e un elenco dei livelli di recente caricati.



Voci menu	Descrizione
New	Si prega di vedere la creazione di un nuovo Map tutorial per informazioni sulla creazione di una nuova mappa.
Open	Aprire un livello esistente.
Save	Consente di salvare il livello.
Save As	Salva il livello con un nome diverso.
Export to the Engine	Esporta i dati di livello nel file level.pak modo che il livello può essere giocato in modalità di gioco reale. Vedere Preparazione di un livello di gioco per maggiori informazioni
Generate the Surface Texture	Genera la struttura di superficie in un formato compresso così i cambiamenti fatti dal pittore terreno sarà visibile in modalità gioco. Vedere Creazione di una nuova mappa per maggiori informazioni
Save the Level Resources	Salva tutte le attività che sono utilizzate nel livello in una cartella.
Export the Selected Geometry to .OBJ	Salva la geometria selezionata in un file. Obj.
Show the Log File	Mostra il file di log che contiene tutto il testo che è stato stampato nella console.
Recently	Liste di recente apertura livelli.
Exit	Chiude l'editor in cui si richiede all'utente di salvare prima di uscire.

menu Edit

Il menu Modifica contiene i comandi relativi alla manipolazione di oggetti e la selezione

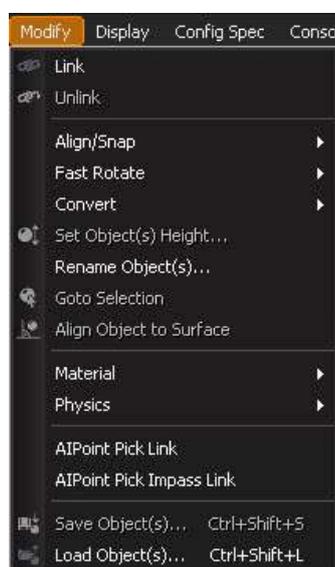


Voci menu	Descrizione
Undo	Undos gli utenti ultima azione (Ctrl + Z).
Redo	Redos gli utenti ultima azione (Ctrl + Shift + Z).
Delete	Elimina l'oggetto selezionato (s), quando si preme il pulsante Sì nella finestra di conferma.
Clone	Duplica l'oggetto selezionato (Ctrl + C).
Hide Selection	Nasconde l'oggetto selezionato (H).
Unhide All	Scopre tutti gli oggetti nascosti. (Ctrl + H), quando si preme il pulsante Sì nella finestra di conferma.
Freeze Selection	Congela gli oggetti selezionati in modo che non possono più essere spostati o selezionati (F).
Unfreeze All	Sblocca tutti gli oggetti congelati (Ctrl + F), quando si preme il pulsante Sì nella finestra di conferma.
Hold	Hold (salvare) lo stato corrente (Ctrl + ALT + H).
Fetch	Fetch (ripristino) lo stato salvato (Ctrl + ALT + F).
Select All	Seleziona tutti visibili, non congelati oggetti.
Select None	Oggetti Deseleziona attualmente selezionato.
Select Invert	Inverte la selezione, in modo da oggetto non selezionato da venire selezionati e gli oggetti attualmente selezionati diventano deselezionati.
Select Objects	Questa volontà si apre la finestra Seleziona oggetti. Si prega di vedere la finestra Selezione oggetti tutorial per ulteriori informazioni.
Lock Selection	Avere un oggetto in modalità di blocco impedisce di selezionare altri oggetti (Ctrl + Maiusc + Spazio), finché non si preme Esc.

Next Selection Mask	Seleziona la maschera successiva selezione (le maschere possono essere specificate nel campo con la discesa nella barra degli strumenti di editing - Selezione con nome).
Sub Object Mode	Quando si seleziona un oggetto e utilizzare la funzione di modifica delle maglie, si ha la possibilità di selezionare e modificare i vari componenti della geometria.
Editing Mode	Selezionare le varie modalità di modifica degli oggetti.
Constrain	Limita il movimento al X, Y, Z, o assi XY, alla superficie del terreno, oppure alla superficie del terreno e oggetti.

menu Modifica

Nel menu Modifica si trovano i comandi utilizzati per modificare e cambiare gli attributi e le proprietà quali l'altezza, l'allineamento e il materiale di oggetti e ed entità.

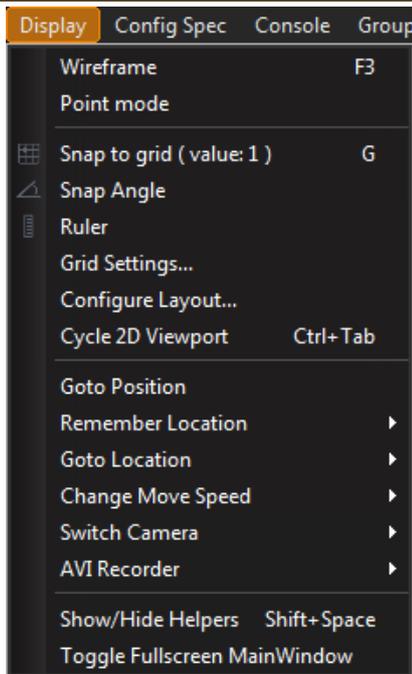


Voci menu	Descrizione
Link	Il collegamento è utilizzato per creare gerarchie tra gli oggetti. Se si dispone di un oggetto (figlio) collegato a un altro e quindi spostare l'oggetto padre, l'oggetto figlio si sposterà allo stesso modo. Per collegare un oggetto ad un altro è necessario selezionare un solo soggetto, quindi utilizzare la funzione di collegamento e quindi fare clic su un altro soggetto per collegarli tra loro.
Unlink	Questa funzione spezzare il legame tra gli oggetti attualmente selezionati.
Align/Snap	Allineare un oggetto alla griglia o ad un altro oggetto si sposta il punto di perno e parametri di rotazione dell'oggetto selezionato a quello che si fa clic su dopo aver premuto il pulsante di allineamento.
Fast Rotate	Ruota rapidamente l'oggetto corrente selezionato sull'asse selezionato con il valore misura definita nella finestra Ruota Angles.
Convert	Converte l'oggetto selezionato in un pennello o Entità Geom. Spazzole sono oggetti solidi che non possono essere modificati, aspetta se hanno punti di interruzione specificato (case per esempio). Entità Geom sono entità interattivi con i valori fisici in modo da comportarsi come oggetto la

	vita reale (avranno spinto via dalle esplosioni).
Set Object Height	Sposta l'oggetto di un certo livello (in metri) al di sopra del terreno.
Rename Objects	Rinomina l'oggetto selezionato.
Goto Selection	Sposta la telecamera per l'oggetto selezionato.
Align Object to Surface	Sposta l'oggetto selezionato alla superficie che si successiva fare clic su.
Material	Assegnare corrente assegna il materiale selezionato per l'oggetto corrente selezionato. Reset to Default ripristina il materiale per l'oggetto a quello predefinito assegnato alla creazione dell'oggetto. Get From selezionato riceve il materiale l'oggetto selezionato al material editor. Scegli Materiale ti permette di scegliere le superfici e quindi visualizzare il materiale di superficie nell'editor.
Physics	Questa funzione è principalmente usato per fare una simulazione fisica (assi di legno o di corpi morti che cadono, e poi per memorizzare nella cache la posizione degli oggetti che si trovano sul terreno come farebbero nella vita reale). Otteni Fisica dello Stato ottiene lo stato attuale della fisica. Ripristina Fisica ripristina Stato lo stato fisico (nella posizione in cui è stato collocato in origine). Simulare Oggetti simulare oggetti li fa si comportano come la gravità reale è acceso.
AIPoint Pick Link	Permette di combinare AI punti di modifica di navigazione (Ctrl + Shift + S).
AIPoint Pick Impass Link	Utilizzato per limitare AI punti di modifica di navigazione (in modo da AI non può camminare su queste linee) (Ctrl + Shift + L).
Save Objects	Salvataggio di un oggetto (s) per la cartella del gioco (Ctrl + Shift + S).
Load Objects	Caricare un oggetto (s) da una cartella di gioco (Ctrl + Shift + L).

visualizzazione del menu

Il menu Visualizza consente all'utente di attivare o disattivare funzioni del display, che sarà di aiuto nella progettazione dei livelli, il posizionamento entità e la manipolazione di oggetti. Altri comandi come Ricordati / Goto Posizione è vista la velocità di navigazione, si può accedere anche dal menu Visualizza.



Voci menu	Descrizione
Wireframe	Attiva la modalità Wireframe (F3).
Point mode	Questa opzione attiva la modalità punto, si spegne quasi tutte le caratteristiche di rendering particelle in modo di editing può essere fatto più velocemente.
Snap to Grid	Questo blocca un movimento di rotazione o di oggetti a una griglia predefinita (G).
Snap Angle	Limita la rotazione di un oggetto per passi angolari predefiniti, cioè 15, 30, 45, 60 ... gradi.
Grid/Snap Settings	Ulteriori informazioni sulle Grad / Snap Le impostazioni possono essere trovate alla fine di questa tabella.
Configuring the Layout	Selezionare una delle impostazioni di layout preconfigurati per aiutare a mantenere organizzare l'editor Sandbox. Per ulteriori informazioni, vedere il Interazione con Windows e barre degli strumenti tutorial.
Cycle 2D Viewport	Questa funzione modificare la porta corrente per il tipo successivo (dal punto di vista verso l'alto, in primo piano) (Ctrl + Tab).
Go to Position	In questa finestra è possibile specificare una posizione della telecamera in coordinate XYZ, e poi premete "Vai a" per spostare la telecamera corrente in questa posizione.
Remember Location	Usando questa funzione permette di salvare 10 posizioni che si richiamo in seguito utilizzando la funzione Goto Posizione. Questo è utile per passare velocemente a diversi luoghi predefiniti in Sandbox e nel gioco. (Ctrl + F1, 2,3,4 ecc)
Goto Location	Con questa funzione è possibile passare velocemente alle posizioni predefinite della telecamera. (Shift + F1, 2,3,4 ecc)
Change Move Speed	Aumentando la velocità renderà la navigazione più veloce nell'editor. Diminuendo la velocità renderà la navigazione nell'editor più lento.

	Step Size cambia la dimensione di fase a valori più alti di passare rapidamente tra il movimento veloce e lento.
Switch Camera	Camera di default è la videocamera predefinita. Fotocamera sequenza viene utilizzata quando si desidera vedere attraverso la fotocamera utilizzata in una sequenza Track View. Oggetto telecamera selezionata è l'entità della fotocamera che avete selezionato.
AVI Recorder	Consente di registrare la finestra corrente in un file video. Avi.
Show/Hide Helpers	Consente di nascondere tutti gli oggetti di supporto o le riaccenda (Shift + Spazio).
Toggle Fullscreen Perspective Window	Da qui è possibile attivare o disattivare la vista prospettica da e per la modalità a schermo intero. Questo funziona solo quando la vista prospettica non è ancorata nella finestra principale.

Utilizzare la griglia a scatto / finestra di dialogo Impostazioni per definire le impostazioni della griglia, Angolo Allineamento valori, le dimensioni del piano di costruzione e marcatori a scatto.

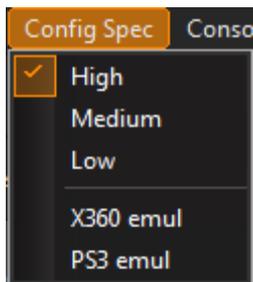
Grid	
Snap to Grid	Far scattare l'oggetto selezionato alla griglia.
Grid Lines Every x units	Il posizionamento di linee della griglia di misura da parte di unità.
Units Per Meter	Definisce la dimensione di una unità.
Get Angles & Translation from Selected	Ruota le linee della griglia e di traduzione in angoli uguali all'oggetto selezionato.
Rotation & Translation by X/Y/Z	Ruotare il necessario asse linea della griglia per il numero di gradi specificato.
Angle Snapping	
Angle Snap checkbox	Attiva / disattiva Snap angolo.
Angel Snap	Imposta i passi angolari scattare in gradi.
Construction Plane	Il piano di costruzione è utile quando si modifica solidi, o spostare oggetti.
Display	Interruttori piano di costruzione on / off.
Size	Definisce la dimensione in metri in tutte le direzioni dal perno.
Snap Marker	Il Marker Snap è utilizzato per la modellazione di solidi.
Display	Attiva Marker Snap on e off.
Size	Modifica le dimensioni del Marker Snap.

menu Config Spec

Questo menu consente di passare rapidamente tra le impostazioni di qualità predefinite, per verificare tracce di memoria, differenze di qualità visiva e le caratteristiche disponibili



nelle diverse modalità. La definizione, le caratteristiche che sono mostrati in modo particolare, devono essere definiti nel codice.



Voci menu	Descrizione
High	Consente di attivare le impostazioni di visualizzazione di alta.
Medium	Attiva le impostazioni di visualizzazione di media.
Low	Consente di attivare le impostazioni di visualizzazione basso.
X360 emulation	Consente di attivare le impostazioni di visualizzazione di Xbox 360.
PS3 emulation	Attiva le 3 impostazioni di visualizzazione Playstation.

console Menu

Dal menu della console gli utenti hanno accesso alle opzioni console e comandi console varie specifiche.



Voci menu	Descrizione
Sync data to the console	Sincronizza tutti i dati del livello di console. Si prega di consultare la sincronizzazione Xbox per ulteriori informazioni.
Automatically Sync Data	Sincronizza continuamente i dati di livello alla console.
Sync camera	Sincronizza prospettiva della telecamera della finestra tra il PC e Console.
Options	Apri la finestra di dialogo per configurare l'editor sandbox per

	lo sviluppo della console.
Load current level on the console	Carica il livello corrente sulla console.
Launch current level on the console	Avvia il livello corrente sulla console.
Upload Files to the Console	Apri la finestra di trasferimento file di dialogo per inviare file attraverso le console.

Group Menu

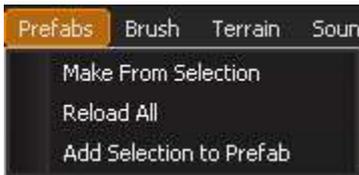
Il menu contiene i comandi del Gruppo che si occupano con il raggruppamento dei singoli oggetti.



Voci menu	Descrizione
Group	Quando si dispone di più oggetti selezionata la funzione di raggruppamento sarà raggrupparli insieme e disegnare un riquadro verde intorno a loro.
Ungroup	Avere un gruppo selezionato questa funzione separare tutti gli oggetti del gruppo.
Open	Questa funzione aprire il gruppo in modo da singoli oggetti all'interno del gruppo può essere modificato.
Close	Questa funzione chiudere il gruppo così modificazione singolo oggetto non è più possibile fino al gruppo viene riaperto.
Attach	Avere un gruppo selezionato e scegliendo questa funzione e quindi facendo clic su un oggetto che non è già nel gruppo aggiungerà questo nuovo oggetto al gruppo.
Detach	Quando il gruppo è aperto e uno degli oggetti di gruppo è selezionata questa funzione di rimozione sarà rimosso gli oggetti specifici dal gruppo.

Prefabs menu

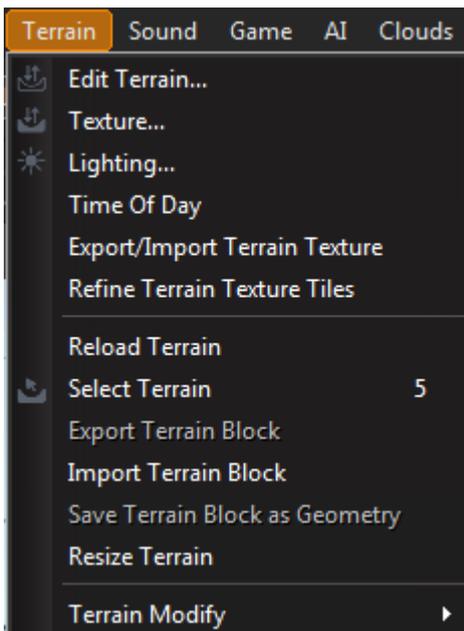
Il menu Prefab contiene i comandi per rendere prefabbricati dalla selezione, ricaricare prefabbricati e aggiungere gli oggetti selezionati dalla libreria prefabbricato.



Voci menu	Descrizione
Make From Selection	Fa un prefabbricato nuovo dagli oggetti selezionati.
Reload All	Ricarica tutti gli elementi prefabbricati.
Add Selection to Prefab	Aggiunge attuali oggetti selezionati al prefabbricato.

menu Terrain

Il menu del terreno funge da hub per accedere a molti riquadri vista e strumenti che riguardano il mondo di gioco e l'aspetto del terreno in modi particolari.

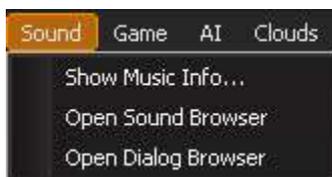


Voci menu	Descrizione
Edit Terrain	Aprire la Terrain Editor finestra.
Texture	Aprire il Terrain Texture Livelli finestra.
Lighting	Aprire la Terrain Lighting finestra.
Time Of Day	Aprire la finestra di Time Of Day finestra.
Export/Import Terrain Texture	Aprire il terreno texture import / export finestra, nella quale è possibile selezionare diversi settori da esportare, modificare in un programma di grafica e importare di nuovo.
Refine Terrain Texture Tiles	Divide le tessere terreno in più sezioni più piccole.

Reload the Terrain	Ricarica il terreno.
Select Terrain	Selezionare le sezioni del terreno da esportare.
Export the Terrain Block	Esporta una sezione del terreno come blocco terreno (. Trb) file.
Import the Terrain Block	Le importazioni del terreno da un file salvato in precedenza blocco terreno.
Save Terrain Block as Geometry	Con questa funzione è possibile salvare una parte del terreno come. Obj file che può essere modificato in un'applicazione grafica 3D. Date un'occhiata nella descrizione Export Block terreno come esportare una parte del terreno.
Resize Terrain	Apri la finestra di ridimensionamento terreno in cui è possibile modificare la heightmap del livello modificando l'impostazione di risoluzione e heightmap Metri Per impostazione di Unità.
Terrain Modify	Apri la finestra di Modifica di un gruppo di esperti del terreno (anche situato sulla barra RollUp) sia con il Flatten, Liscio, alzare / abbassare o ritirare altezza pennello selezionato.

Sound Menu

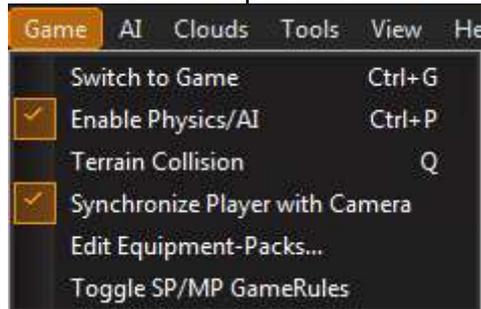
Il menu Suono contiene i comandi per mostrare la musica attualmente in riproduzione e per accedere al suono e browser di dialogo.



Voci menu	Descrizione
Show Music Info...	Apri la finestra di informazioni sulla musica, in cui è possibile vedere ciò che la musica è in riproduzione.
Open Sound Browser	Apri Sound Browser, dove è possibile fare clic effetti sonori e ascoltarli.
Open Dialog Browser	Apri il Suono e Browser di dialogo, dove è possibile selezionare i segmenti di dialogo e ascoltarli.

Game Menu

Il menu di gioco fornisce i comandi per attivare la modalità di gioco e di prova, le caratteristiche di

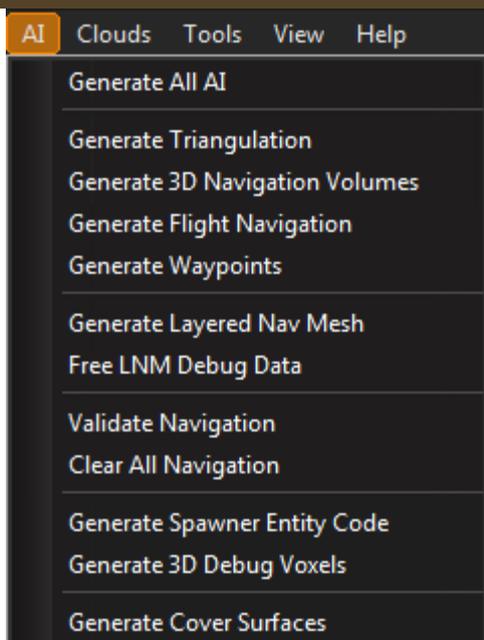


nuova creazione.

Voci menu	Descrizione
Switch to Game	Passa alla modalità di gioco in modo da poter riprodurre il livello all'interno dell'editor (Ctrl + G) (per uscire dalla modalità di gioco premere Esc).
Enable Physics/AI	Abilita fisica e intelligenza artificiale all'interno dell'editor (Ctrl + P).
Terrain Collision	Rende la fotocamera modifica si scontrano con il terreno in modo che non può volare sotto la superficie del terreno (Q).
Synchronize the Player with the Camera	Imposta il lettore per la posizione in cui la telecamera e di modifica corrente.
Edit Equipment-Packs	Aprire la materiale-Pack finestra Modifica. Vedere l'aggiustaggio delle attrezzature Pack tutorial per ulteriori informazioni.
Toggle SP/MP GameRules	Commuta tra "Singleplayer" e "TeamInstantAction" regole del gioco.

AI Menu

Il menu triangolazione AI contiene i comandi utilizzati per generare AI navigazione e aggiornare il sistema di intelligenza artificiale all'interno di un livello.



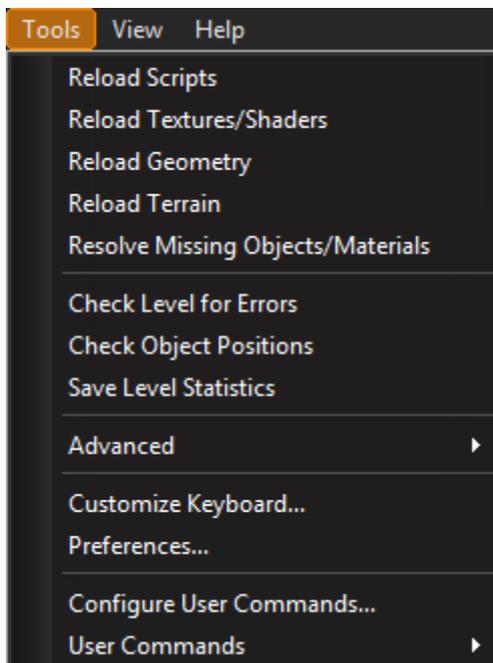
Nota: Se non c'è intelligenza artificiale di navigazione presenti dati nel livello, il sistema d'intelligenza artificiale non sarà aggiornato.

Voci menu	Descrizione
Generate All AI	Questo attiva la generazione di tutte le IA di navigazione. Tutti i passaggi elencati di seguito verrà eseguito.
Generate Triangulation	Genera triangolazione - la rete di navigazione, usato per esterno.
Generate 3D Navigation Volumes	Genera di navigazione per i volumi 3D. Questo tipo di navigazione viene utilizzato dagli alieni. I volumi devono essere definiti con AINavigationModifier e NavType del modificatore deve essere impostata su Volume . Questo renderà il sistema di processo l'intero ambiente in modificatore e generare dati di navigazione 3D per questo spazio.
Generate Flight Navigation	Genera il tipo di dati di navigazione utilizzati da elicotteri, scout, ecc I volumi devono essere definiti con AINavigationModifier e NavType del modificatore deve essere impostato su Flight . Questo renderà sistema di processo l'intero ambiente all'interno di modificatore e generare "2.5D" i dati di navigazione, utilizzabili per il volo AI agenti all'interno di questo spazio.
Generate Waypoints	Rigenera link per l'aggiornamento waypoint interni (collegamenti).
Generate Layered Nav Mesh	Genera dati LNM specifici AI Modificatori di navigazione, con set di LNM il loro tipo di navigazione.
Free LNM Debug Data	
Validate Navigation	In questo modo controllare i dati di navigazione correnti per vari problemi (posizionamento oggetto cattivo, aree proibite sovrapposte, corruzioni). Emette avvisi in caso di problemi trovati.
Clear All Navigation	Questo eliminerà tutte le informazioni di navigazione dal livello.

Generate Spawner Entity Code	Usato per lo scripting, sembra per classi appropriate di entità AI e genera un. Ent file per ogni. Questo associa un nome di classe Entity con il file di base Lua di tale entità.
Generate 3D Debug Voxels	Genera informazioni di debug per le regioni del volume di navigazione (quando ai_DebugDraw entrato in console e attivato).
Generate Cover Surfaces	

Tools Menu

Il menu Strumenti è dove ricaricare script, texture, geometria e terreno. Altri comandi sono comandi di configurazione utente e controllare il livello di errori.



Voci menu	Descrizione
Reload Scripts	Ricarica tutte le entità.
Reload Textures/Shaders	Ricarica tutte le texture e shader utilizzati nel livello.
Reload Geometry	Geometrie ricarica utilizzato nel livello.
Reload Terrain	Avvia il terreno (può essere usato al posto di ricaricare l'editor).
Resolve Missing Objects/Materials	Questo farà eseguire un controllo attraverso il livello e cercare di risolvere tutti gli oggetti / materiali che hanno problemi.
Check Level for Errors	Controlla il livello di errori (oggetti duplicati, le attività mancanti) e visualizza un elenco nella console.
Check Object Positions	
Save Level Statistics	Salva le statistiche livello per il file "YOURLEVELNAME.xml" nella

	cartella C: \ Crytek \ \ CryENGINE3 TestResults cartella.
Advanced	
Compile Script	Compila uno script entità.
Reduce Working Set	Riduce il consumo di memoria.
Clear Level Shader List	Cancella l'elenco shader.
Update Procedural Vegetation	Aggiornamenti della vegetazione di procedura.
Customize Keyboard	La finestra Personalizza tastiera vi permette di configurare le barre degli strumenti, menu e tasti di scelta rapida.
Preferences	Preferenze di Editor può essere impostato qui.
Configure User Commands	Funzione di creare scorciatoie per i comandi della console. Così i comandi più comuni, come i parametri di visualizzazione AI è possibile accedere con un solo clic del mouse.
User Commands	Visualizza i tasti di scelta rapida ai comandi della console e redattore come specificato nella Configurazione utente finestra Comandi.

View Menu

Il menu Visualizza permette agli utenti di essere in grado di personalizzare l'editor Sandbox, e consente di accedere ai vari editor Sandbox, layout degli utenti e le pelli.



Voci menu	Descrizione
Open View Pane	Qui è possibile aprire i vari Sandbox Editor finestre (cioè Flowgraph, TrackView), nonché le funzioni di vista differenti che aiutano nella configurazione dell'oggetto.
Show Rollup Bar	Mostra e nasconde la barra di rollup.
Show ToolBox	Mostra e nasconde la casella degli strumenti.
Show Console	Mostra e nasconde la console.
Show Status Bar	Mostra e nasconde la barra di stato.
Layouts	
Save Layout...	Salva il layout corrente. Se il layout è stato salvato in precedenza, appare una lista di sopra di questa opzione di menu, che consente di caricare, salvare nuovamente, rinominare o eliminare la disposizione

	dell'utente.
Restore Default Layout...	Ripristina il layout predefinito.
Skins	Selezionare una delle varie pelli. Attuali pelli SDK includono CryDark e CryLight.

Help Menu

Il menu Guida contiene informazioni sulla versione e l'accesso alla punta della finestra di dialogo

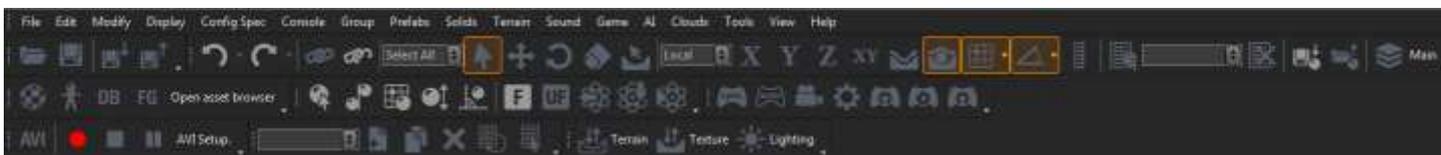


Giorno.

Voci menu	Descrizione
About Editor	Consente di visualizzare le informazioni CryENGINE Sandbox Editor versione.
Tip of the Day	Apri la punta della finestra di dialogo Giorno, e consente agli utenti di trasformare "Mostra suggerimenti all'avvio" e si spegne.

ToolBar Menu

Con il menu barra degli strumenti, gli utenti possono rapidamente e facilmente accedere a molte delle funzioni dell'editor Sandbox attraverso le barre degli strumenti e le icone nella parte superiore dello schermo. Queste barre degli strumenti possono essere configurati per soddisfare le preferenze e le esigenze dei singoli utenti. I vari modi per personalizzare le barre degli strumenti sono illustrati nella sezione Personalizzazione di seguito. Quello che segue è un breve riassunto delle barre degli strumenti predefinite e le impostazioni che sono disponibili in Sandbox:



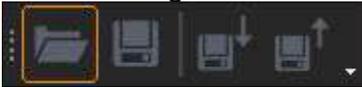
Accesso al menu ToolBar

Pulsante destro del mouse sulla **barra delle icone** per visualizzare il menu delle impostazioni ToolBar. Selezione di una barra degli strumenti dalla lista verrà visualizzato sulla barra degli strumenti. Barre degli strumenti possono essere disposte orizzontalmente nella parte superiore dell'editor, in verticale sui bordi, o completamente sganciata dall'editor.



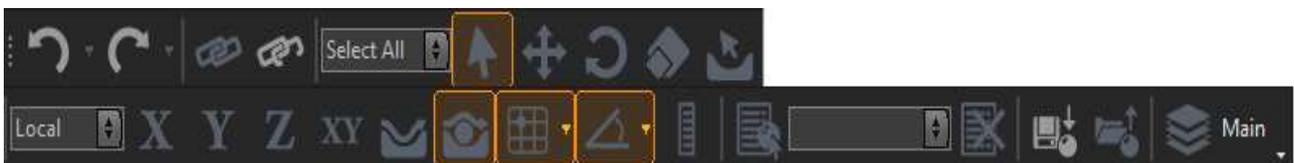
Standard ToolBar

La barra degli strumenti standard contiene aprire, salvare, tenere, apprendere le opzioni.



EditMode ToolBar

La barra degli strumenti Edit contiene vari strumenti per l'editing di livello generale. Pulsanti includono undo e redo, link e unlink, selezione del filtro, selezione degli oggetti, movimento, rotazione, ridimensionamento e la selezione del terreno. Gizmo assi allineamento, blocco dei movimenti a X, Y, Z, XY, terreno, terreno e oggetti. Blocca sulla griglia e l'angolo con accesso rapido alle impostazioni predefinite. Righello, seleziona gli oggetti, selezioni nominate, eliminare le selezioni con nome, salvare e caricare gli oggetti e la selezione livello.



Object ToolBar

La barra degli strumenti Oggetto contiene gli strumenti per le opzioni di allineamento degli oggetti e strumenti per la manipolazione fisica degli oggetti. I pulsanti sono oggetto goto selezionato (comando rapido **[Z]**), allineare la selezione, allineare oggetti alla griglia, set di oggetti (s) di altezza, allineare oggetto alla normale alla superficie, e gli oggetti congelare e scongelare selezionati. Ripristina lo stato della fisica, ottenere lo stato della fisica e simulare la fisica sugli oggetti selezionati.



AVI Recorder ToolBar

Utilizzare la barra degli strumenti Recorder AVI per modificare il nome del file di output AVI, iniziare a registrare la finestra da file AVI, interrompere la registrazione, e mettere in pausa la registrazione. Il pulsante di impostazione AVI apre una finestra di dialogo in cui è possibile specificare i fps, risoluzione e qualità video.



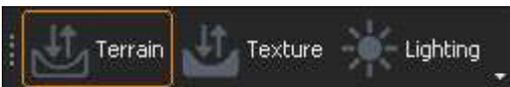
Mission ToolBar

Con la barra degli strumenti missione, è possibile selezionare la missione in corso, creare una nuova missione, duplicare una missione, eliminare una missione, ricaricare e modificare gli script di missione.



Terrain ToolBar

La ToolBar Terrain contiene collegamenti al Terrain Editor, livelli di texture e terrain finestra di dialogo Illuminazione.



Dialogs ToolBar

La Barra degli strumenti Finestre di dialogo contiene le icone utilizzate per accedere all'Editor dei materiali, l'Editor di caratteri, la vista del database, l'editor grafico di flusso e il browser.



Console ToolBar

La barra degli strumenti della console dispone di opzioni specifiche per console sviluppo del gioco. I pulsanti sono dati di sincronizzazione completo per console, sincronizzare automaticamente i dati alla console, sincronizzazione della fotocamera (incontro la vista della console alla vista editore), le opzioni di configurazione della console, caricare il livello attuale su console, avviare il livello attuale su console e caricare i file nella console. Ulteriori informazioni possono essere trovate nella sincronizzazione Xbox tutorial.



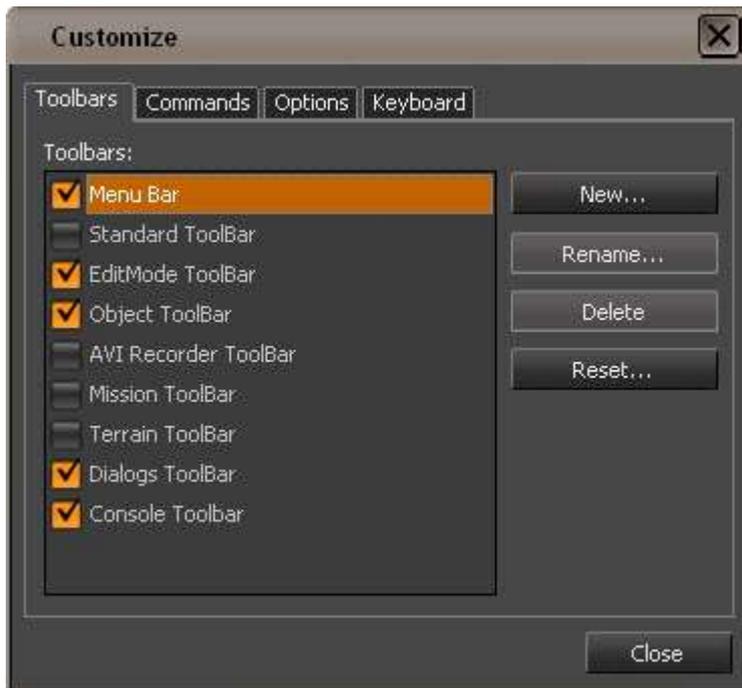
Nota: il pulsante di sincronizzazione completa, anche se funzionale, deve essere usato con parsimonia. A causa delle limitazioni di memoria di Xbox 360, Crytek consiglia di non utilizzare la sincronizzazione completa più di una volta o due volte per ogni livello.

L'opzione di sincronizzazione completa sincronizza l'intero livello, compreso il particolare terreno intensivo di memoria e l'entità. A causa di questo, più si sincronizza tutte le porte alla frammentazione della memoria e, infine, agli arresti. Sincronizzazione automatica, invece, sincronizza solo pochi elementi alla volta, ed è il metodo preferibile per la modifica con il PC e console.

Customizing Toolbars and Menus

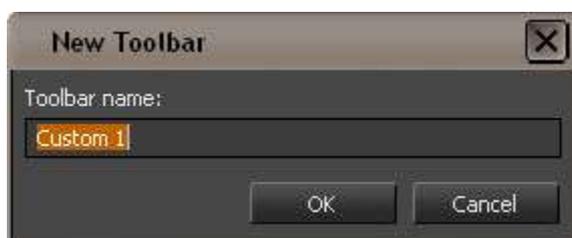
La finestra di dialogo Personalizza consente agli utenti di personalizzare le barre degli strumenti preset, nonché creare barre degli strumenti personalizzate dell'utente.

The Toolbars Tab



Nuovo

Questo pulsante consente di creare una nuova barra degli strumenti personalizzata. Premendo il pulsante, viene visualizzato un prompt richiede un nome per la nuova barra degli strumenti.



Rename

Questo pulsante consente di rinominare una delle barre degli strumenti personalizzate che avete creato.

Delete

Questo pulsante consente di eliminare una delle barre degli strumenti personalizzate che avete creato.

Reset

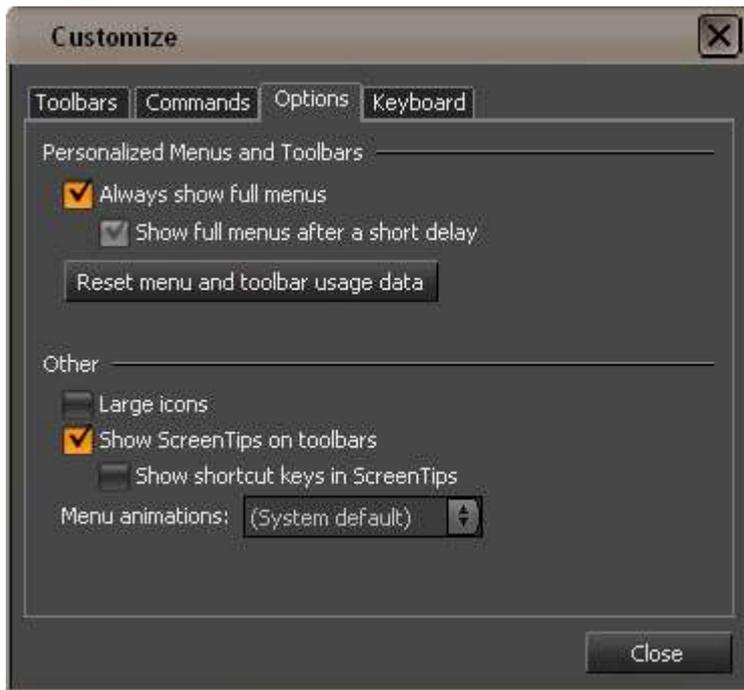
Restituisce tutte le modifiche apportate alla parte posteriore delle barre degli strumenti di default.

Commands Tab



Questa scheda consente di trascinare e rilasciare una delle icone della finestra di comandi in una barra degli strumenti.

Options Tab



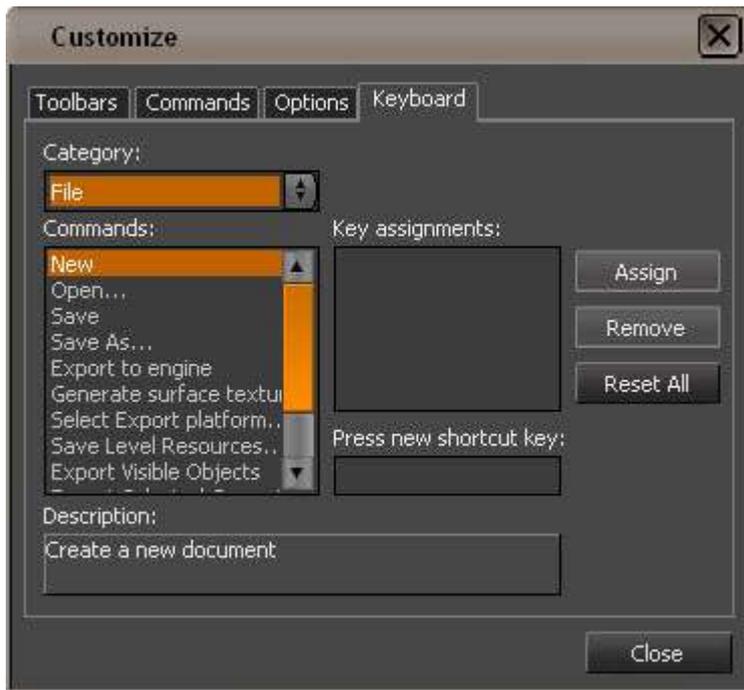
Personalized Menus and Toolbars

Option	Descrizione
Always show full menus	Mostra sempre menu completi, anche se una pelle personalizza menu per mostrare solo oggetti di uso frequente.
Show full menus after a short delay	Dopo una breve attesa, il menu completo sarà visualizzato se una pelle crolla il menu per visualizzare solo oggetti di uso frequente.
Reset menu and toolbars usage data	Elimina il record dei comandi che hai usato nell'editor, ripristinando le impostazioni predefinite.

Other

Option	Descrizione
Large icons	Visualizza le icone di grandi dimensioni quando la pelle Editor è una scelta di icone grandi e piccoli.
Show ScreenTips on toolbars	Consente di visualizzare le descrizioni, comandi quando il mouse si tiene sui pulsanti della barra degli strumenti.
Show Shortcut keys in ScreenTips	Mostra anche le scorciatoie da tastiera insieme ai comandi.
Menu animations	Le modifiche come i menu sono visualizzati. Le opzioni includono: (impostazione predefinita di sistema), casuale, Unfold, Slide, Fade, e None.

Keyboard Tab



Category

Questo elenco a discesa consente di selezionare le varie categorie visualizzate nel menu principale, che verrà visualizzato nella finestra Comandi di seguito.

Commands

Consente di visualizzare gli elementi della lista categoria selezionata.

Key Assignments

Consente di visualizzare tutte le scorciatoie da tastiera assegnati all'elemento selezionato.

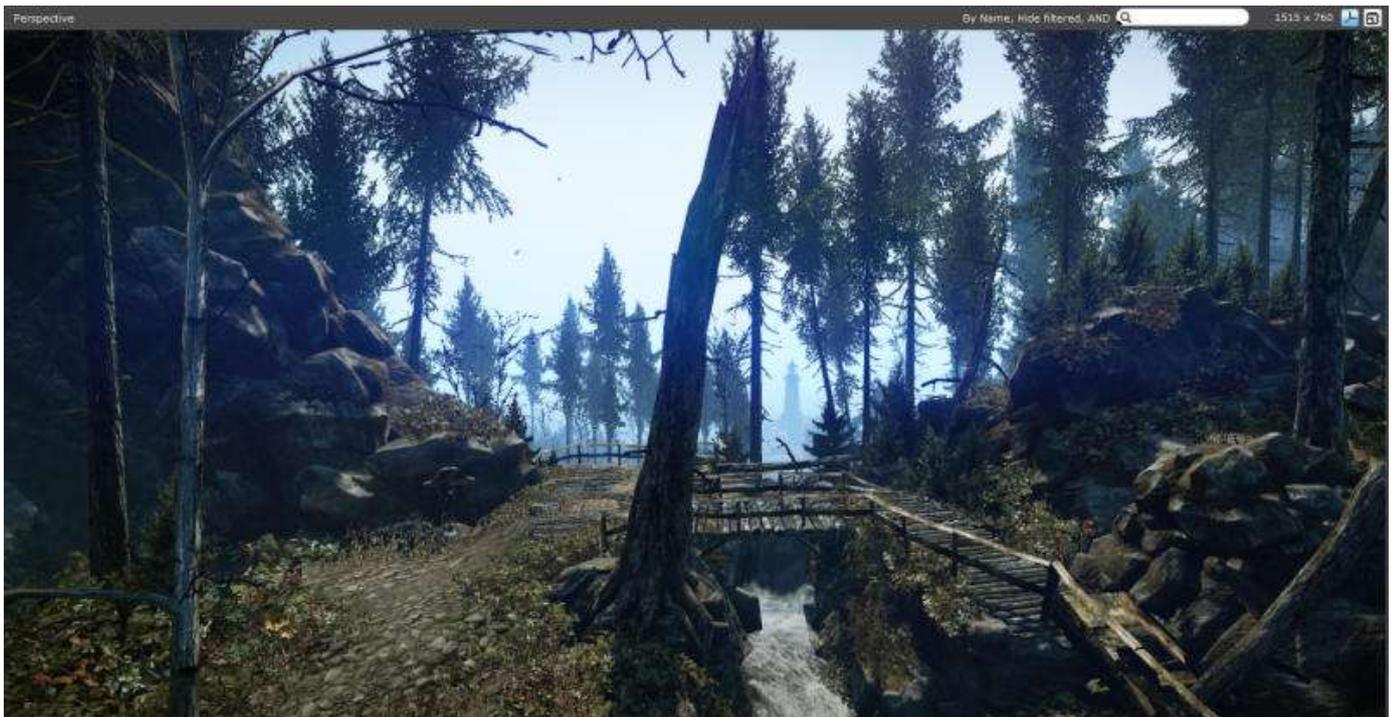
Shortcut Key

Istruzioni all'interno di questa casella di testo con un elemento scelto e selezionare una chiave che potenzialmente può essere assegnata all'elemento selezionato.

Option	Descrizione
Assign	Questo pulsante consente di assegnare il tasto scelto per l'elemento selezionato.
Remove	Questo pulsante consente di rimuovere tutti i tasti assegnati per l'elemento selezionato.
Reset	Questo pulsante consente di ripristinare le chiavi assegnate.

Viewport

La finestra **Viewport** è la finestra principale che viene utilizzato per visualizzare il livello. E 'qui che la grande maggioranza delle attività di progettazione di livello si svolgono, come l'inserimento di oggetto, la modifica del terreno, e in-editor di test gioco.

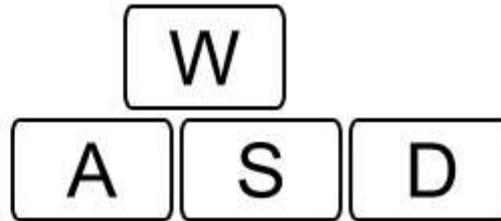
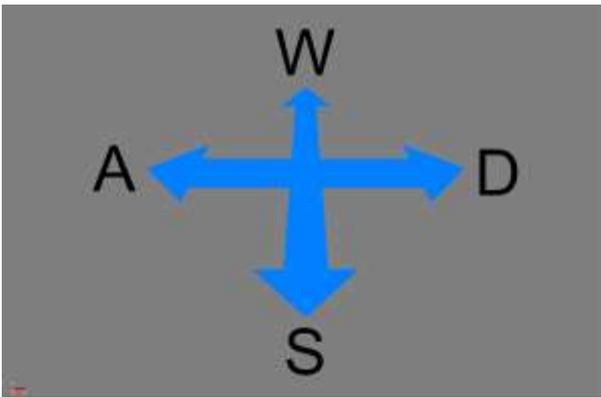


Nell'angolo in alto a destra della vista Prospettica sono il rapporto di aspetto attuale della vista Prospettica e due pulsanti. Il filtro di ricerca è il primo, poi il primo pulsante si accende e si spenge (la scorciatoia da tastiera è **Maiusc + Barra spaziatrice**). I pannelli secondo pulsante vista Prospettica con qualsiasi editor o vista prospettica sia selezionata. Selezionare una visualizzazione secondaria o Editor di sinistra clic sull'intestazione prospettiva, e selezionandoli dal menu Visualizza.

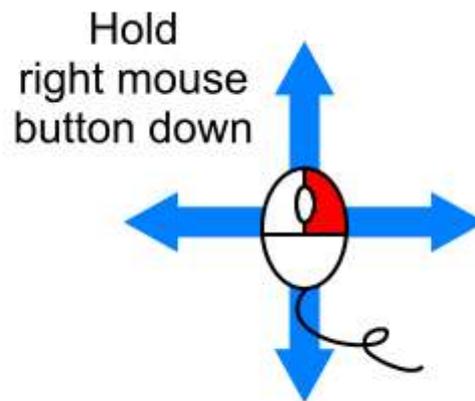
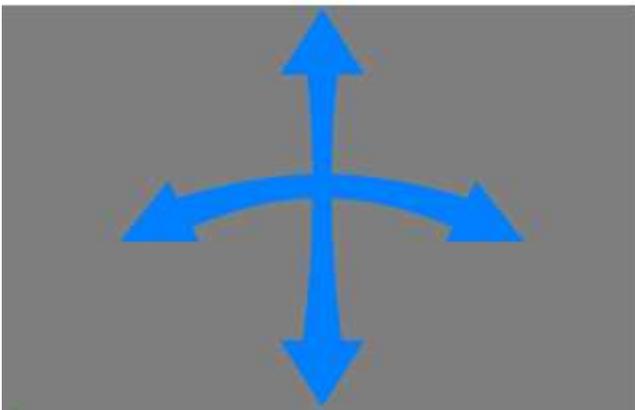
Viewport Movimento

È possibile controllare il movimento della fotocamera con il sistema standard di controllo WASD.

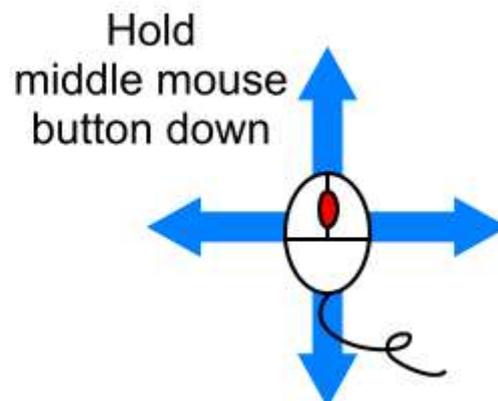
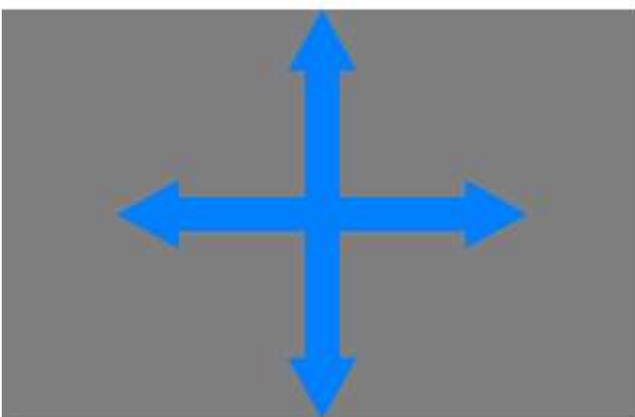
- **W** per andare avanti
- **S** per spostarsi all'indietro
- **A** per spostare (strafe) a sinistra
- **D** per spostare (strafe) a destra



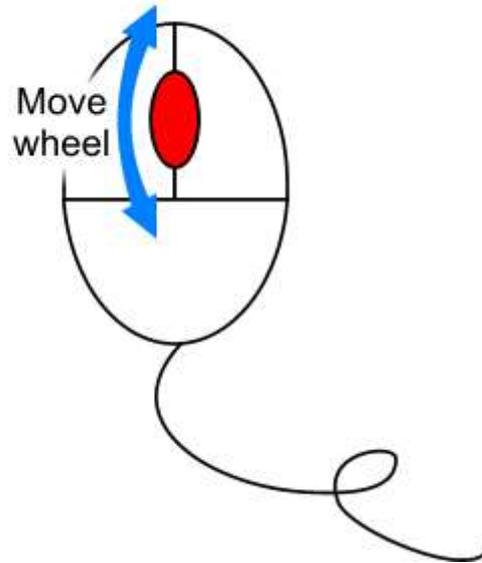
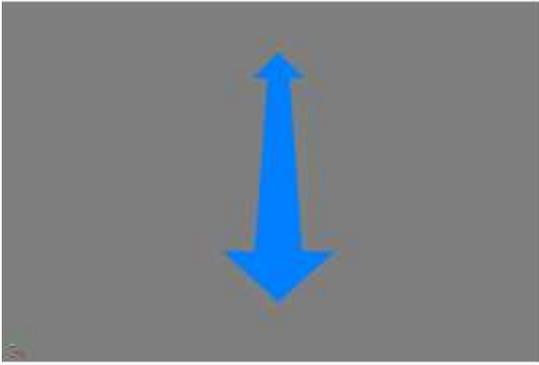
Quando il puntatore del mouse si trova all'interno della finestra, tenere premuto il **tasto destro del mouse** e spostare il puntatore del mouse per ruotare la vista.



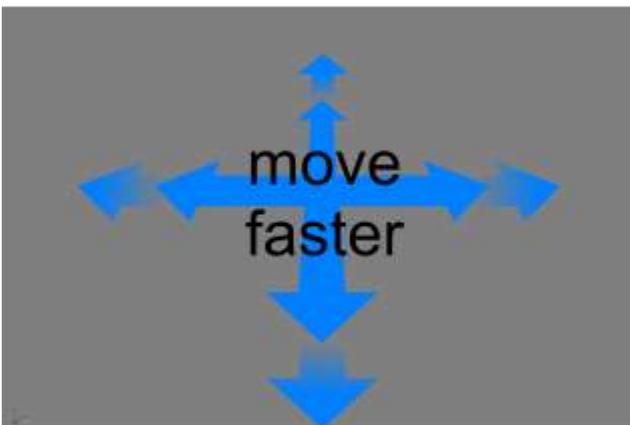
Tenere premuto il **tasto centrale del mouse** e spostare il puntatore del mouse per eseguire la panoramica della vista.



Ruotare la **rotellina centrale pulsante del mouse** per spostare la vista in avanti o indietro.

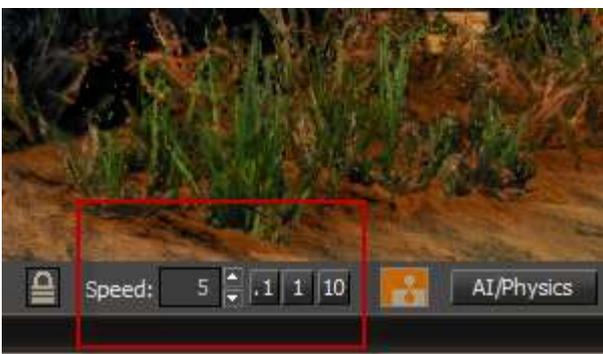


Tenere premuto il **tasto Maiusc** per raddoppiare la velocità dei movimenti delle finestre.



Shift
+
movement
keys

Viewport Movement Speed Control



La **velocità**: ingresso viene utilizzato per aumentare o diminuire la velocità di movimento di tutti i movimenti che fate nella principale prospettiva Viewport. I 3 pulsanti a destra della **velocità**: ingresso sono collegamenti rapidi ai **0,1 1 e 10** velocità. In alternativa, è possibile impostare manualmente la velocità digitando nella casella. In alternativa, utilizzare le due frecce per regolare la velocità verso l'alto o verso il basso.

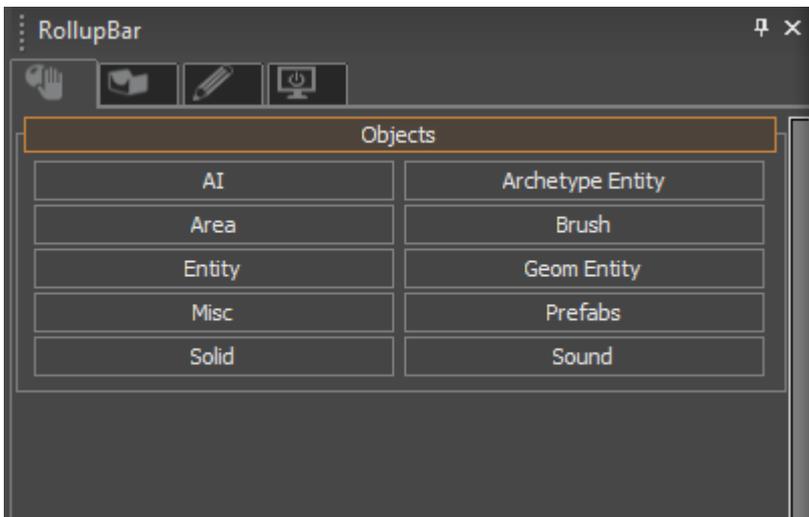
Collision Terrain



Il pulsante dopo le tre impostazioni di velocità, si collisione terreno e disattiva quando è in modalità di modifica.

RollupBar

Il **RollupBar** è un menu rapido per molti tipi di funzionalità all'interno dell'editor memorizzati in un formato facilmente accessibile. Il Bar Rollup è suddiviso in diverse schede, che contiene strumenti per la creazione di oggetti, la vegetazione e gli strumenti di editing terreno, opzioni di visualizzazione, organizzazione e strumenti di livello.



The Status Bar

La **barra di stato** contiene informazioni sulla cartella di gioco in corso, le informazioni di connessione della console, il consumo di memoria del livello.

GameFolder: 'Game' XBOX 360: Not Connected PS3: Not Connected 567 Mb CAP NUM SCRL

nome	Funzione
GameFolder:	Consente di visualizzare la posizione corrente della cartella di gioco. Una cartella gioco diverso può essere specificato nel file system.cfg .
XBOX 360:	Visualizza lo stato di Xbox 360, sia collegato o non collegato.
PS3:	Visualizza lo stato della PS3, sia collegato o non collegato.
Status	Ha informazioni sullo stato del Editor, così come tasti di scelta rapida per le funzioni selezionate. Di solito sedersi sul pronto.
xx Mb	La dimensione del livello caricato dove x è il numero di Mega Byte.
CAP	Quando evidenziata mostra Caps Lock è attivo.
NUM	Quando evidenziata mostra Num Lock è attivo.
SCRL	Quando evidenziata mostra Bloc Scorr è attivo.

Selection Strip



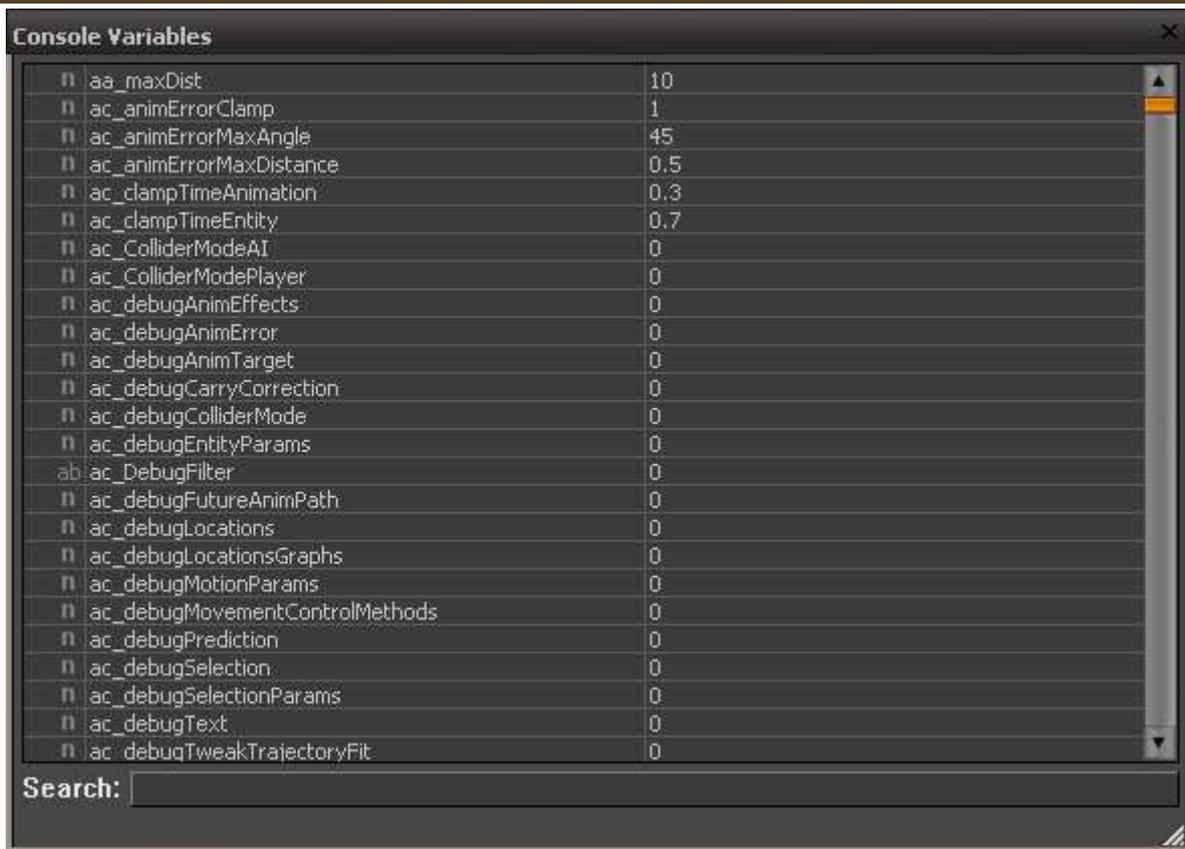
La **Striscia di selezione** contiene un'area in fondo per informazioni tempestive e la selezione sulla tua scena. C'è una zona di visualizzazione delle coordinate in cui è possibile digitare trasformare valori, pulsanti per accendere AI / Fisica e modificare la velocità di navigazione Viewport.

Console

Il Console è un editor di riga di comando, che consente l'accesso a molte funzioni avanzate all'interno dell'editor Sandbox, tra cui varie di debug e modalità di prova. Per ulteriori informazioni si prega di consultare la [Console e utilizzo Config] documento.

La console nell'Editor sandbox viene utilizzata per le variabili di input. Può essere visivamente attivata o disattivata per andare al menu Visualizza e selezionare **Console Visualizza** o premendo il tasto accento circonflesso (^), mentre la vista Prospettica è selezionata.

Per un elenco dei comandi della console. Nell'editor, un elenco completo delle variabili della console possono essere raggiunte con un doppio clic sul campo di immissione sulla console per aprire la finestra della **console Variabili**. Cerca per le variabili con i comandi parziali o complete. Informazioni sulle singole variabili possono essere visualizzati posizionando il mouse su una variabile console per un paio di secondi nella finestra variabile console, il testo verrà visualizzato come un tool-tip.



Le **variabili Console** finestra.

La prima colonna della finestra di console Variabili mostra a colpo d'occhio se la variabile è un numero intero (\ n) o una stringa (ab). La seconda colonna mostra il nome della variabile console, dove la prima lettera (s) prima della sottolineatura rappresenta il modulo di comando a cui appartiene. Ad esempio: **r** per renderer e **g** per il gioco. La terza colonna viene visualizzato un valore numerico o stringa che rappresenta lo stato variabile.

Per accedere alla console all'interno della modalità di gioco premete il tasto tilde (~) il tasto (normalmente si trova al di sopra del TAB e sotto il tasto ESC) per accedere alla console sviluppatore all'interno di modalità di gioco.

Per passare tra i comandi della console, premere il tasto TAB per scorrere in ordine alfabetico o CTRL + TAB per inversione di ciclo, in ordine alfabetico, mentre il cursore si trova nella barra di testo della console. Digitando i primi caratteri di un comando e premendo TAB sarà il completamento automatico dei comandi, quindi premere TAB o CTRL + TAB è possibile scorrere i comandi, come descritto sopra.

Per visualizzare un elenco di comandi di recente immessi premere la freccia SU, spostarsi con i tasti SU e FRECCIA GIU 'e selezionare un comando, premere INVIO.



Quick Console Command Tips

Input	Descrizione
~	Consente di aprire la console.
Double click the console input field	Consente di aprire la finestra della console Variabili .
Text input + Tab	Scorre tutte le variabili che iniziano con il testo immesso.
Cvar + ?	Inserire un "?" dopo la variabile e premere Invio per visualizzare un elenco di valori possibili.
Up key	Apri un menu con le variabili utilizzate di recente. Inserire gli ingressi di comando nel campo console. Premendo entrare una seconda volta esegue il variabile.
Mouse hover	Posizionare il puntatore del mouse sulle variabili della console nella finestra della console Variabili per vedere un tool-tip descrizione della variabile.

ToolBox

La Casella degli strumenti può essere personalizzato per contenere i collegamenti alle linee di comando editor di utili e funzionalità



Può essere visivamente attivata o disattivata per andare al menu Visualizza e selezionare Mostra ToolBox.

Nome	Funzione
Select	
Object	Consente di selezionare la modalità oggetto.
Sub-Object	Quando un oggetto viene selezionato facendo clic su questo selezionerà tutti i sub-oggetti associati all'oggetto.

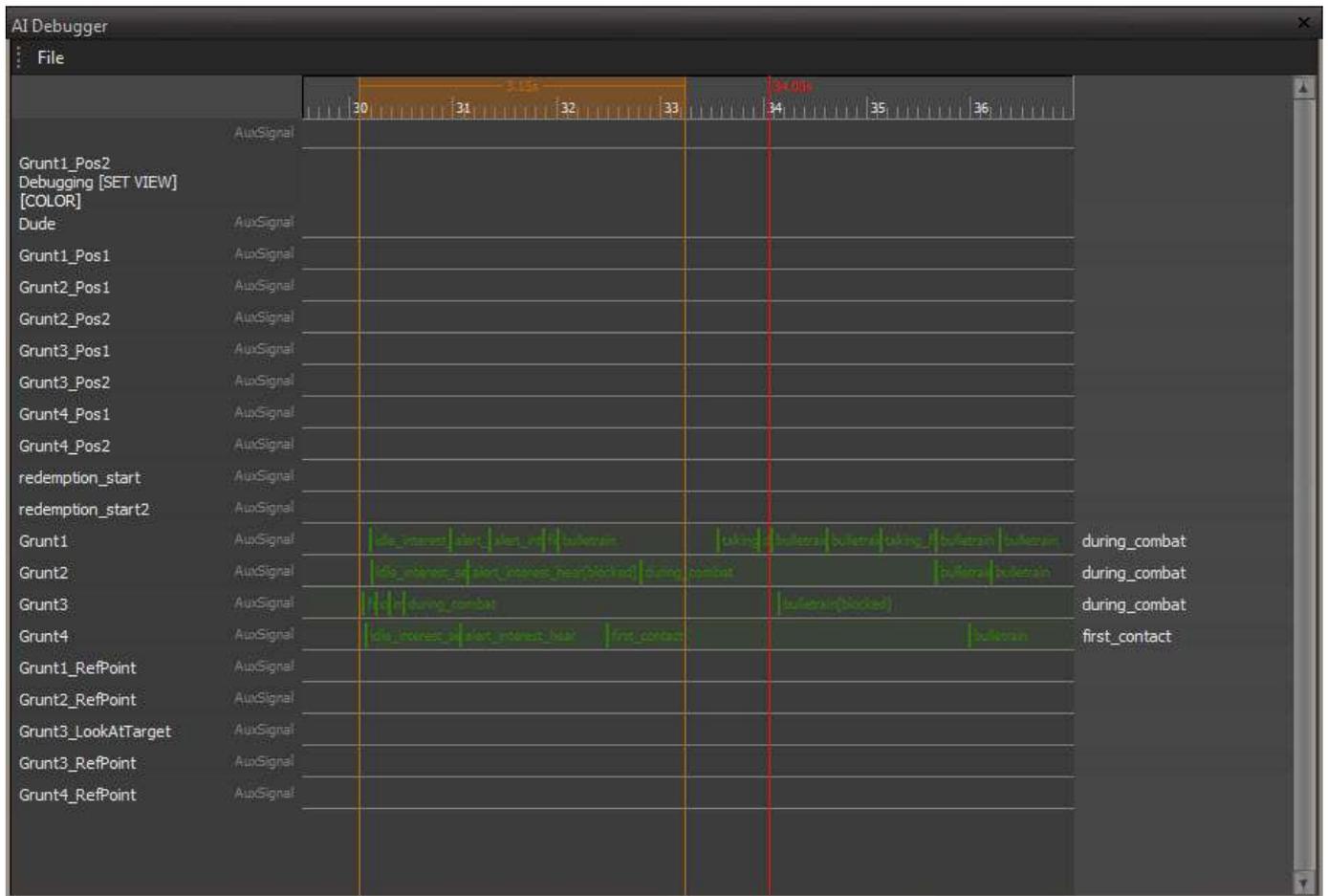
Terrain	
Modify	Attiva Modifica Terrain modalità.
Voxel	Abilita Pittore Voxel modalità.
Vegetation	Abilita Vegetazione modalità.
Brush	
Clip	Ammortizzati.
Texture	Ammortizzati.
Debug	
AI Debug	Ammortizzati.
User Cmds	
User Cmds	Può essere configurato con l'Editor di uso frequente e comandi della console tramite la finestra di dialogo Strumenti di configurazione , che si trova nel menu Strumenti .



Sandbox Editors, Browsers, and Graphs

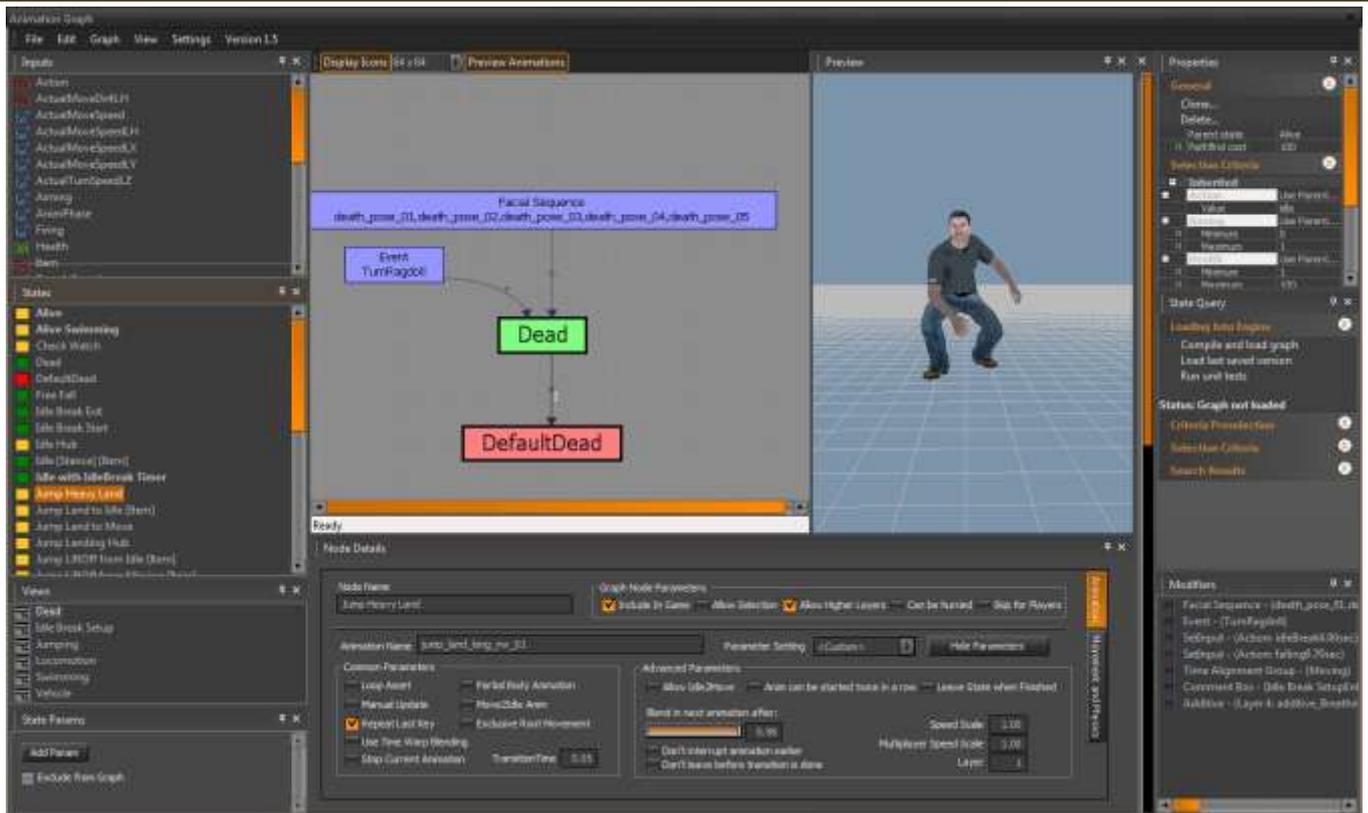
AI Debugger

Il Registratore di debug AI è uno strumento usato per documentare gli ingressi e le decisioni agenti AI ricevono / calcolo in tempo reale nel corso di una sessione di gioco



Animation Graph

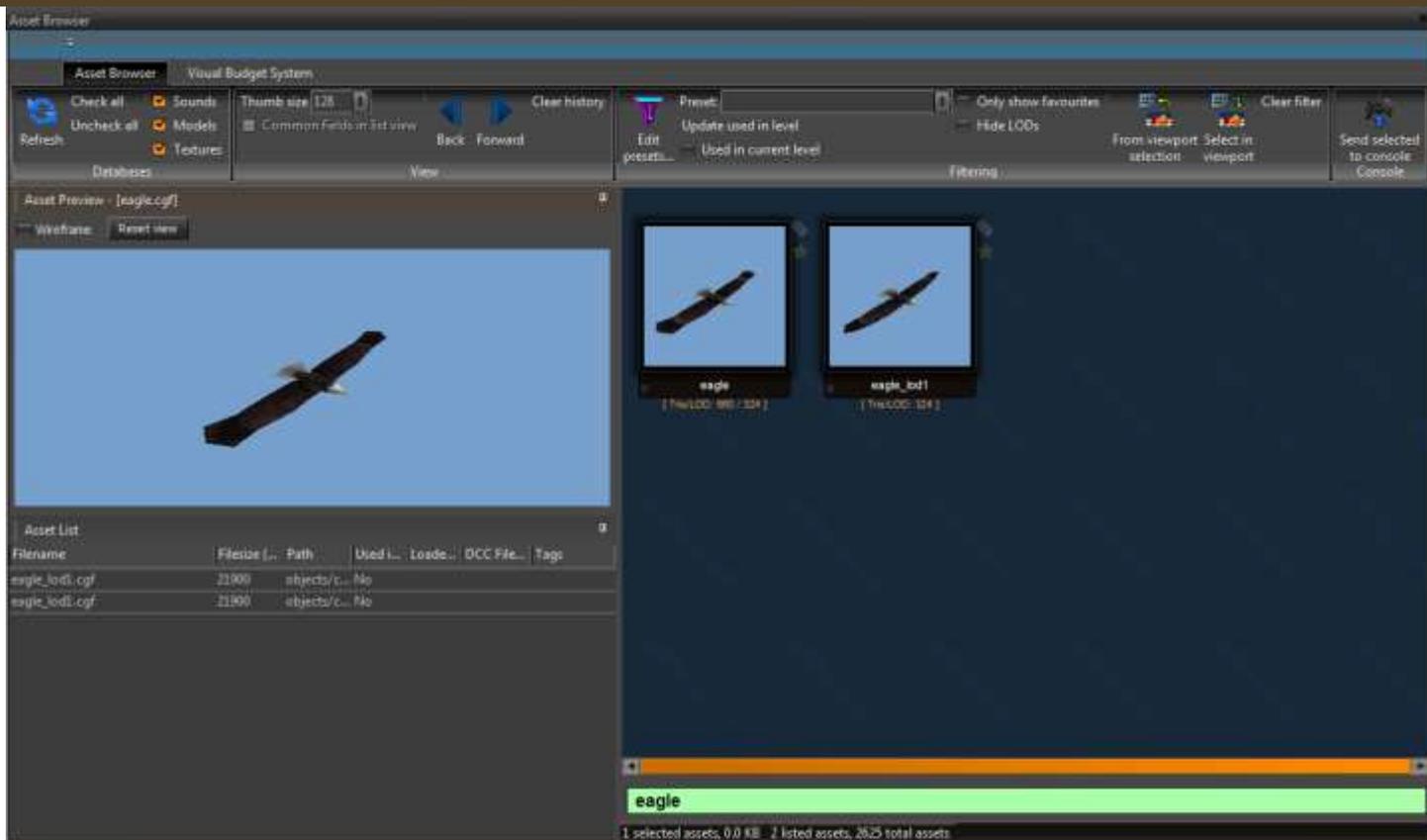
Grafico animazione è utilizzata per impostare gli stati di animazione e collegamenti tra animazioni all'interno dell'editor. Per ulteriori informazioni sul grafico animazione.



Asset Browser

L'Asset Browser contiene una funzione di ricerca che può essere utilizzato per includere solo oggetti utilizzati in un determinato livello, o con proprietà specifiche. Gli utenti possono cercare per nome o il percorso di un file. Il **browser pollici** mostra in anteprima l'oggetto che può essere ruotato tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e muovendo la rotellina del mouse con lo zoom avanti e indietro. La dimensione della miniatura può essere regolata da 16 * 16 pixel fino a 1024 * 1024 pixel.

Esso comprende anche il Visual Budget System per trovare gli oggetti che sono fuori budget o che causano problemi di prestazioni.



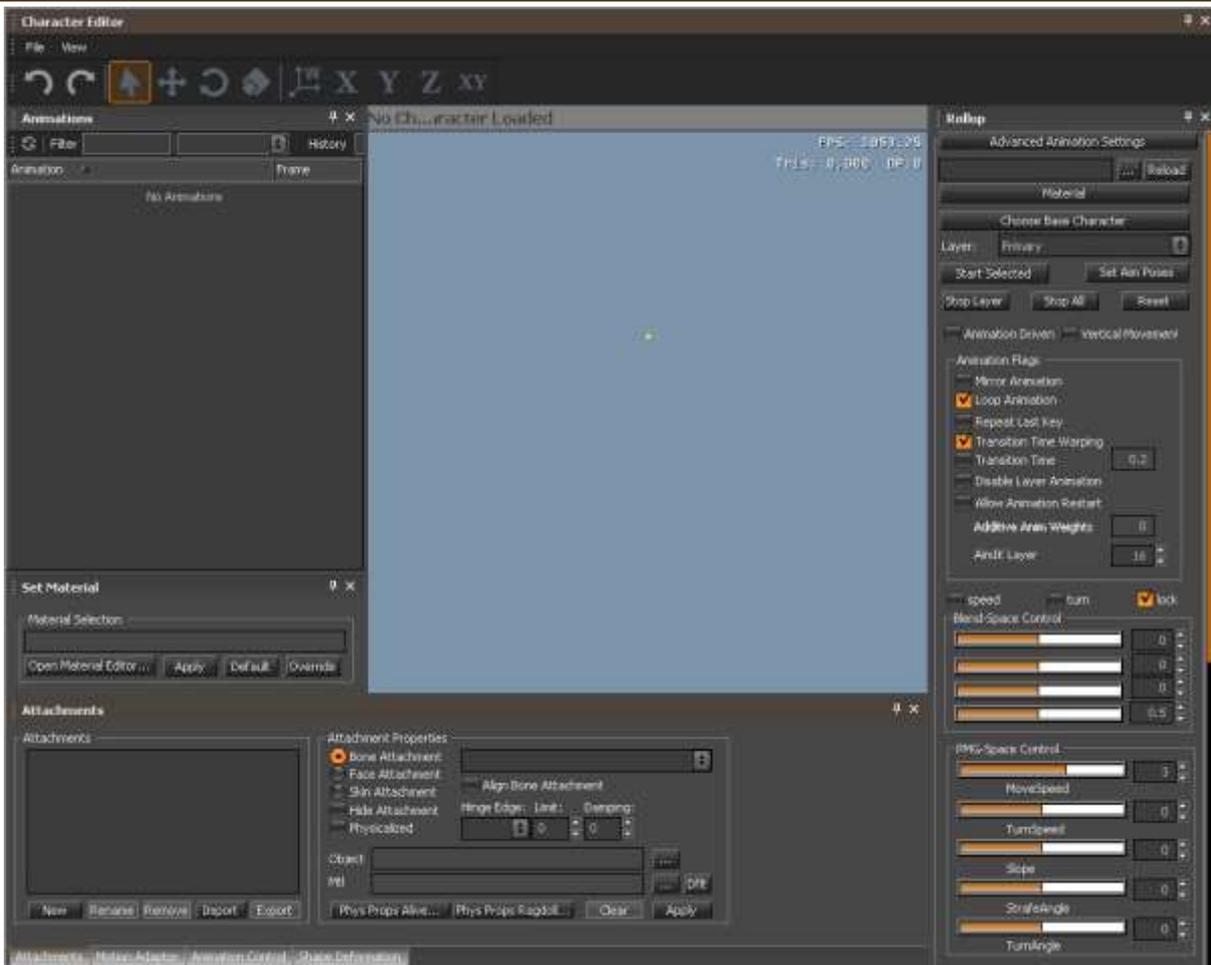
Un file di testo con le statistiche degli oggetti con un'immagine di anteprima dell'oggetto può essere salvato per aiutare con la profilazione e la comunicazione tra gli artisti e i responsabili per le prestazioni. Basta fare clic destro sull'immagine e selezionare **Save Report**.



Si noti che quando la miniatura di anteprima è impostata su una dimensione di 256 e più grande, l'immagine di anteprima automaticamente può anche contenere le informazioni prestazioni in alto a sinistra.

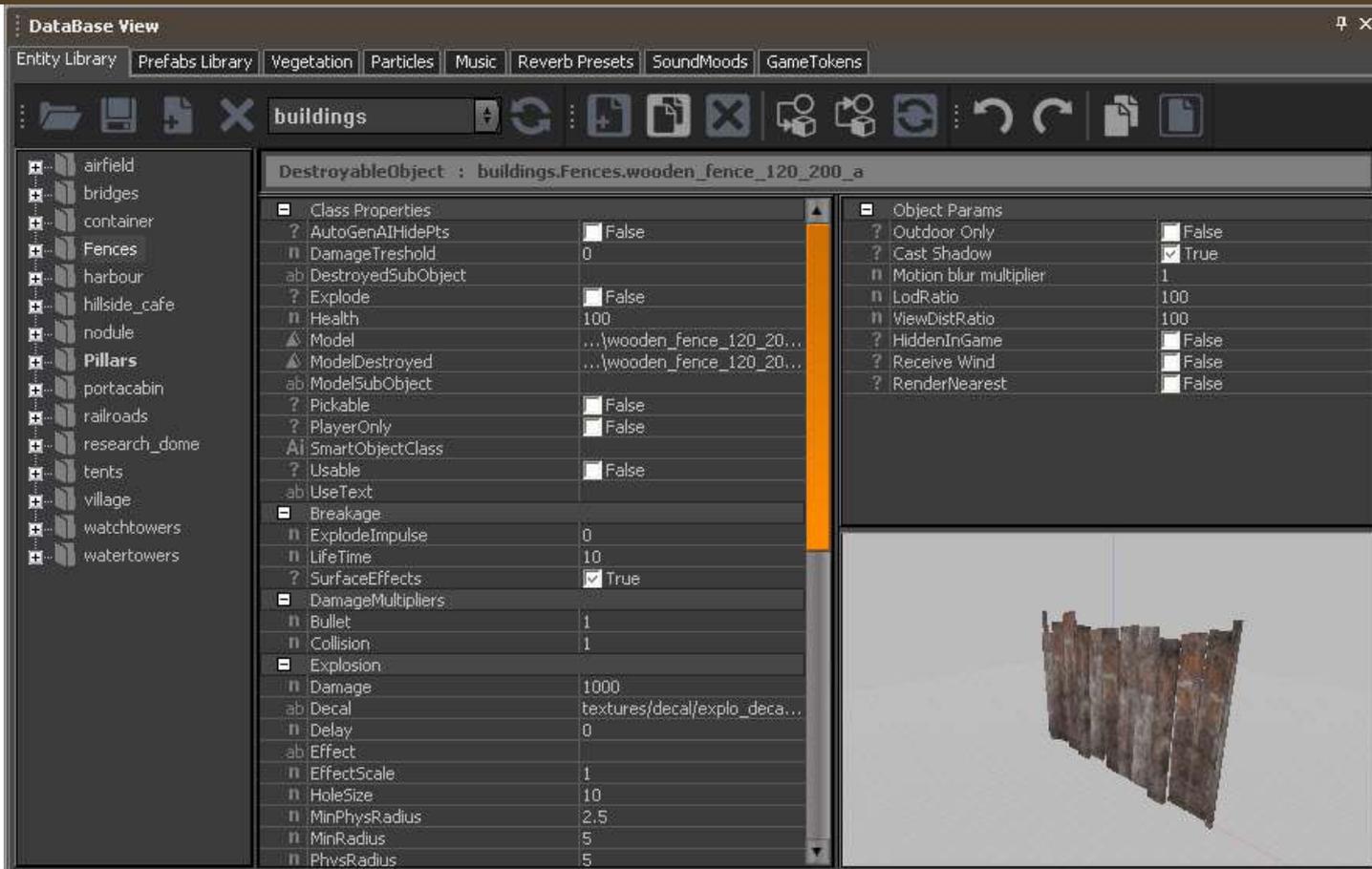
Character Editor

L' Editor di caratteri permette all'utente di visualizzare i modelli dei personaggi e animazioni, e anche per creare impostazioni di carattere e di variazione. Esso contiene anche un sacco di animazione / rig opzioni di debug.



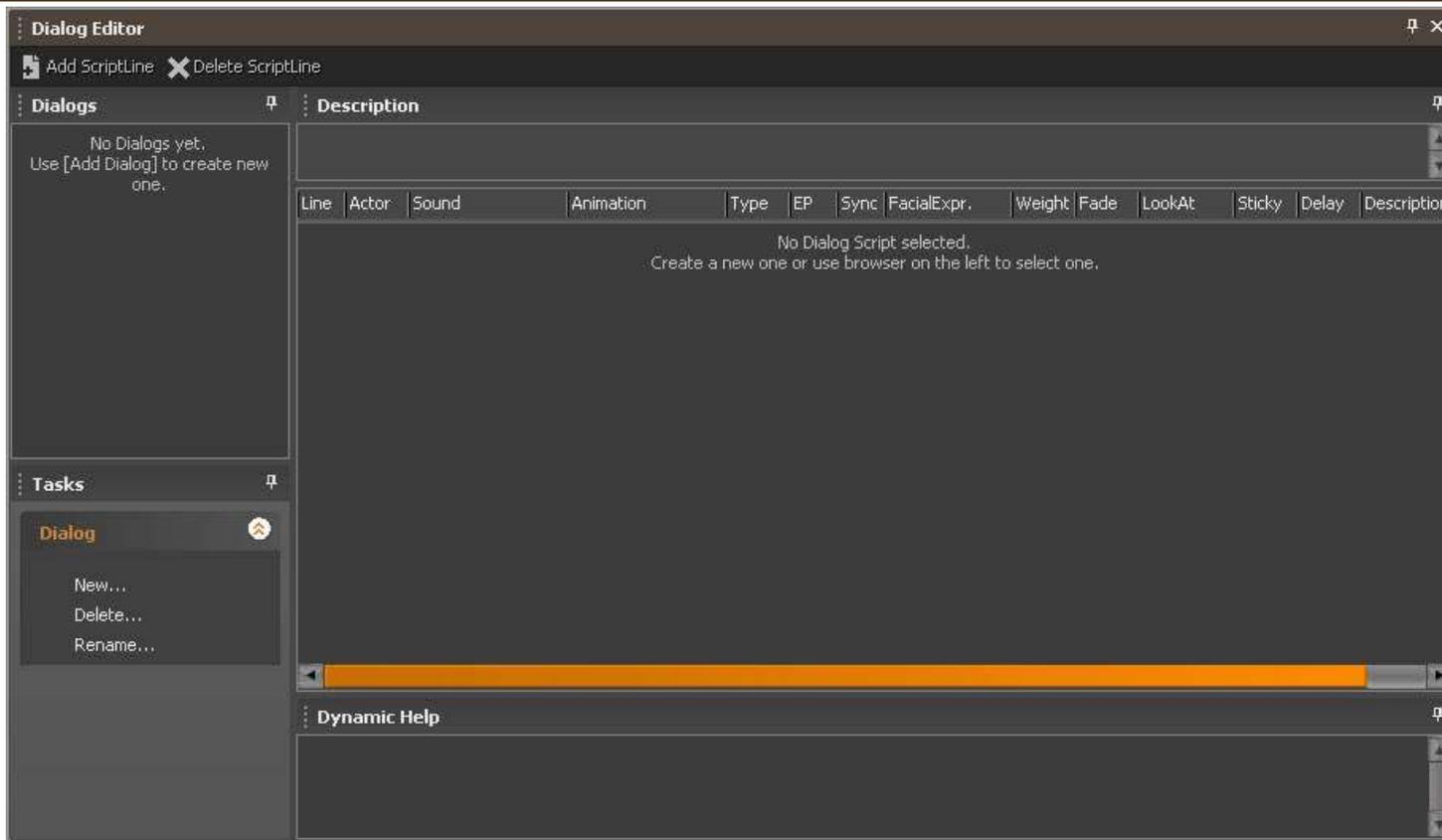
DataBase View

Vista DataBase è un'interfaccia per le varie librerie che sono disponibili per l'utilizzo all'interno dell'Editor. Le librerie possono essere importati ed esportati dalla finestra del database, e varie altre funzioni possono essere eseguite all'interno di ciascuna libreria. I tipi di libreria inclusi vanno dalla biblioteca Entità Archetipo, la biblioteca vegetazione, il suono e le librerie di musica, e la biblioteca effetto particella.



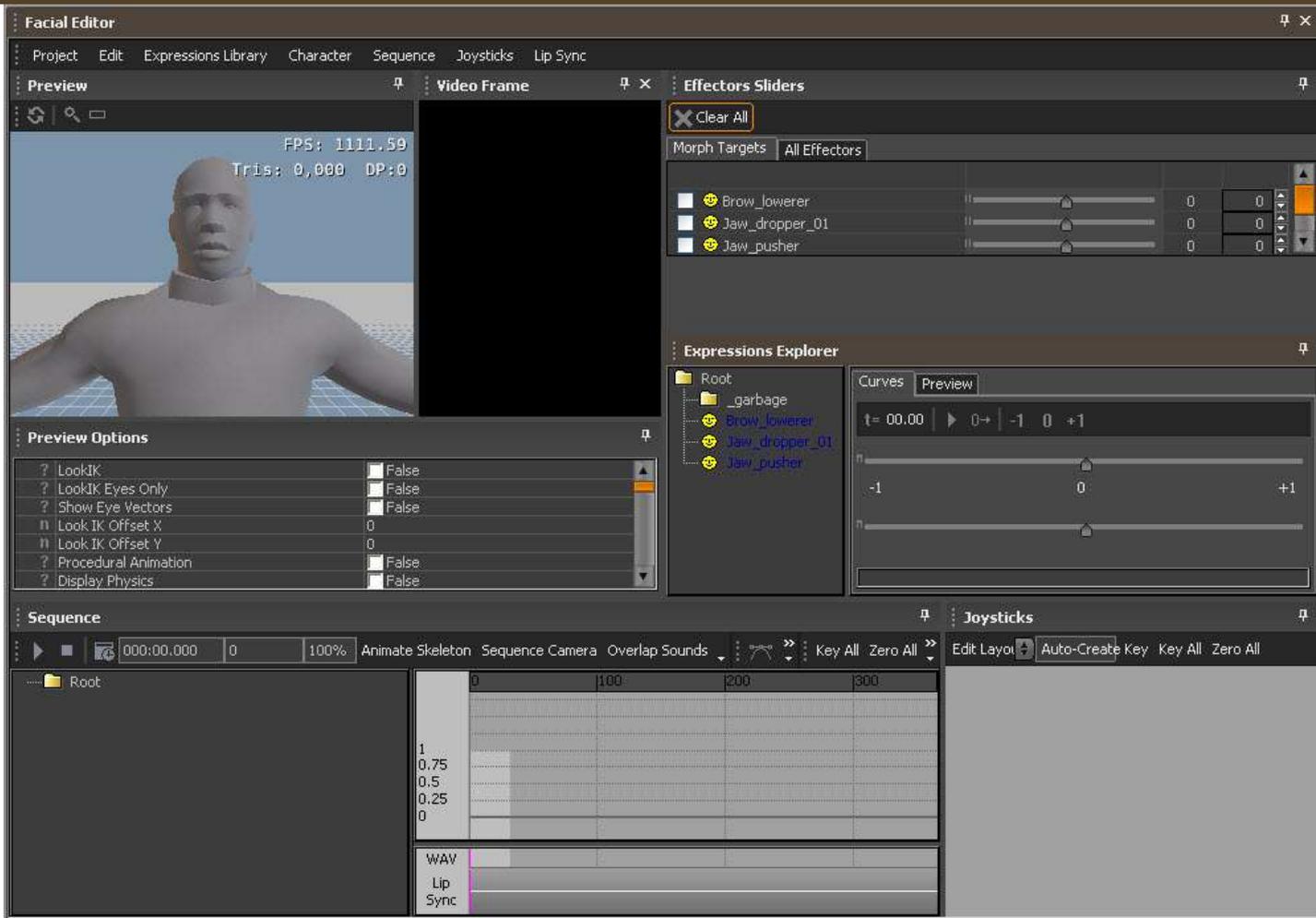
Dialog Editor

Il Dialog Editor permette alle finestre di essere messi in gioco, in una forma utilizzabile con i grafici di flusso, pronti per la localizzazione e costruito per essere sequenziato con i sottotitoli.



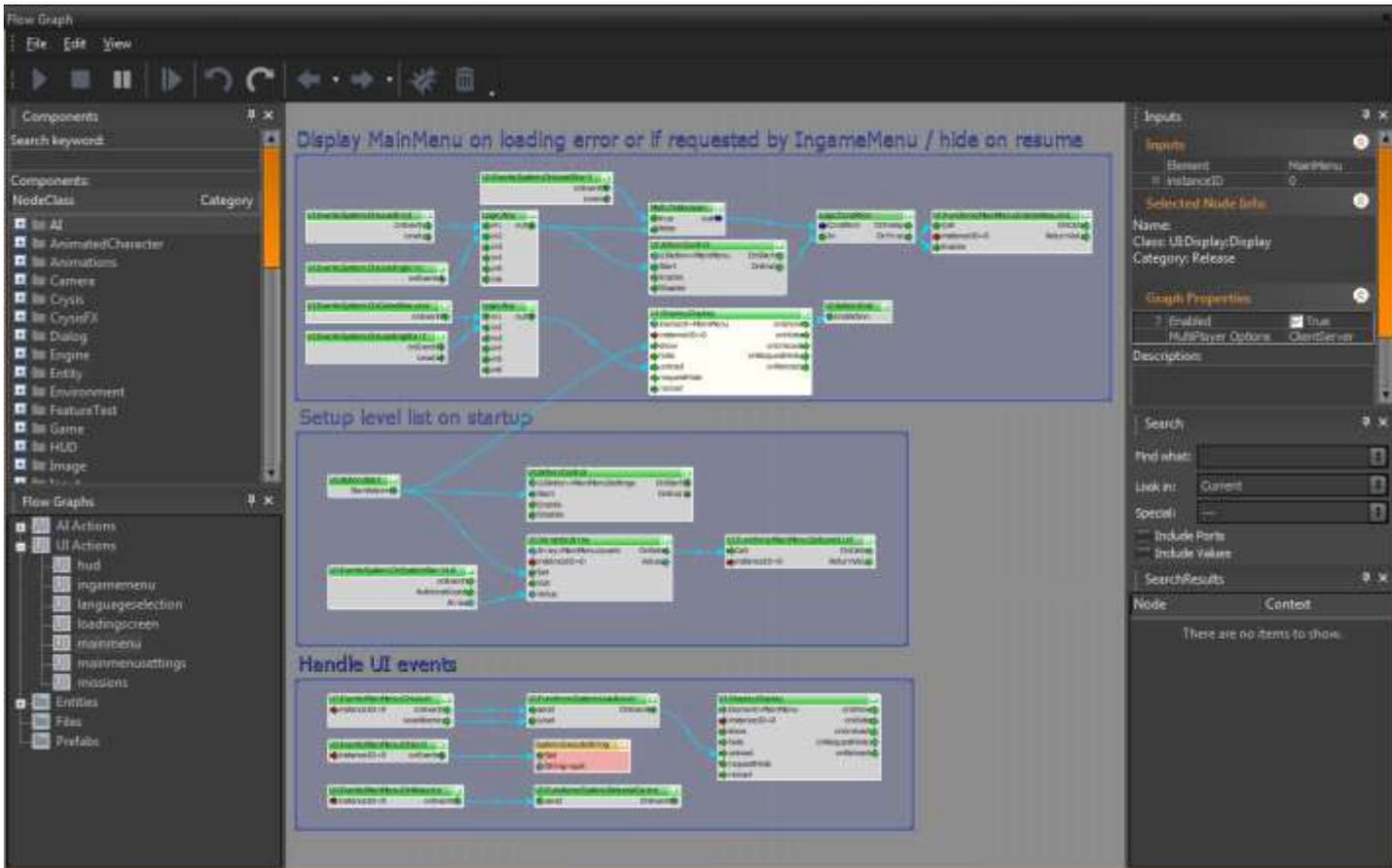
Facial Editor

L'editor del viso è uno strumento utilizzato per la creazione, la visualizzazione in anteprima e modifica animazioni facciali. Comprende strumenti per aiutare con MoCap, morph obiettivi e le espressioni.



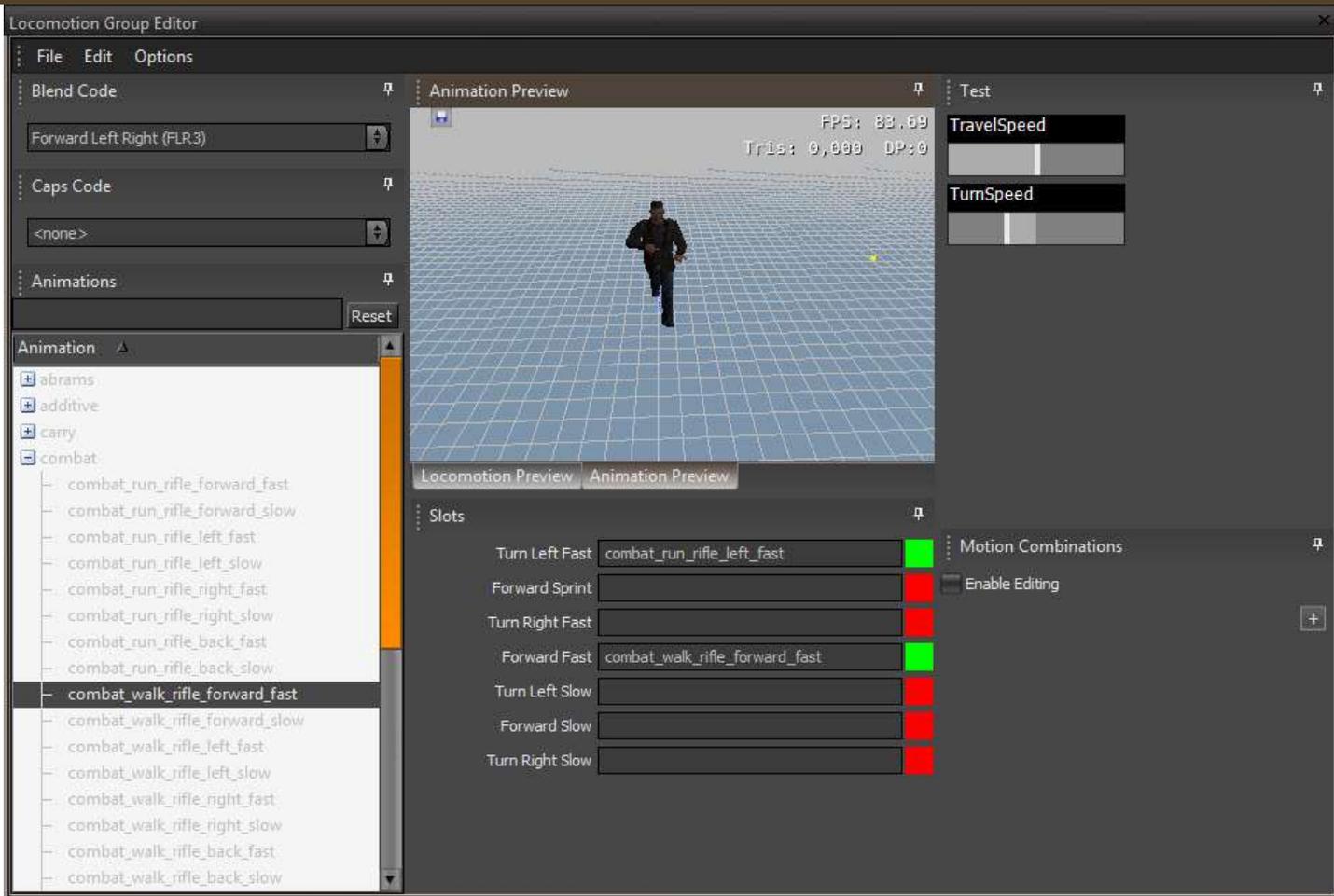
Flow Graph

È un potente, integrato, linguaggio visivo di scripting che è incluso con l'editor Sandbox. Insieme consentendo l'accesso alle funzioni di scripting, questa finestra contiene anche varie funzioni organizzative e di ricerca.



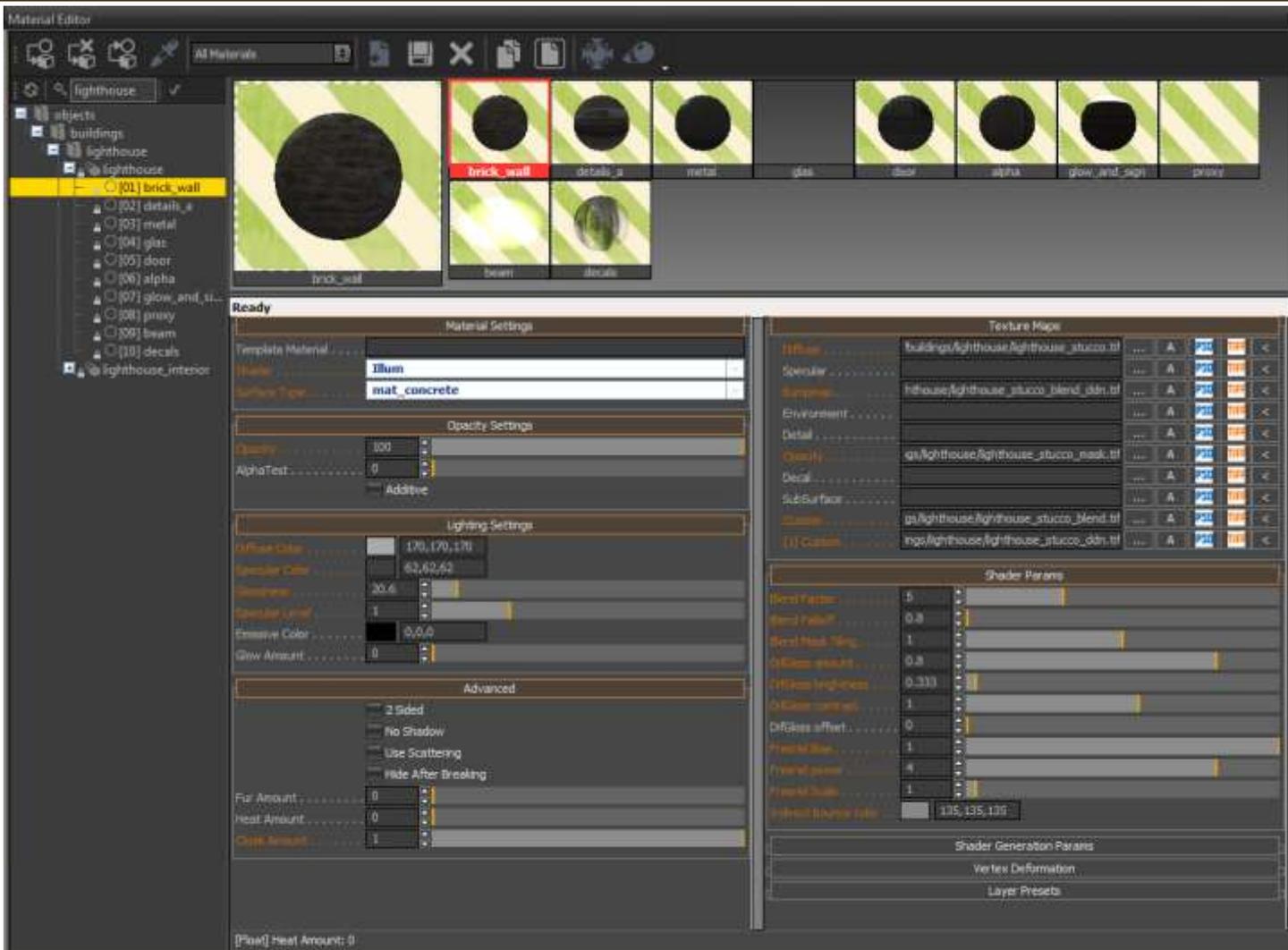
Locomotion Group Editor

L'Editor Gruppo Locomotion (LMG Redattore), è uno strumento su misura per creare animazioni LMG in modo più interattivo che dover scrivere il LMG file XML a mano.



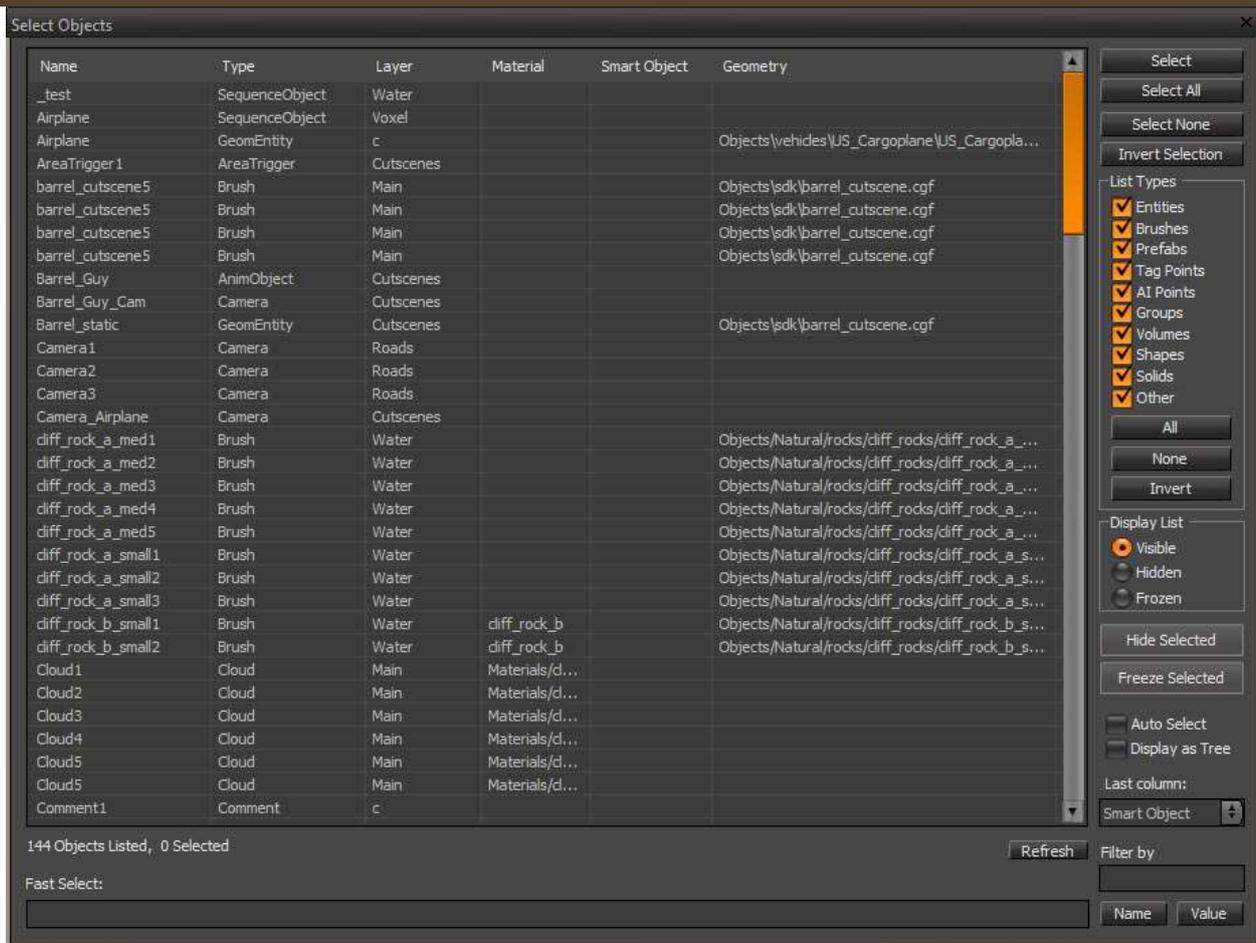
Material Editor

Proprio come le schede contenute nella vista del database, questa finestra contiene una libreria di materiali da utilizzare in-game. Librerie di materiali possono essere importati / esportati e singoli materiali assegnati agli oggetti. Le proprietà di questi materiali possono essere alterati.



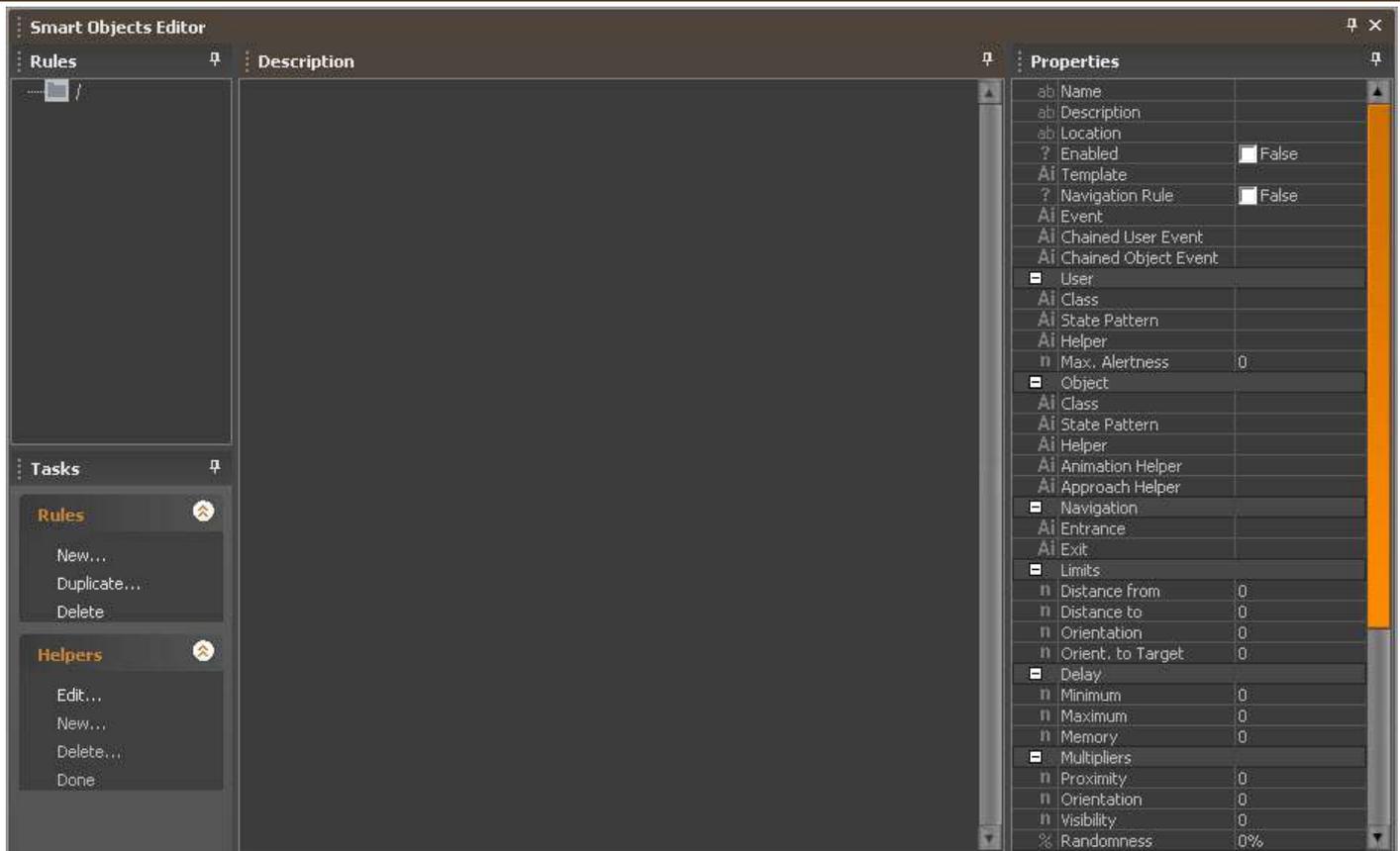
Select Objects

Le Select vetrine Oggetti e seleziona tutti gli oggetti del livello aperto. Esso consente agli utenti di trovare velocemente e selezionare uno o più oggetti.



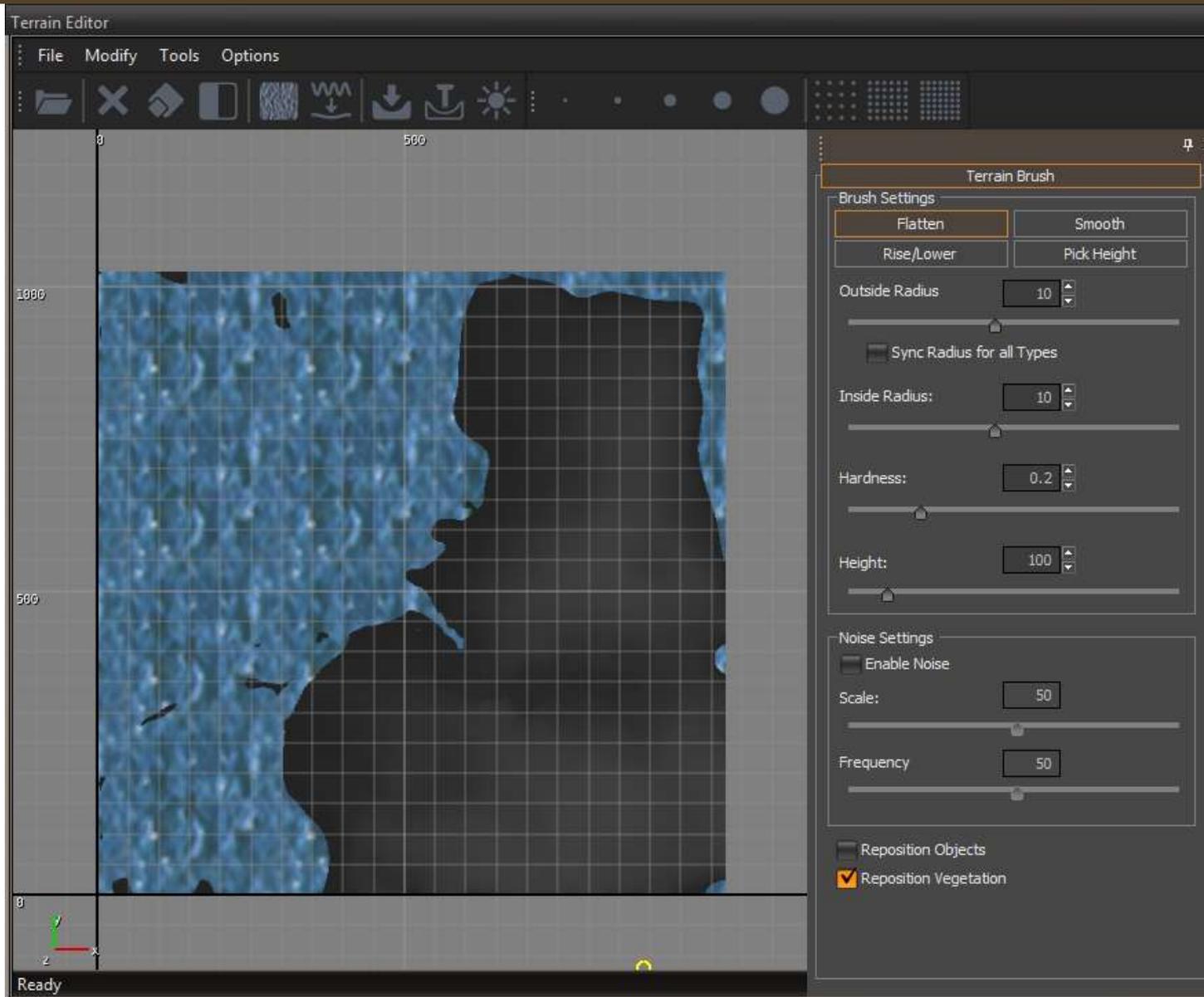
Smart Objects Editor

La Smart Editor oggetti viene utilizzato per la creazione e la configurazione logica di oggetti intelligenti per l'uso nel motore di gioco. Oggetti intelligenti sono utilizzati per creare interazioni logiche con il mondo di gioco, per eseguire varie funzioni, come ad esempio dando AI la possibilità di riprodurre animazioni su interagire con questi oggetti.



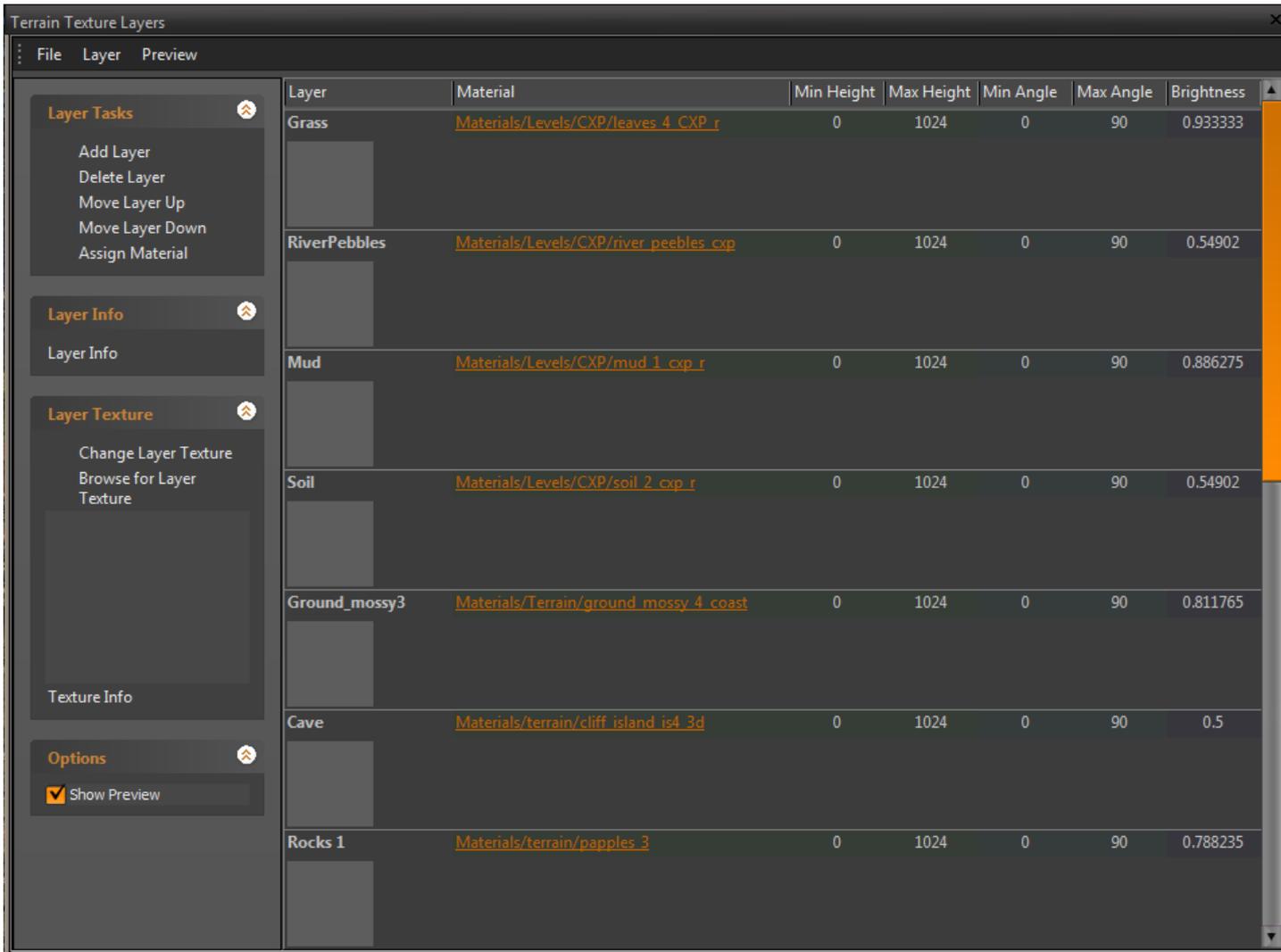
Terrain Editor

In Editor del terreno gli utenti possono modificare il heightmap di un livello. I sistemi di menu contiene anche le impostazioni per il livello dell'acqua e controlli automatici di generazione del terreno.



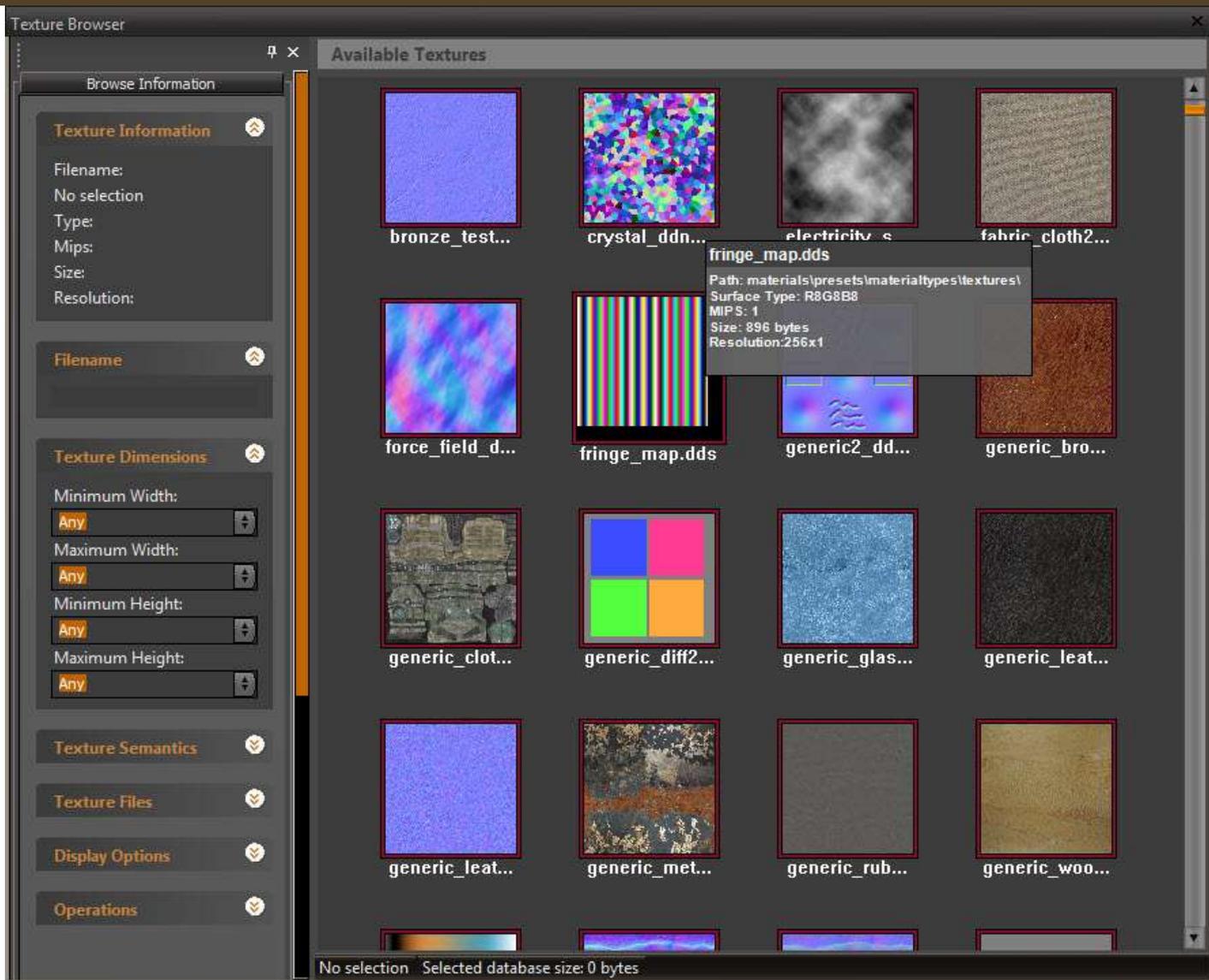
Terrain Texture Layers

Il Terrain Texture dialogo Livelli mostra tutti i layer utilizzati in un livello. Gli utenti possono aggiungere, eliminare e gestire i livelli del terreno da questo dialogo.



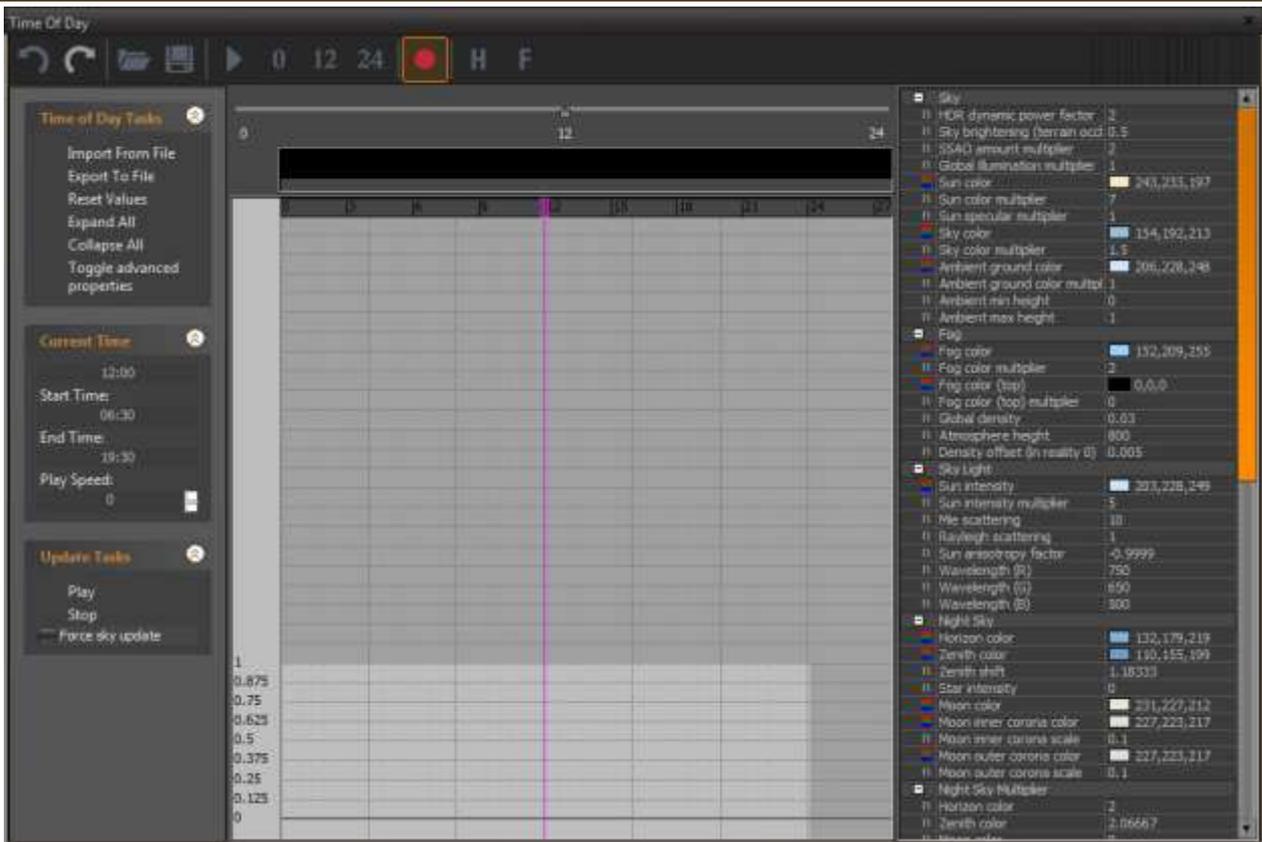
Texture Browser

Il Browser texture è usato per navigare texture contenute in un livello. Le texture possono essere ordinati e ricercati in base alle proprietà di texture.



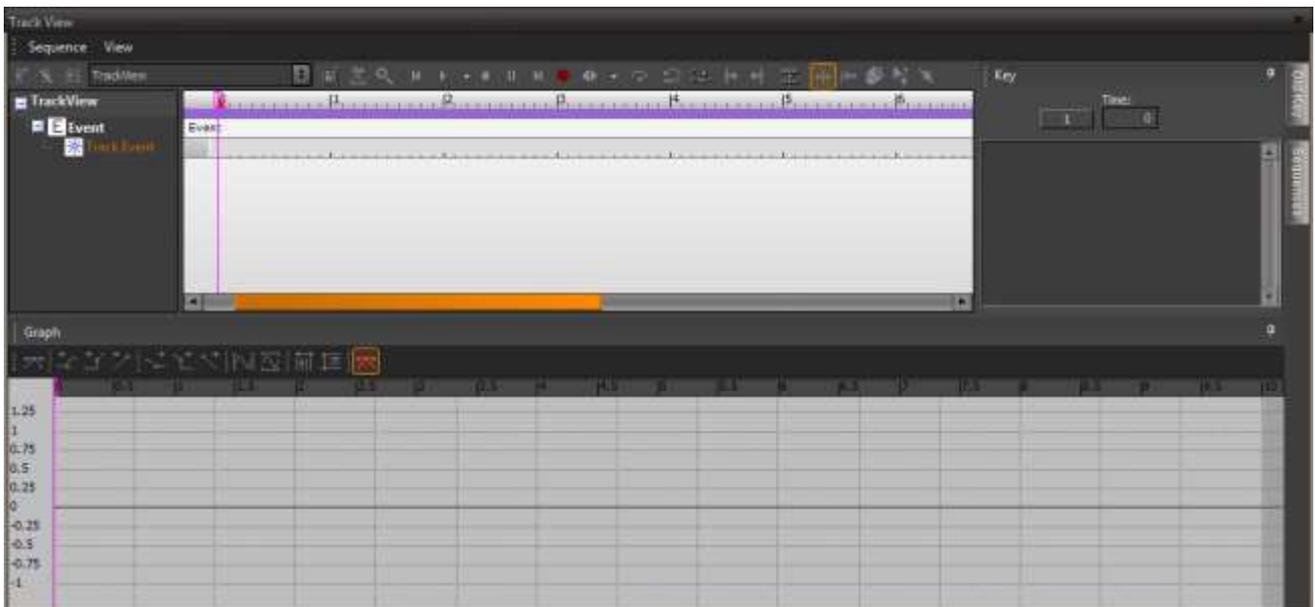
Time Of Day

È uno strumento molto in profondità che può essere usato per controllare molti aspetti del setup cielo del livello, tra cui la posizione del sole, colore del cielo, le impostazioni di nebbia, mescolare le impostazioni tra tempi diversi, i valori di luce e molto altro ancora. Assicurarsi di **toggle advanced properties** sul lato sinistro sotto la voce " Time of Day Tasks " per ancora più opzioni e funzionalità.



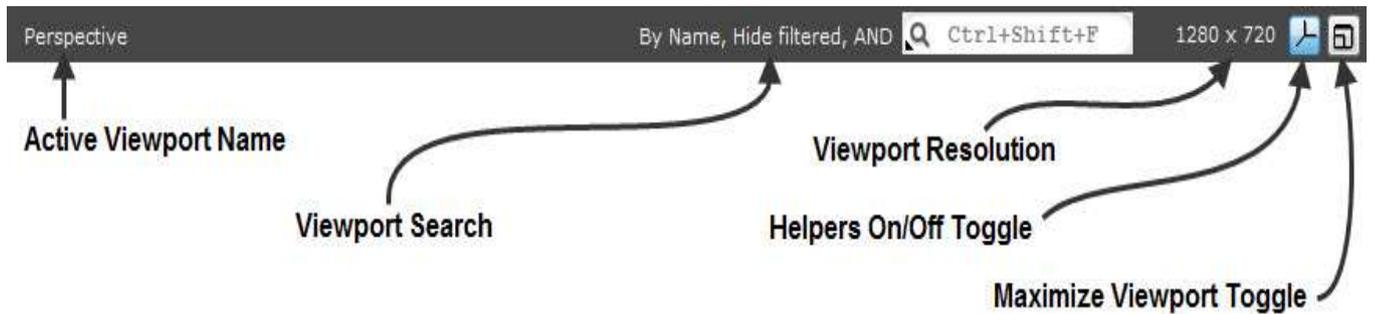
Track View

Track View è uno strumento che viene utilizzato per creare sequenze di eventi in un gioco, come animazioni o sequenze filmate, entro un determinato periodo di tempo.



Viewport Header

Viewport Header viene visualizzato il nome della finestra attiva, consente di aprire il menu di scelta rapida della vista facendo clic destro, utilizzare la Ricerca Viewport, aiutanti attivare / disattivare o massimizzare una finestra attiva.



Viewport Search

Viewport Search offre un campo accessibile di ricerca, che consente all'utente di trovare rapidamente gli oggetti interessati e filtrare il resto.

È possibile spostare lo stato attivo sul campo di immissione ricerca utilizzando la combinazione di tasti di Ctrl + Shift + F.

È possibile earch per tipo o per nome, e scegliere una logica booleana tra 'E' e 'O'.

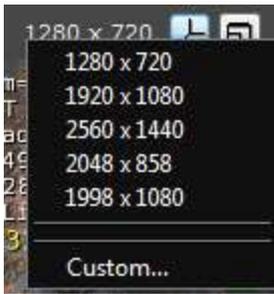


È possibile nascondere / congelare oggetti non-trovati o semplicemente selezionare quelli trovati.

Facendo clic sul pulsante 'x', è possibile cancellare il campo di inserimento e ripristinare rapidamente la finestra allo stato originale.



Viewport Resolution



È possibile scegliere una risoluzione Viewport da questo menu o impostare la risoluzione personalizzata inserendo manualmente i valori.

Helpers On or Off Toggle



- Questo pulsante consente di nascondere tutti gli oggetti di supporto o le riaccenda (Shift + Spazio).

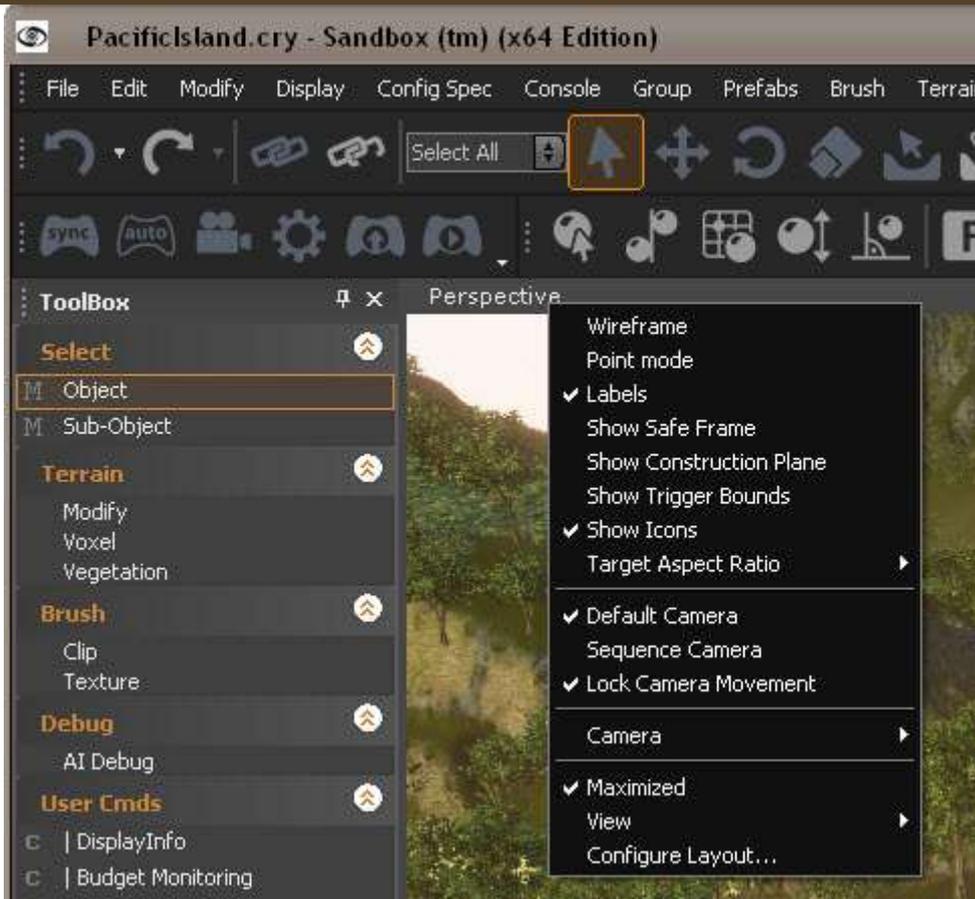
Maximize Viewport Toggle

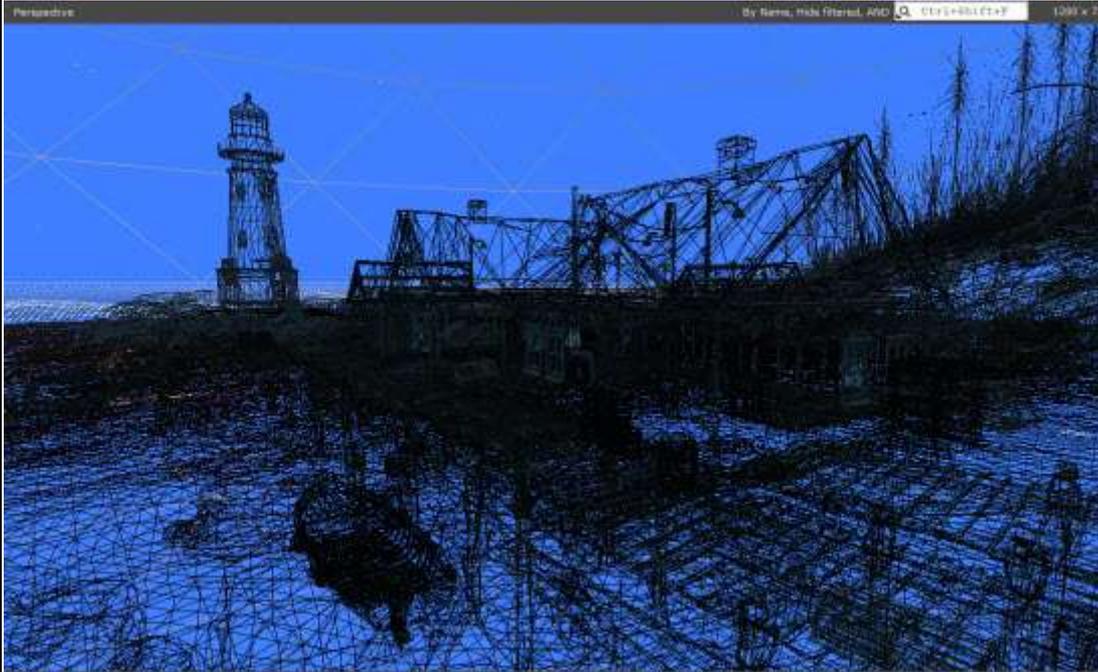


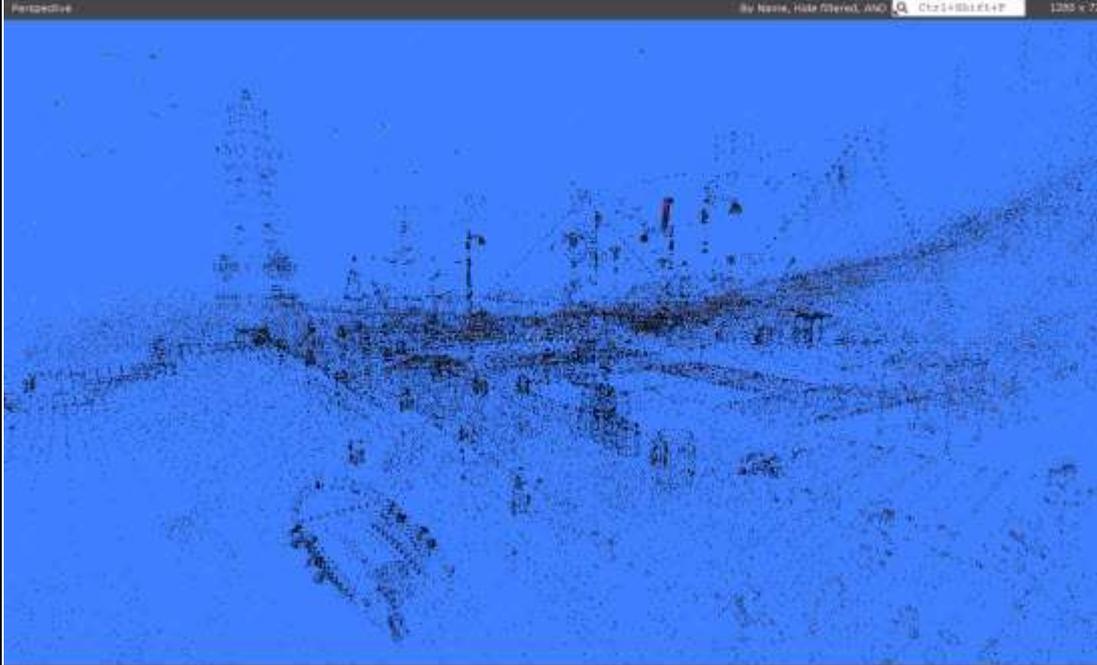
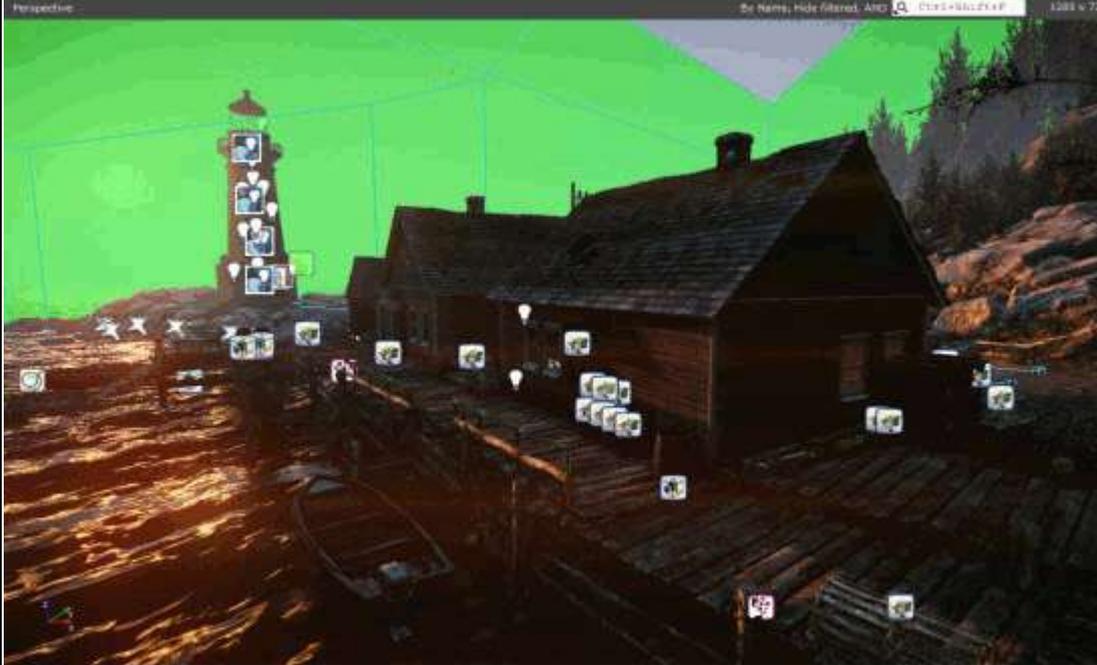
- **Massimizzare Viewport Toggle** Commuta vista attiva tra la sua dimensione normale e pieno schermo.

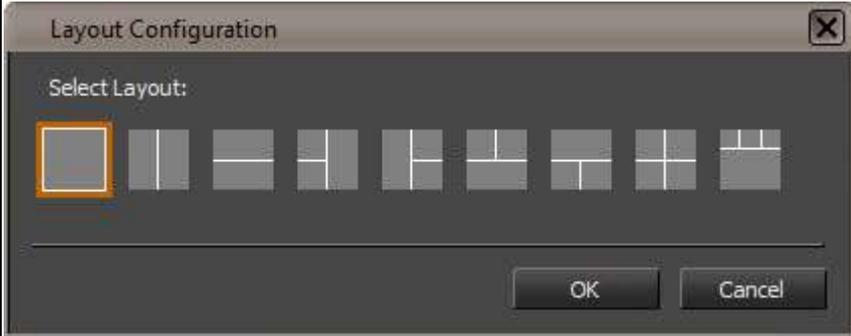
Viewport Context Menu

Il menu di scelta rapida della vista fornisce principalmente le opzioni visualizzate nella finestra: il punto di vista, e anche qualsiasi Sandbox Editor finestre (TrackView, FlowGraph, TimeOfDay, ecc), è possibile scegliere per attraccare in una finestra. È inoltre possibile modificare la visualizzazione finestra senza modificare il POV.



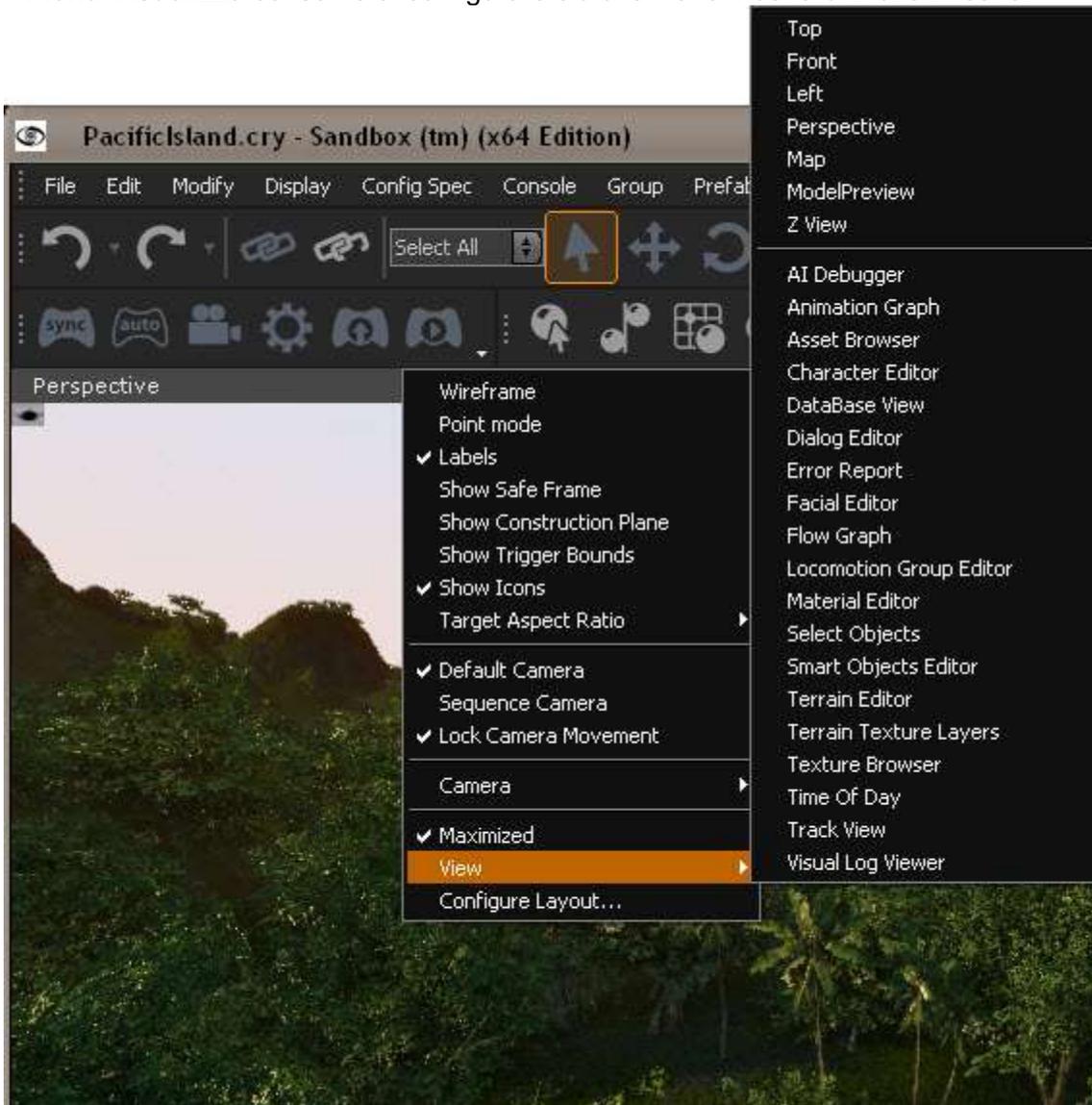
Menu opzioni	Descrizioni
Wireframe	<p>Esegue il rendering della scena in modalità wireframe.</p> 
Point mode	Esegue il rendering della scena in modalità punto..

	
Labels	<p>Consente di visualizzare i nomi degli oggetti su oggetti vicini alla vista della telecamera corrente</p> 
Show Safe Frame	<p>Visualizzare un fotogramma di proporzioni 4:3 che mostra ciò che è visibile in modalità di gioco</p>
Show Construction Plane	<p>Se abilitato, viene visualizzato il piano di costruzione quando si fa clic sul terreno.</p>
Show Trigger Bounds	<p>Visualizza limiti di trigger.</p>
Show Icons	<p>Quando è impostato, le icone di supporto per gli oggetti verranno</p>

	visualizzati.
Target Aspect Ratio	Ammortizzati
Default Camera	Consente di selezionare la videocamera predefinita.
Sequence Camera	Consente di selezionare la fotocamera sequenza.
Lock Camera Movement	Blocca il movimento della fotocamera.
Camera	Consente di impostare la vista corrente alla vista di una telecamera all'interno del livello.
Maximized	Ingrandisce la vista correntemente selezionata.
View	Contiene varie opzioni di visualizzazione. Vedere di seguito per ulteriori informazioni.
Configure Layout	<p>Scegli tra una delle numerose configurazioni di layout preimpostati..</p> 

The View Menu

Il menu **Visualizza** consente di configurare ciò che viene mostrato in una finestra.



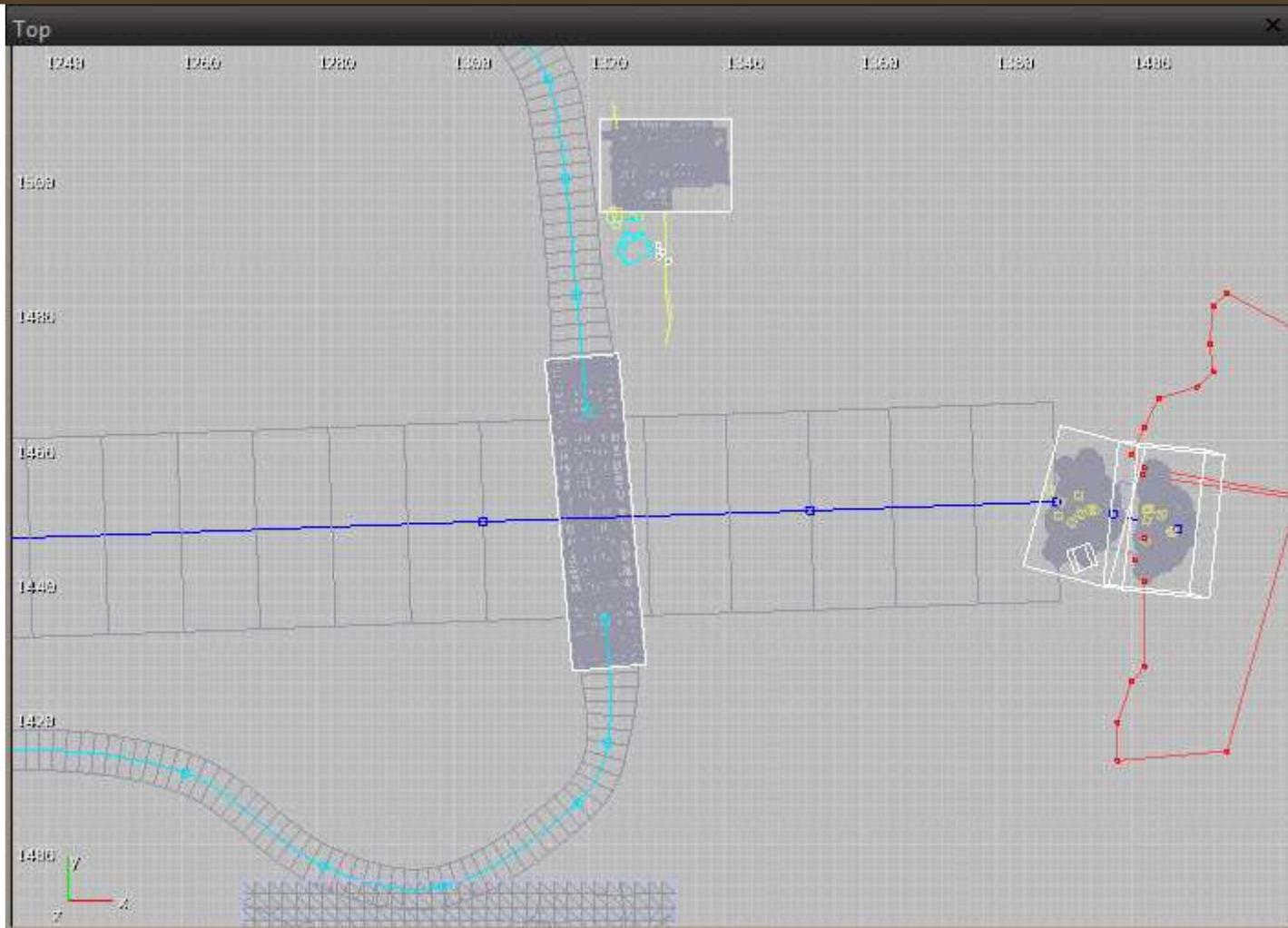
Menu Items

Orthogonal Views

Per chiarezza, le viste ortogonali servono a rendere il mondo diverso alla vista prospettica normale. La differenza principale è la geometria del terreno non viene eseguito il rendering (anche se la geometria Voxel è resa), e entites sono resi sia da parallelepipedi limite o una vista wireframe della mesh.

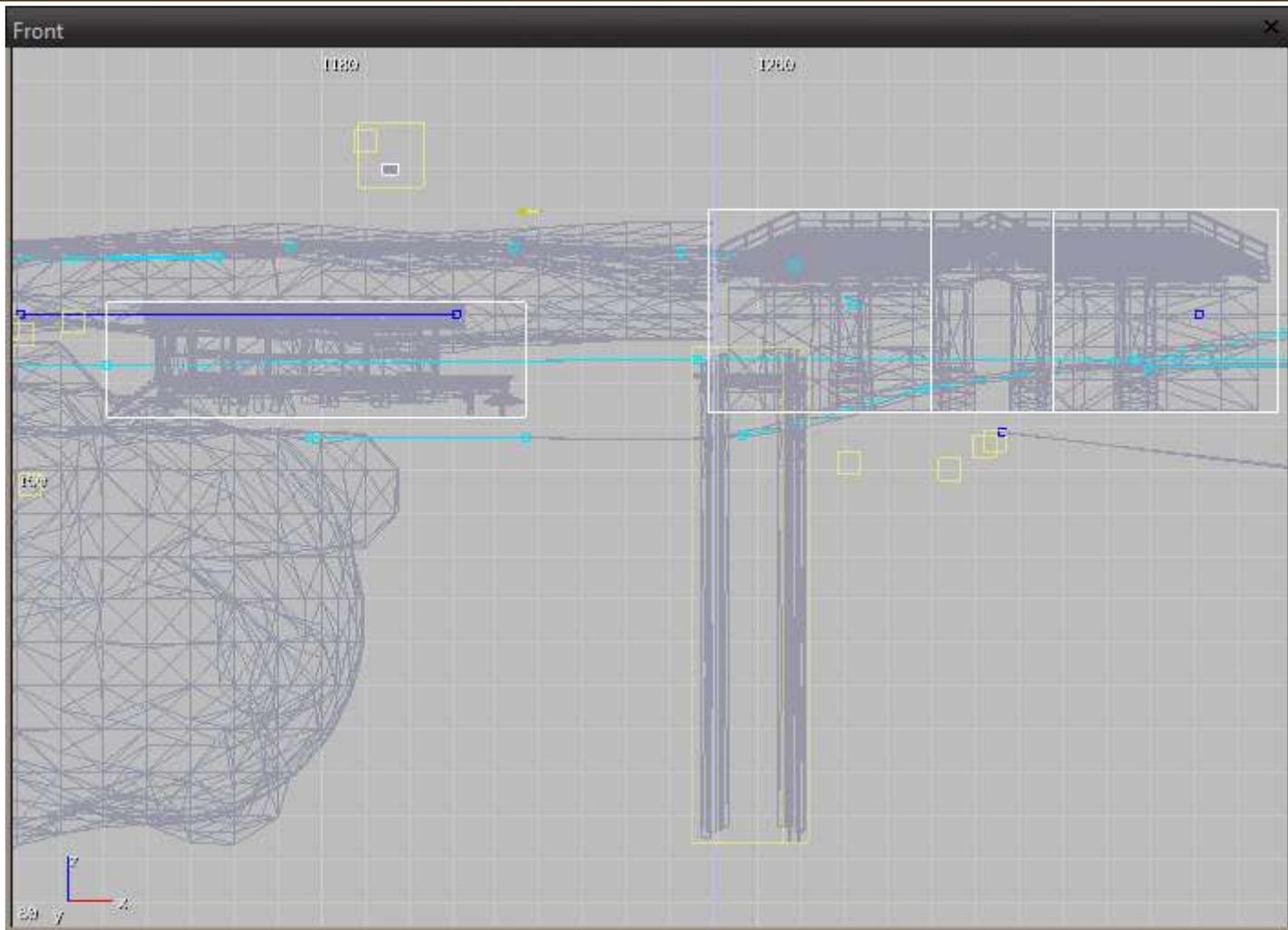
Top

Mostra una vista dall'alto del vostro livello, composta da riquadri e la linea a base di aiutanti. La geometria del terreno non verrà mostrata.



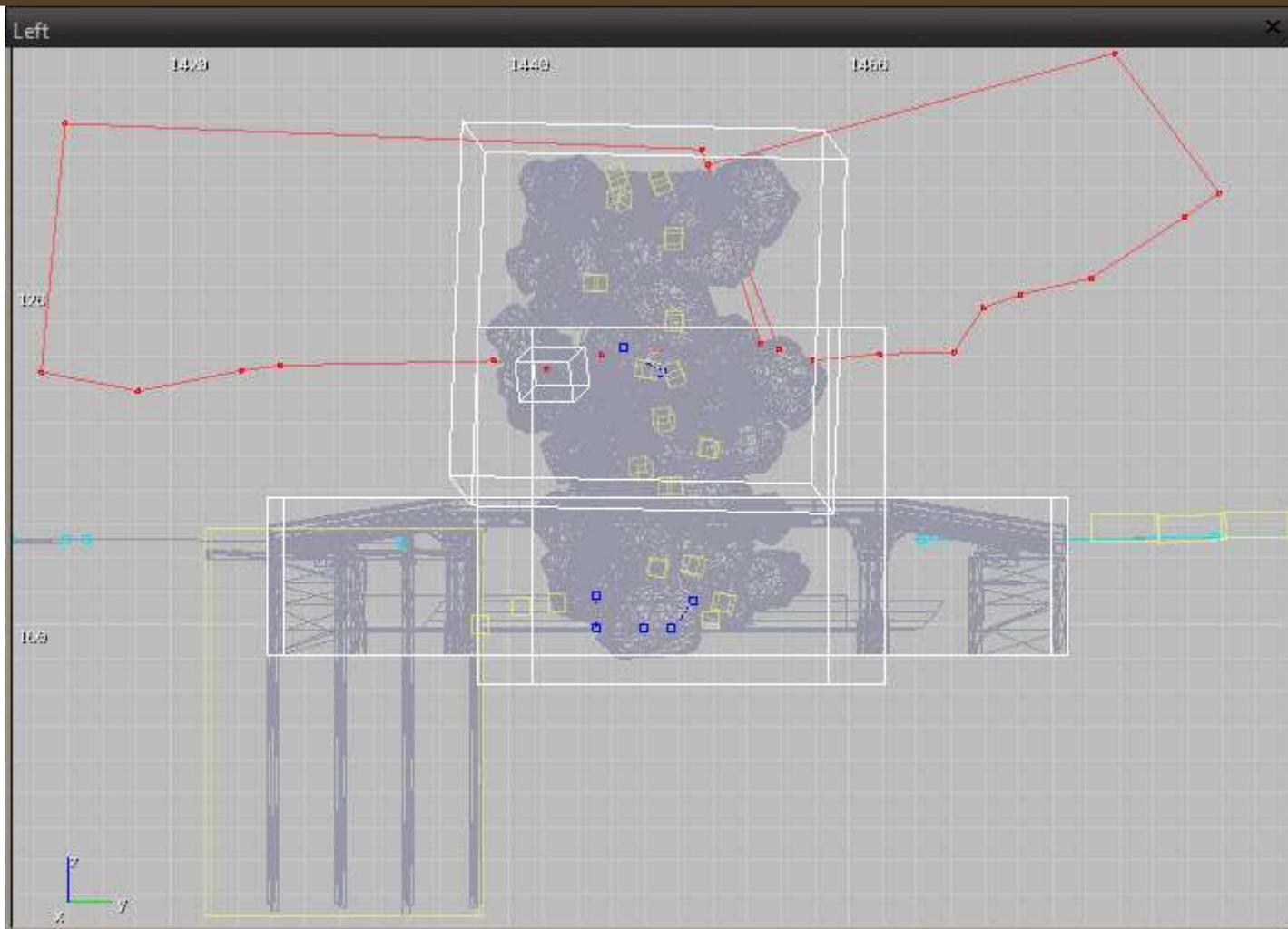
Front

Mostra una vista frontale del vostro livello, composta da riquadri e la linea a base di aiutanti. La geometria del terreno non verrà mostrata.



Left

Mostra una vista del livello dal lato sinistro, composto da delimitazione e linea basati aiutanti. Geometria del terreno non verrà mostrata.



Perspective

Mostra una visualizzazione del livello con la prospettiva camera standard, che mostra tutta la geometria di livello, e vari altri oggetti visivi definiti altrove. Questa è la modalità di visualizzazione più comunemente usata.



Map

Mostra una mappa aerea del livello di aiuto, il terreno e le informazioni sulle texture.



Ora che abbiamo fatto una panoramica sui comandi Vediamo le potenzialità di questo programma

Per prima cosa dobbiamo creare un terreno e capire i vari comandi

Crea un terreno di gioco

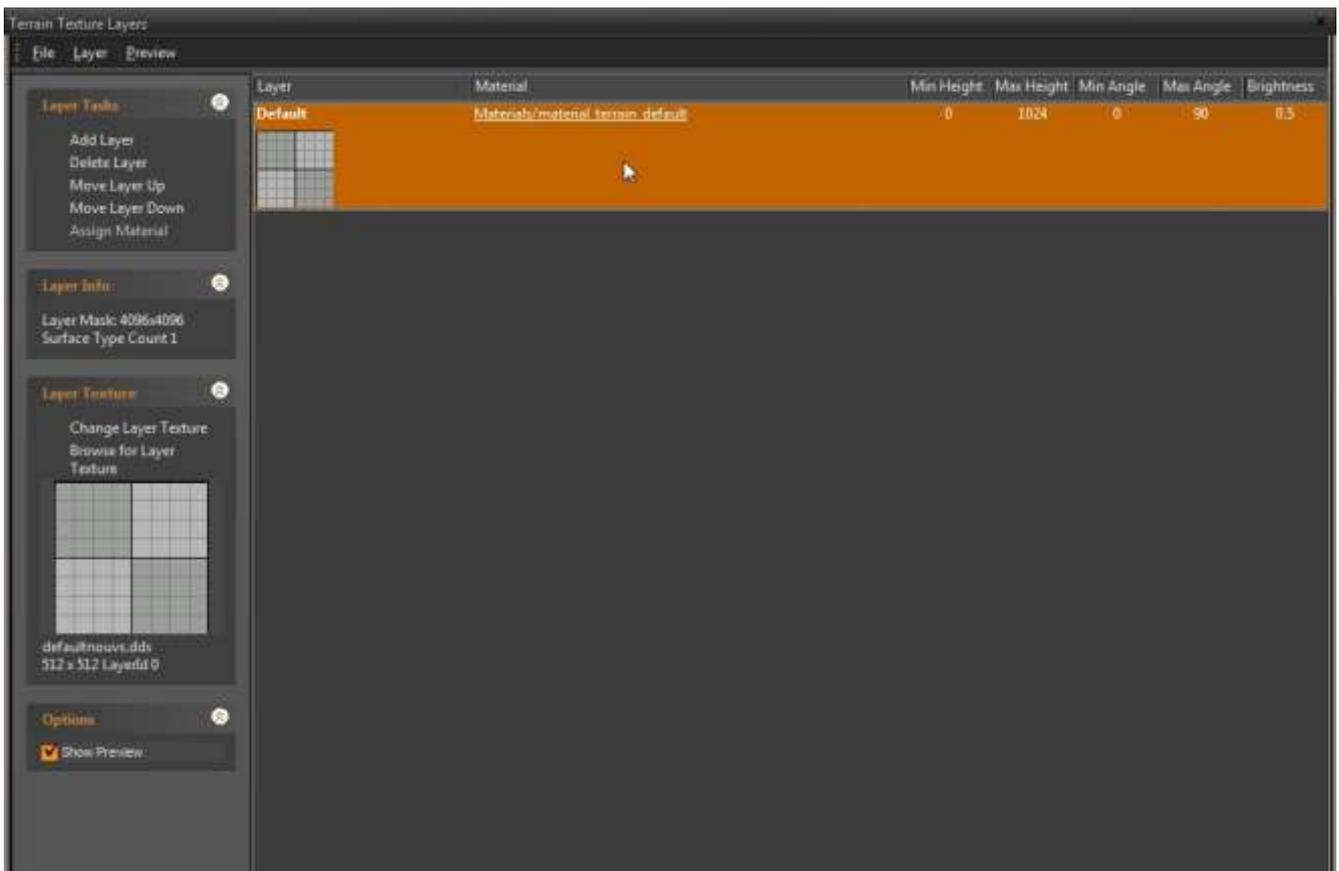
Terrain Layer

Dopo aver creato una nuova mappa, dal menu **Terrain**, fare clic su **Texture..**



Adding a New Layer

Il Terrain Texture Editor Livelli finestra di dialogo simile a questa:



Prima voce menu Livello Attività sul lato sinistro consente di accedere rapidamente alle attività comuni del terreno texture di livello. Fare clic su **Add Layer** per aggiungere un nuovo livello. Per l'impostazione predefinita, il punto di inserimento si sposterà nella barra del nuovo livello in modo che possa essere chiamato subito dopo la creazione. Si consiglia di nominare i livelli in modo che identificare il loro utilizzo ad esempio pietrame, erba ecc

Il CryENGINE utilizzare due componenti per la verniciatura di un terreno. Il primo è una texture dettagli bassi con le informazioni sul colore. Tale struttura deve essere inferiore a 512x512 pixel. Questa struttura è visibile da distanze lontane e fornisce le informazioni di base del colore per la struttura della superficie.

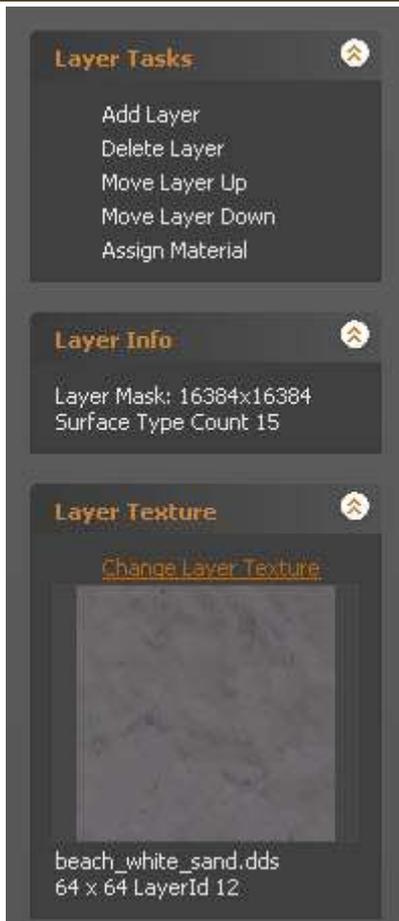
Il secondo componente è un materiale. La trama diffusa dovrebbe essere una struttura passa-alto. Questo materiale è visibile a distanza ravvicinata, spesso ad alta risoluzione e può avere mappe texture diverse, come un urto o una mappa speculare.

La distanza alla quale a bassa ed alta risoluzione texture di transizione è controllata tramite la proprietà **DetailLayersViewDistRatio** trovato nelle proprietà: **RollupBar > Terrain > Environment**.

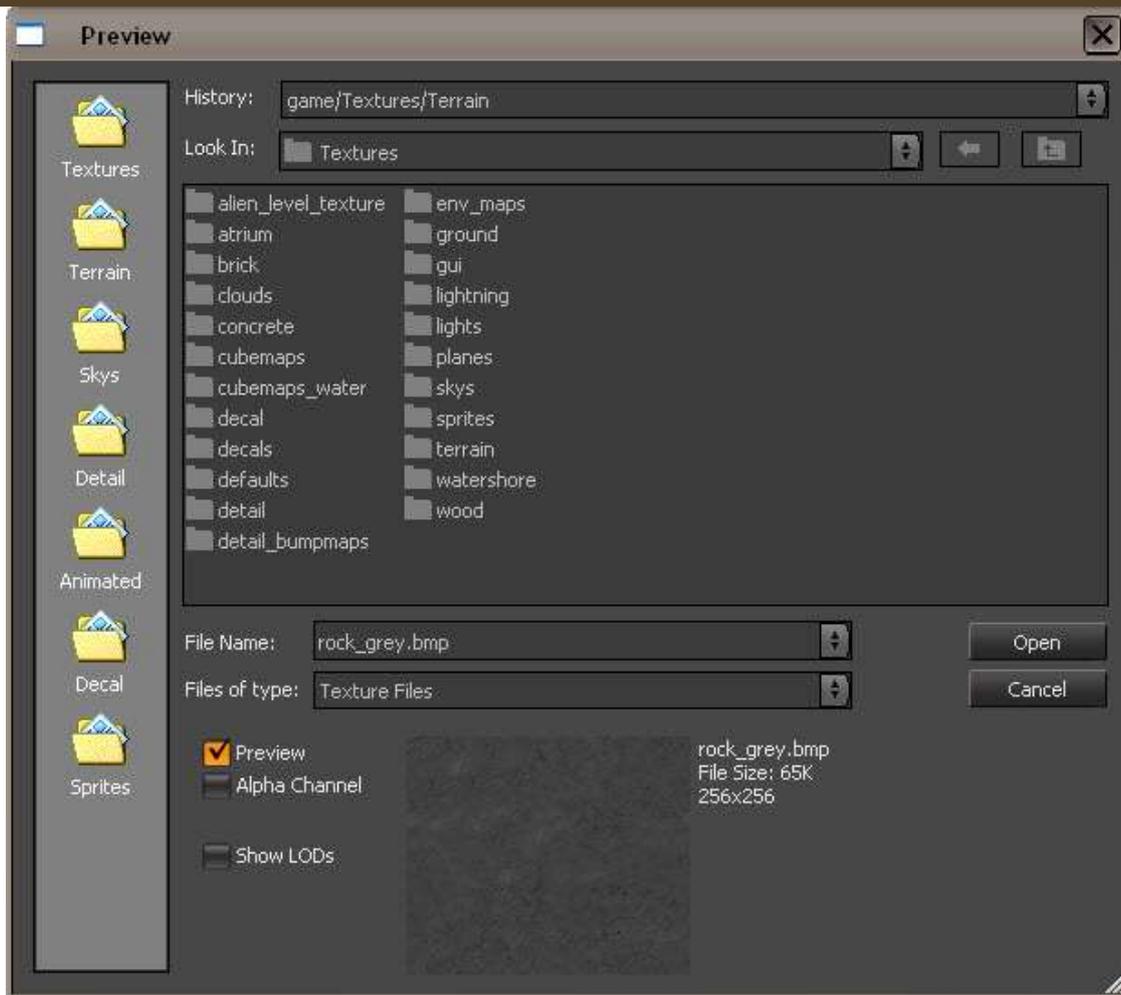


Changing a Layer's Texture

.Selezionate il livello che si desidera modificare. Fare clic su **Change Layer Texture** sulla barra degli strumenti a sinistra dei livelli di texture del terreno.



Verrà visualizzata la finestra di dialogo Anteprima. Selezionare un appropriato a bassa risoluzione. Tessitura dds dalla cartella Terrain.



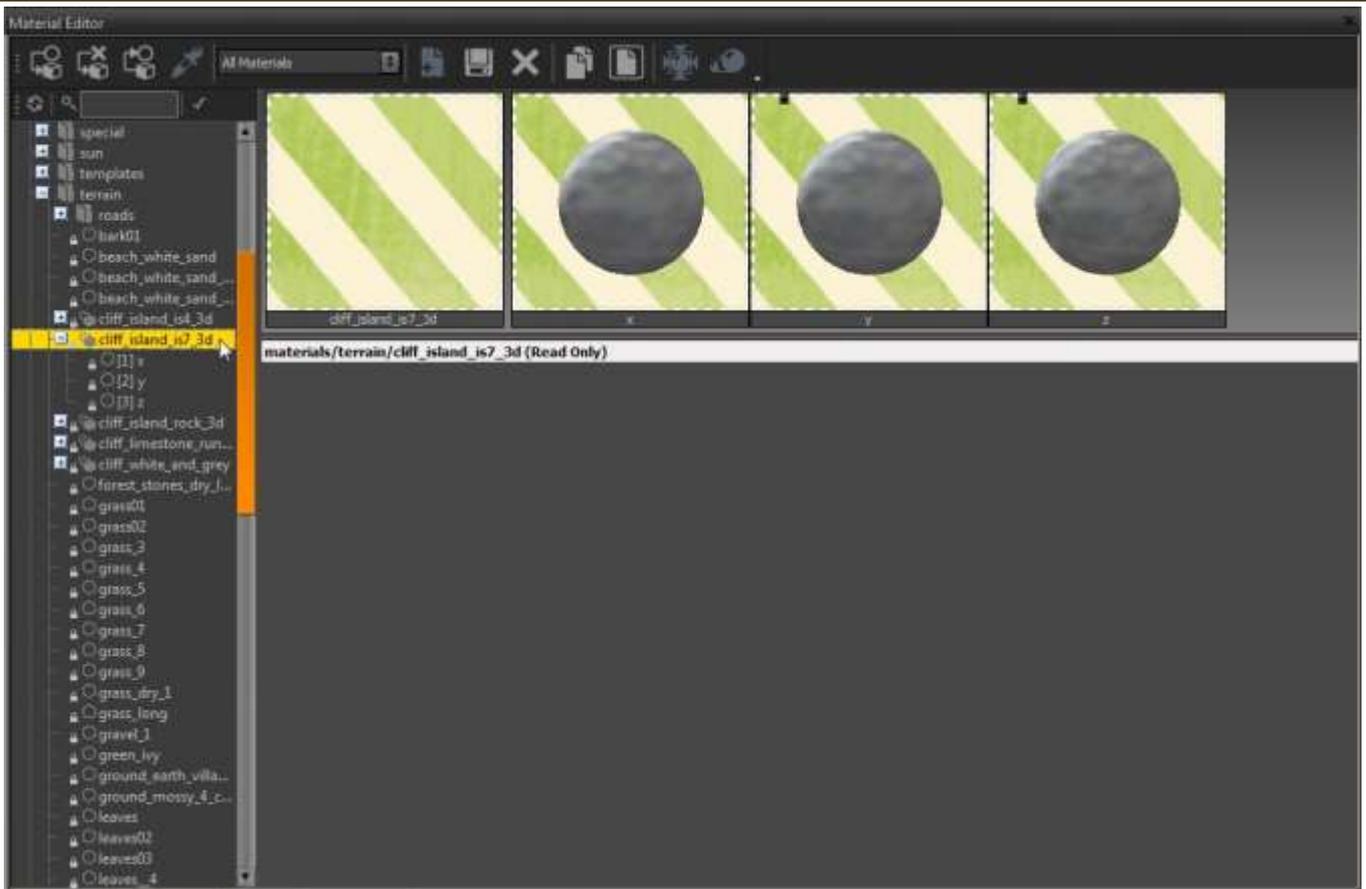
Alternativamente you can bring up the preview dialog via the **Layer** menu and select **Load Texture**.

Modifica Materiale di un livello

Aprire **Material Editor** facendo clic sulla proprietà materiale nello strato di terreno, che di default è impostato su **Materials/material terrain default**

Layer	Material	Min Height	Max Height	Min Angle	Max Angle	Brightness
Default	<u>Materials/material terrain default</u>	0	1024	0	90	0.5

Ora, dalla cartella terreno, selezionare un materiale.



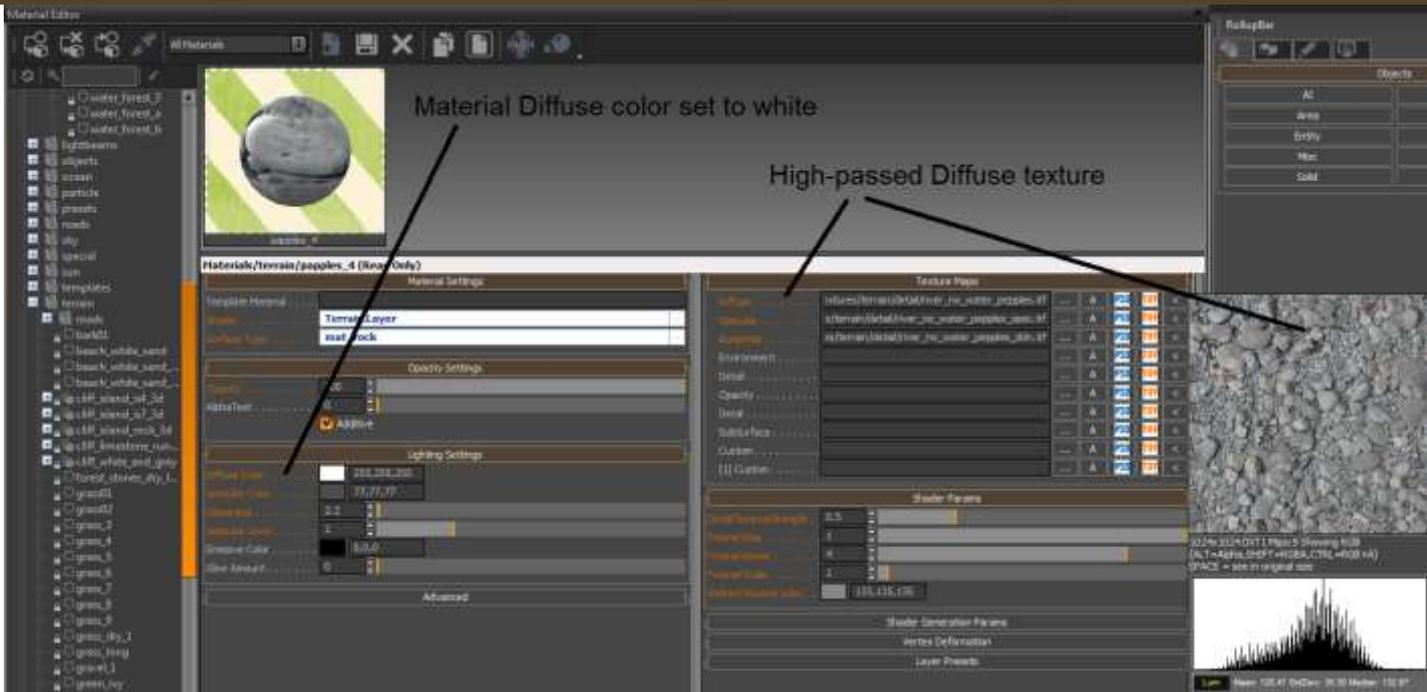
Dopo aver selezionato il materiale desiderato, il materiale selezionato deve ora essere applicato al livello. Tornare al livello di texture Terrain Editor, selezionate il livello desiderato sui livelli di texture Terrian e scegliere **Assign Material** nel menu Livelli Attività.



Opzioni materiale

Il materiale dettaglio deve usare lo shader **Terrain.Layer** e deve emettere variazioni ad alta frequenza di colore grigio.

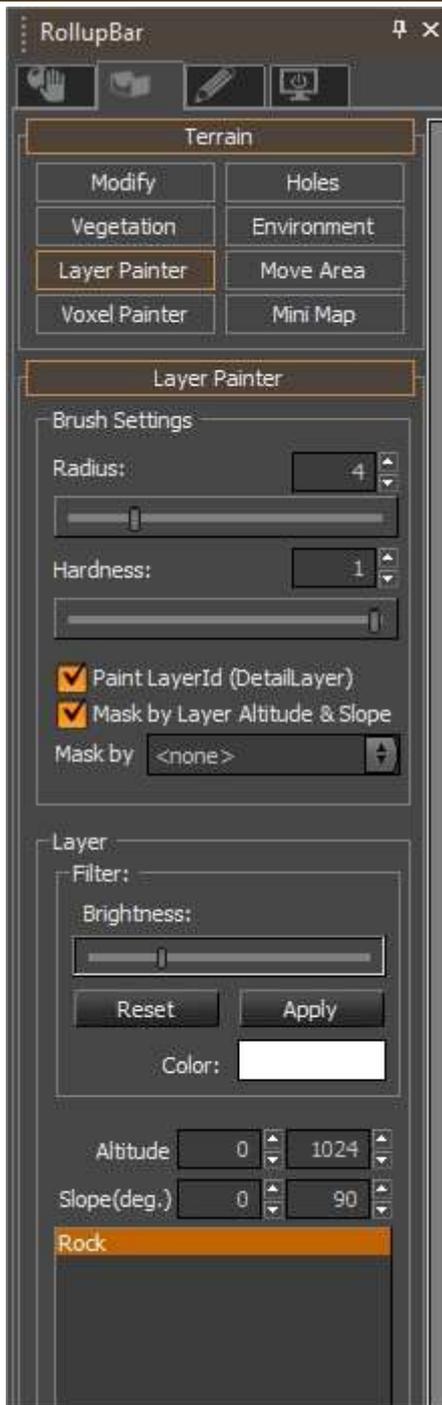
Solitamente questo può essere ottenuto applicando un filtro passa-alto sulla trama diffusa in Photoshop e impostando diffuso materiale colore al bianco.



Colore di base di materiale (come il verde per l'erba) dovrebbe venire solo da texture di base del terreno.
 In altre parole, abbiamo messo i dettagli ad alta frequenza in un materiale particolare e la bassa frequenza nella struttura di base del terreno.

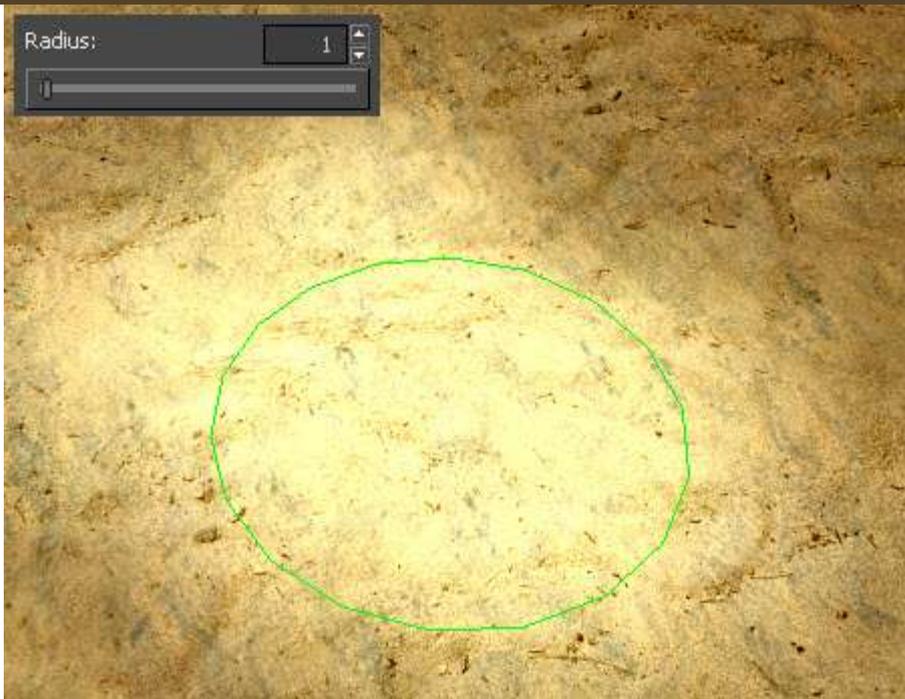
Dipingere il terreno

Accedi al pittore strato sotto **RollupBar > Terrain > Layer Painter**. Nella parte inferiore di questo pannello, si noterà una lista con tutti i livelli creati nei **Terrain Texture Layers**.



Nella sezione Impostazioni pennello, ci sono due cursori che modificano il raggio del pennello e la durezza della texture applicata.

Il cursore Raggio cambia la dimensione del pennello.

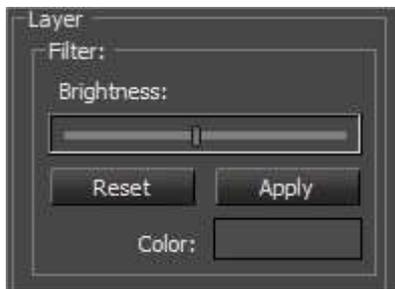


Il cursore Durezza cambia la forza delle spazzole pittura tra struttura e colore. Un valore inferiore può solo dipingere la trama dettaglio, mentre un valore più alto includerà informazioni sul colore e la consistenza particolare.

Tenete a mente che il LayerID casella di controllo Paint è abilitato o meno in quanto questo determinerà se si sta disegnando la texture dettaglio o meno. Se si desidera solo per dipingere la texture dettaglio senza le informazioni sul colore, allora si dovrebbe avere una durezza pari a 0 e hanno vernice LayerID abilitato. In alternativa, se si vuole dipingere le informazioni colore senza la texture dettaglio, si dovrebbe avere una durezza di 1 e Paint LayerID disabilitato.

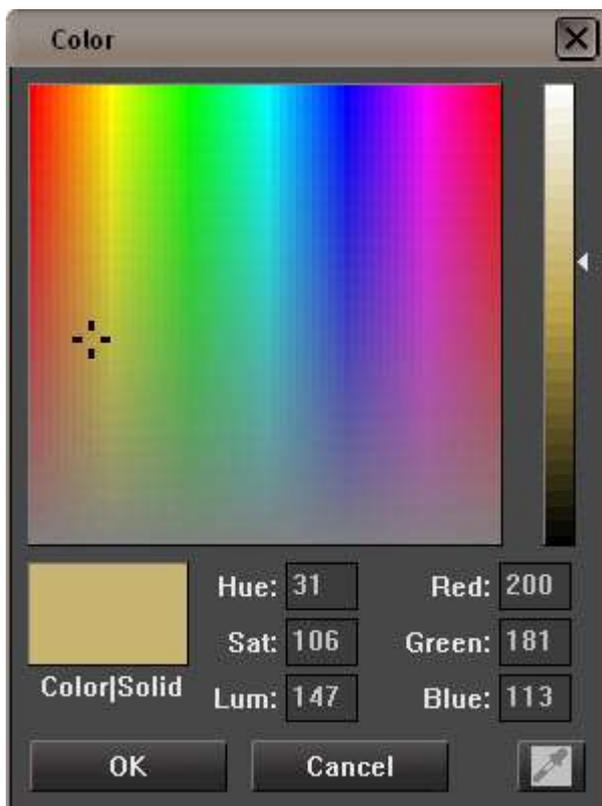
Ora, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse nella vista Prospettica e spostare il puntatore del mouse. Il terreno sarà dipinto, secondo i movimenti del pennello.

L'opzione filtro dà la possibilità di modificare il colore di base e la luminosità del pennello.



Spostare il dispositivo di scorrimento della luminosità a destra ed a sinistra per controllare la luminosità dello strato di terreno.

È inoltre possibile applicare una tinta di colore per lo strato di terreno, fare clic sulla casella di colore per aprire la finestra di selezione colore:



È possibile selezionare un nuovo colore dalla finestra a colori o utilizzare il selettore colori per selezionare un colore dal mondo, questo può essere utile per migliorare la miscelazione oggetto e la vegetazione con il terreno.

Fare clic su **OK** e l'opzione colore mostrerà il nuovo colore selezionato.

Ora, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse nella vista Prospettica e spostare il puntatore del mouse. Il terreno sarà dipinto con le nuove impostazioni, secondo le mosse del pennello.



NOTE: Changes applied via the Filter settings are temporary. If you select a new Terrain Layer upon returning to your previous Layer the settings will have reverted back to the default settings for that Terrain Layer. In order to save your changes to the Terrain Layer you need to select the **Apply** button. This will then save your changes to the Terrain Layer.

⚠ When the generated surface texture is compressed using DXT, its colors always get somewhat distorted. If the colors use the full dynamic range (0-255), they are preserved better. If artists know that they have used only darker colors in the level, they can use the **Terrain Color Multiplier** to make the colors use more of the dynamic range. For example, if only colors in the 0-63 range have been used, enter a multiplier of 4 to make them fill the entire 0-255 range and 'survive' the compression in better shape. When rendering, the decompressed color values should be divided by the multiplier in the shader to restore the original brightness.

NOTA: Le modifiche applicate tramite le impostazioni del filtro sono temporanee. Se si seleziona un nuovo livello del terreno al ritorno al livello precedente, le impostazioni sono ritornate di nuovo al DefaultSettings per il Layer Terrain. Per salvare le modifiche per lo strato di terreno è necessario selezionare il pulsante **Apply**. Questo potrà quindi salvare le modifiche al livello del terreno.

⚠ Quando la struttura della superficie generata viene compresso in DXT, i suoi colori devono sempre avere un aspetto un po'distorto. Se i colori utilizzati nell'intera gamma dinamica (0-255), sono conservati meglio. Se gli artisti sanno che hanno usato solo i colori più scuri del livello, possono utilizzare il **Terrain Color Multiplier** per rendere i colori più chiari usando la gamma dinamica. Per esempio, se solo colori nell'intervallo 0-63 sono stati utilizzati, immettere un moltiplicatore di 4 per farli riempire l'intera gamma 0-255 e 'sopravvivere' la compressione più in forma.

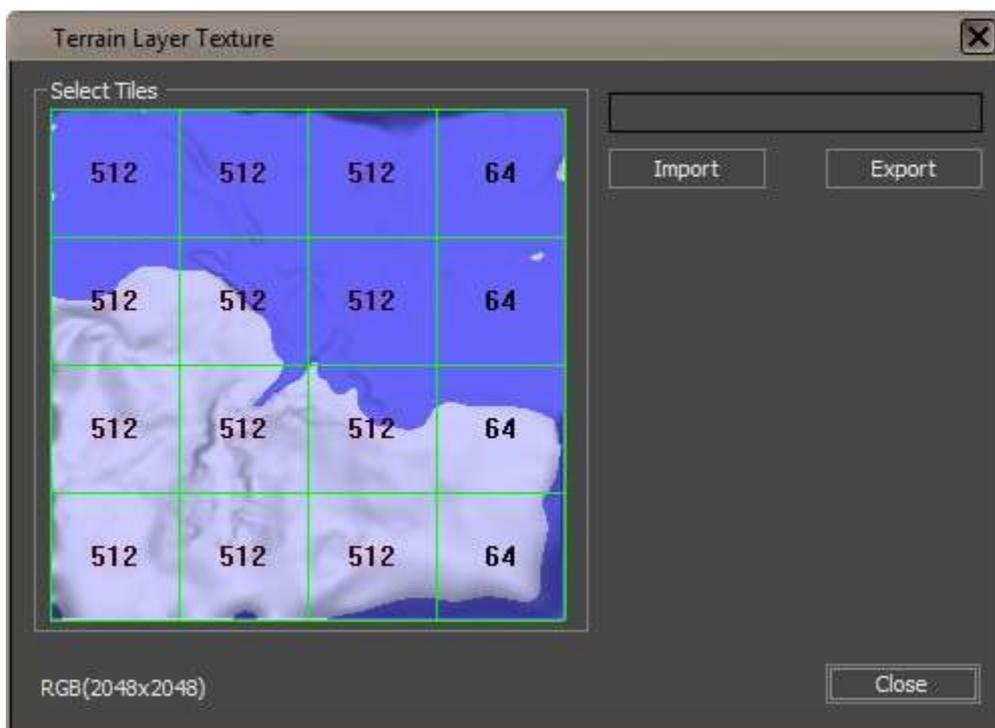
Durante il rendering, i valori di colore decompressi deve essere diviso per il moltiplicatore nello shader per ripristinare la luminosità originale.

Modifica della risoluzione delle mattonelle del terreno

Il terreno in Sandbox può essere suddiviso in più sezioni e può essere verniciato con una risoluzione compresa tra 64x64 e 2048x2048. Ogni piastrella può avere una risoluzione differente più il materiale, maggiore è la risoluzione, e più morbido è il passaggio tra i livelli del terreno Texture dipinti. È possibile dividere la dimensione delle tessere nel vostro livello selezionando l'opzione **Refine Terrain Texture Tiles** in Terrain Texture Layers File menu.



La dimensione delle piastrelle nel vostro livello sarà poi automaticamente dimezzato. È possibile ottenere una rapida panoramica delle vostre tessere terreno dalla barra degli strumenti principale di **Terrain > Export/Import Terrain Texture Tile**. Qui potete vedere una mappa delle varie risoluzioni contenute nel livello Forest.



In order to change the tile resolution of map, please follow the following steps.

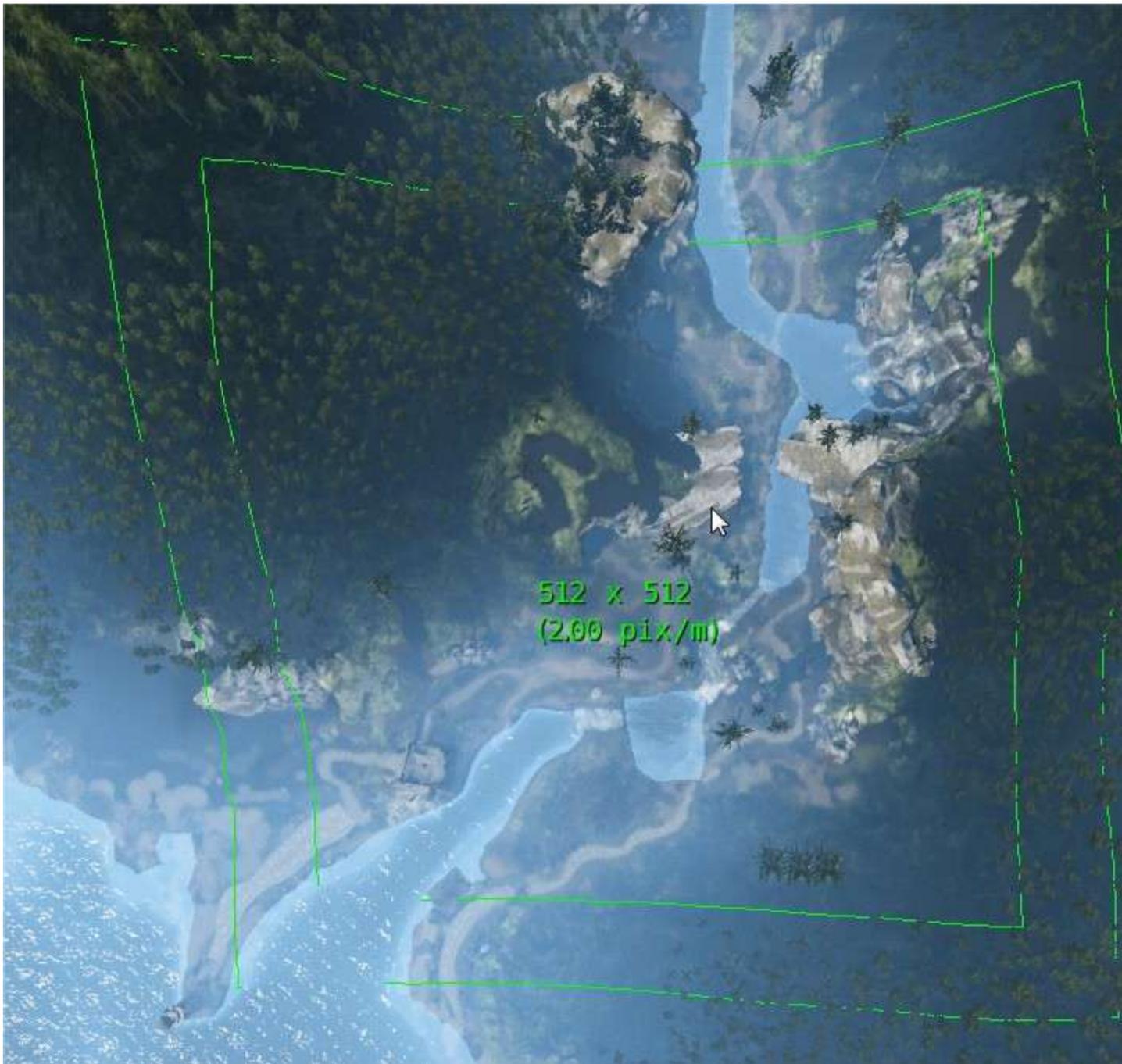
At the bottom of the Layer Painter window in the Terrain tab there is the **Tiles Resolution** setting, click the **Change** button.

Al fine di modificare la risoluzione piastrella di mappa, si prega di seguire i seguenti passi.

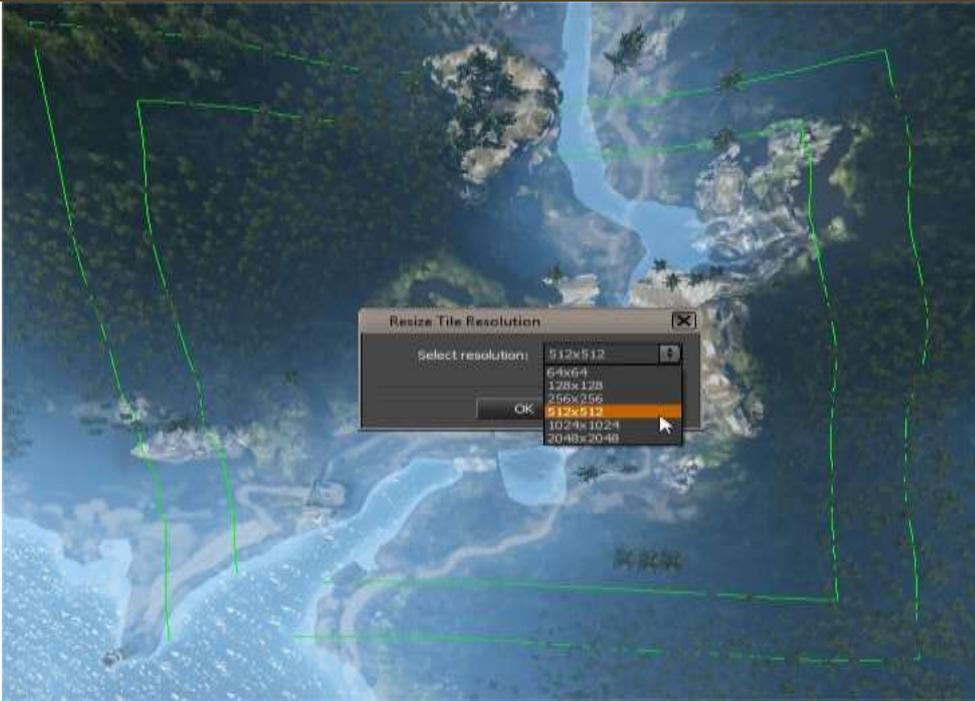
Nella parte inferiore della finestra di Pittore layer nella scheda del terreno vi è la **Tiles Resolution** impostazione, fare clic sul pulsante **Change**.



Ora, spostare il mouse intorno alla vista prospettica, al fine di visualizzare la risoluzione corrente della piastrella terreno selezionato.



Dopo aver trovato la sezione del terreno che si desidera modificare la risoluzione, fare clic una volta per visualizzare la Tile Ridimensiona finestra di dialogo Risoluzione.



Qui, è possibile selezionare la risoluzione desiderata. Dopo aver fatto clic **su OK**, il terreno sarà cambiato alla nuova risoluzione. Fare clic sul pulsante **Change** nella RollupBar di nuovo per deselegionare la modifica della risoluzione Tiles strumento.

Risultati

Come si può vedere, un terreno ben dipinto può assumere caratteristiche molto realistiche. Se si dispone di un buon setup vegetazione e il posizionamento di un buon pennello, è possibile ottenere risultati incredibili.



Terrain Painting Reference

Brush Settings

Opzioni	Descrizione
Radius:	Il cursore Raggio cambia la dimensione del pennello.
Hardness:	Il cursore Durezza cambia la forza del pennello in applicazione del materiale. Un valore basso darà un effetto più morbido e traslucido, mentre 1 indica che il materiale del dipinto è completamente opaco.
Paint by LayerID:	Quando è impostato, il pittore solo può dipingere la struttura di dettaglio del materiale terreno
Mask by Layer Altitude and Slope:	Imposta il materiale per dipingere solo tra l'altitudine e la pendenza (deg.) i parametri elencati di seguito.
Mask by Material Layer:	Selezionate il livello di materiale dal menu a discesa per proteggerlo da eventuali dipinti sopra
Filter:	L'opzione Filtro dà la possibilità di modificare la luminosità del colore di base materiale. Fare clic sulla casella del colore per aprire il selettore colore e modificare il colore di base del materiale.

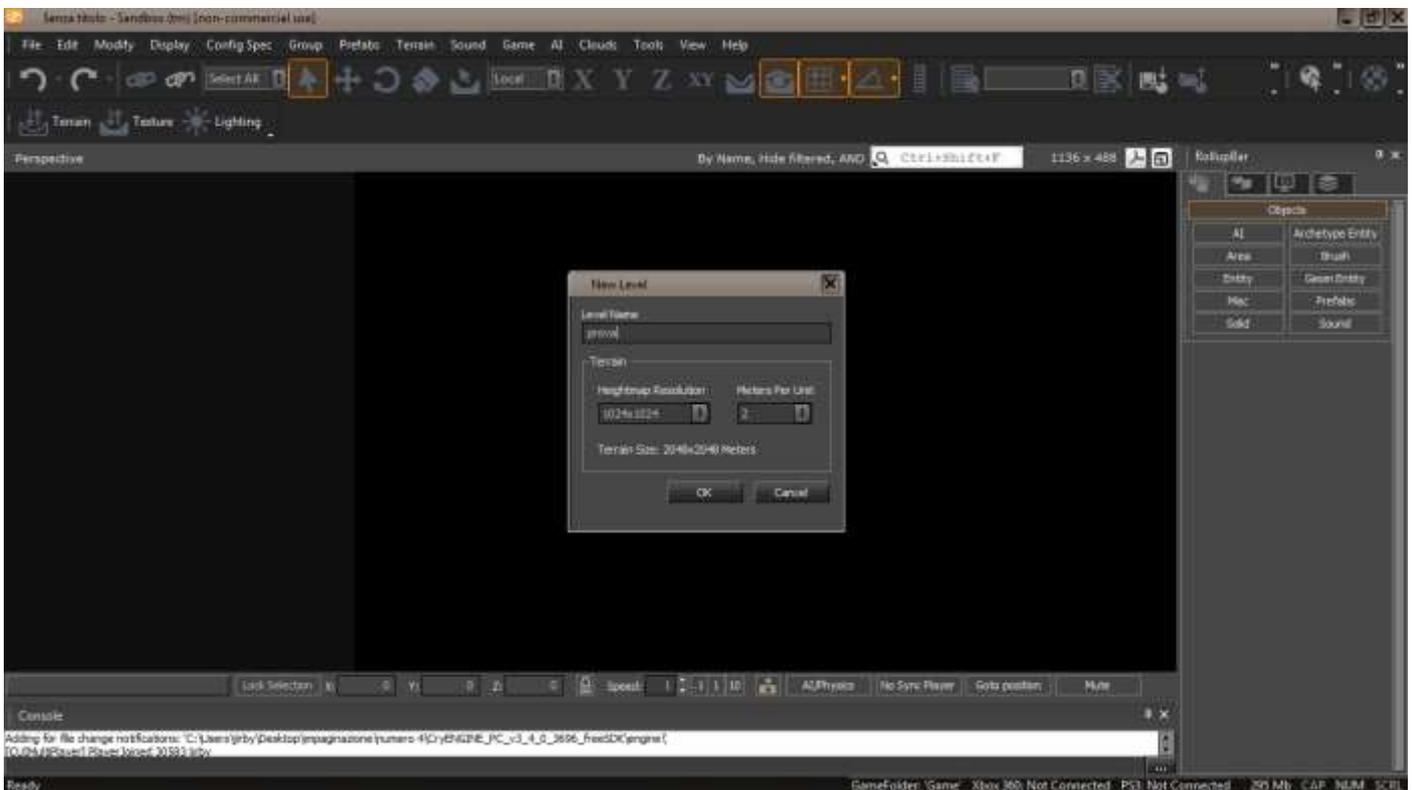
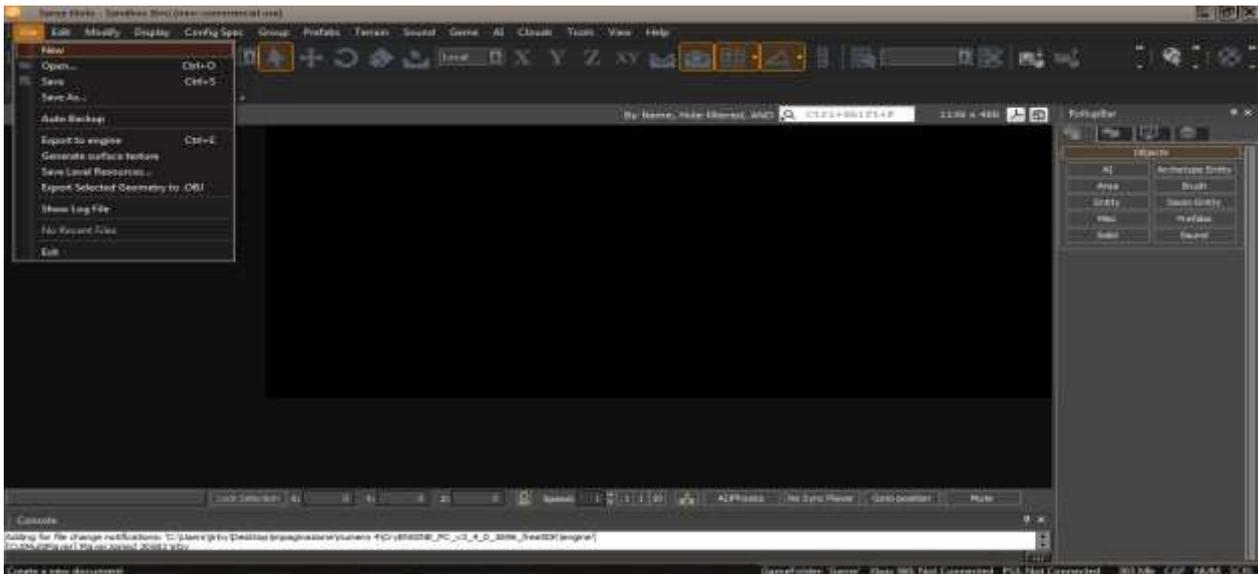
Layers

Opzioni	Descrizione
Altitude:	Consente di impostare una maschera di quota minima e massima per la pittura - il pennello si applicherà solo entro questi confini.
Slope (deg.):	Consente di impostare una maschera di pendenza minima e massima per la pittura - il pennello si applicherà solo entro questi confini.
Tile Resolution:	Quando si preme il pulsante di modifica e fare clic sinistro del mouse su uno dei settori del terreno si può scegliere un maggiore o minore dettagliata

risoluzione texture del terreno.

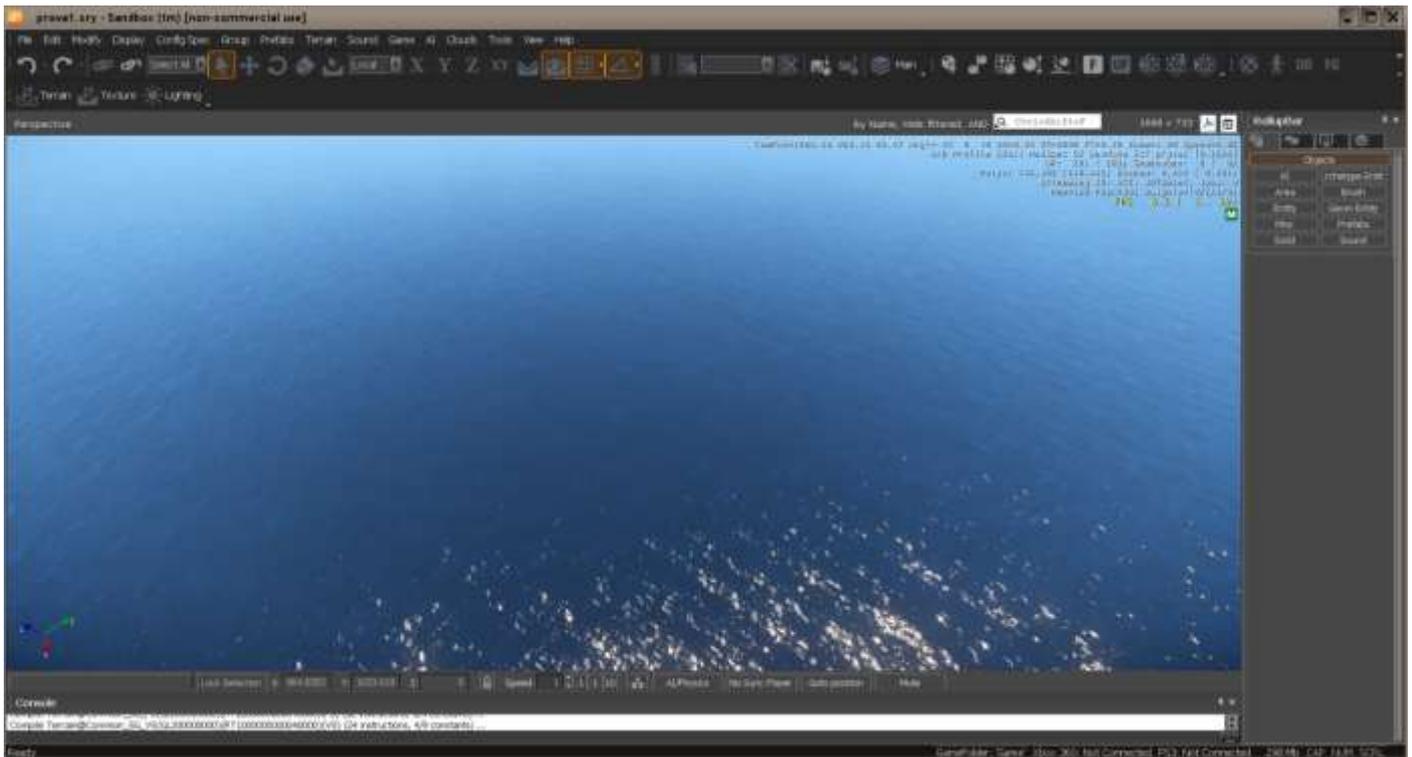
Ora che sappiamo le basi iniziamo a conoscere questo programma. Inizieremo a costruire un livello di gioco

File e poi New

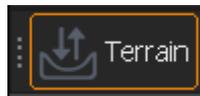


Ora diamo un nome "level Name" mettiamo il nome che vogliamo. Per comodità ho messo **prova**

Abbiamo appena creato il nostro primo livello

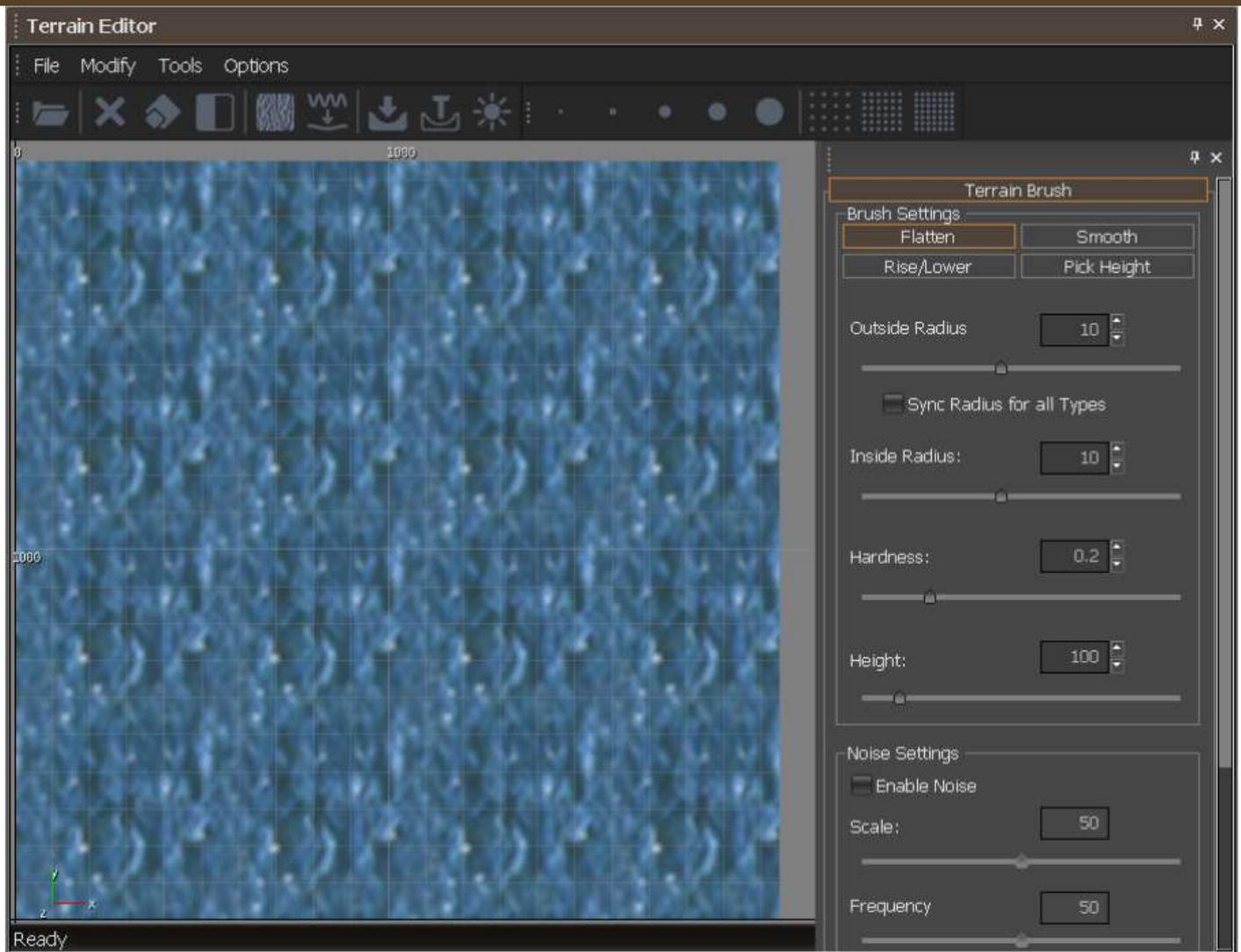


La prima cosa che noterete è che solo acqua e nessun terreno. Ora dobbiamo creare un terreno di gioco



Andiamo in alto sx clicchiamo Terrain

Si aprirà Terrain Editor “opzioni terreno”



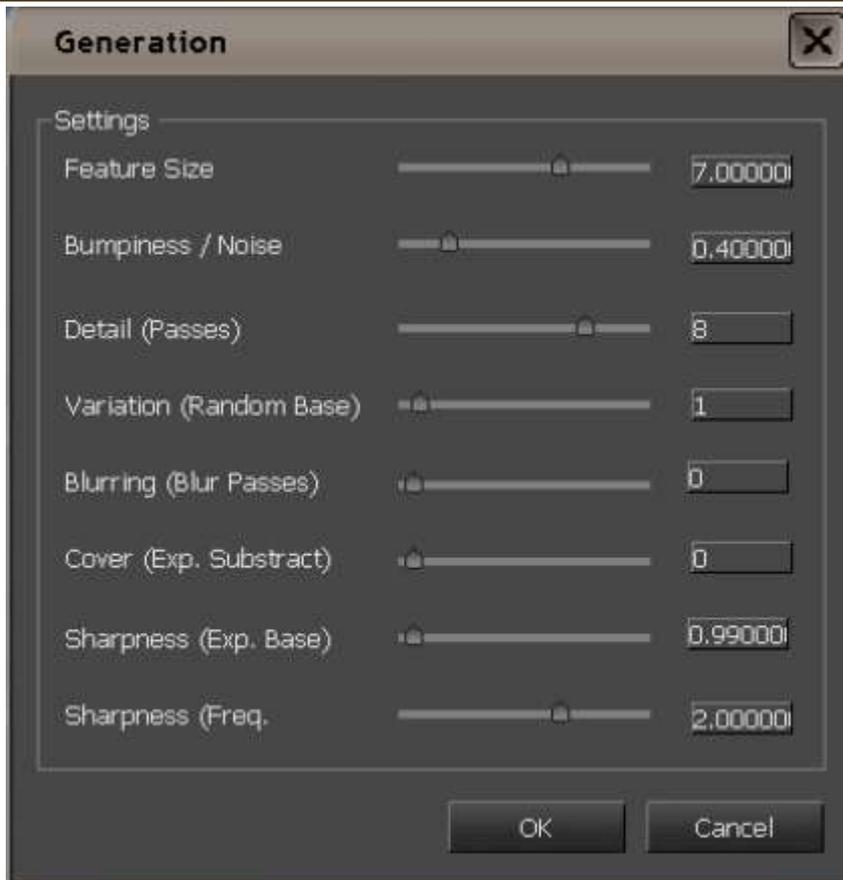
Realizzare il terreno di gioco e come dipingere, quindi dobbiamo scegliere la grandezza del pennello, l'area da dipingere e il tipo di terreno es. "pianeggiante colline ecc".

Esistono 2 modi per creare un terreno uno manuale e uno rapido con un tool
Vediamo prima il rapido

Nel pannello Terrain Editor in alto clicchiamo tools e poi Generate Terrain



Si aprirà il pannello della opzioni per generare la mappa in automatico



Vediamo in dettaglio come funziona

Feature Size: Determina la quantità di terreno creato.

Bumpiness/Noise: determina il grado di rigonfiamento o deformazione della superficie.

Detail: Determina il numero di volte che gli effetti saranno applicati.

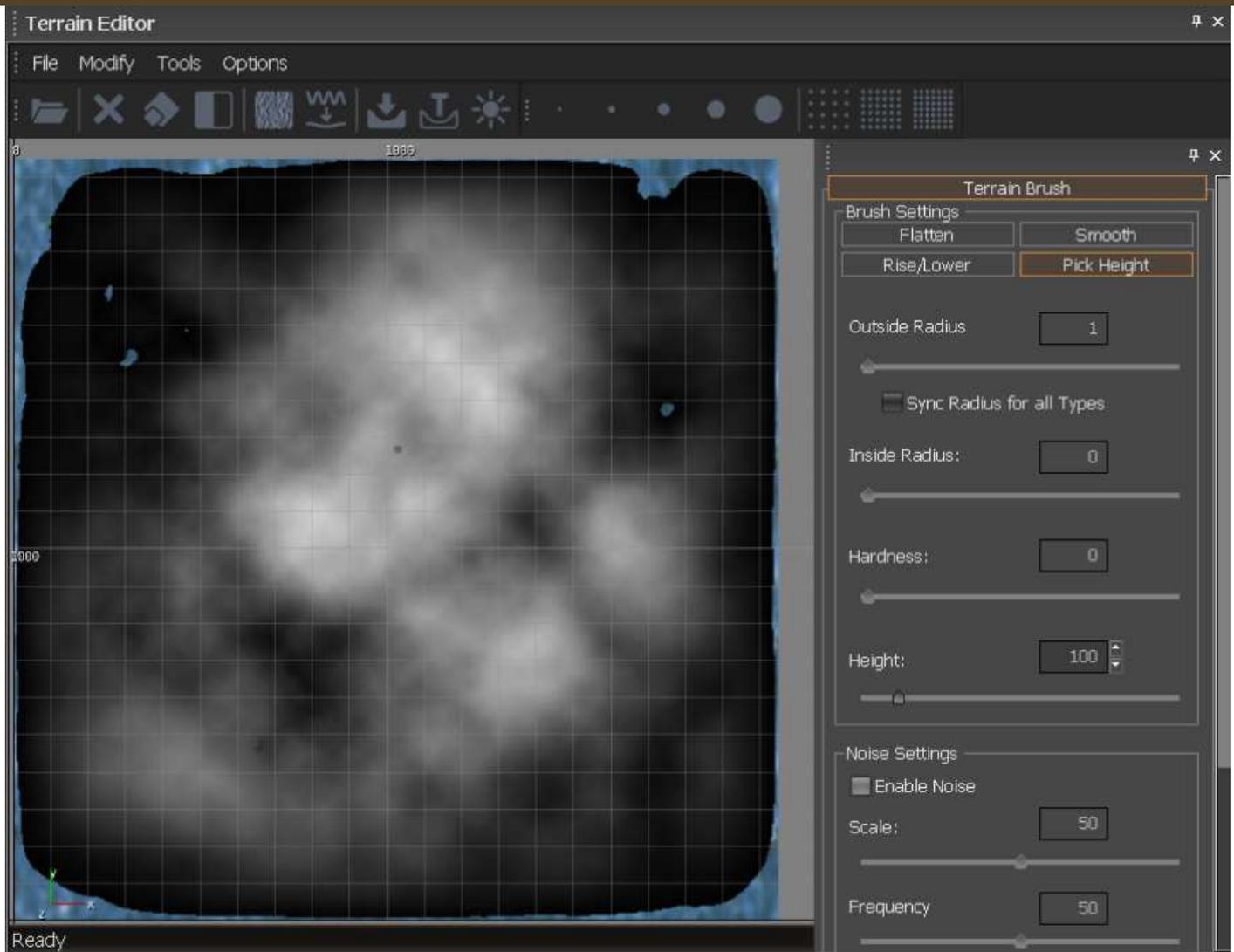
Variation: Determina la semina casuale delle isole.

Blurring: Imposta il numero di volte in cui verrà applicata una sfocatura applicando al filtro.

Cover (Exp. Substract): Legacy funzione. Ammortizzati.

Sharpness (Exp. Base): Determina la nitidezza della superficie.

Sharpness (Freq. Step): determina il numero di volte che il filtro nitidezza sarà utilizzato sulla superficie.



Andiamo nel pannello Perspective e vediamo il risultato

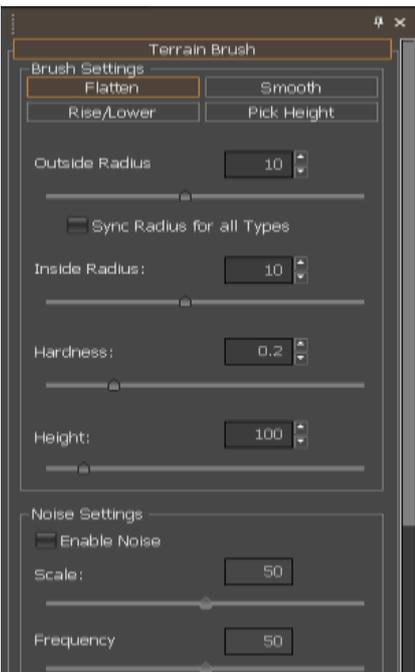




Come possiamo vedere mancano le texture più Avanti vedremo come applicarle.

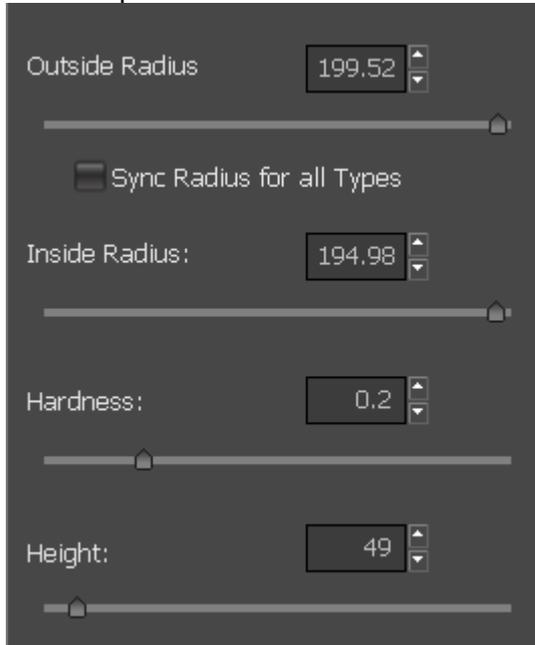
Ora creiamo il'sola manualmente, usando gli strumenti Terrain Editor

Clicchiamo **Flatten** e settiamo le opzioni



Outside Radius: raggio pennello
Inside Radius: grandezza pennello
Hardness: forza pennello
Height: altezza terreno

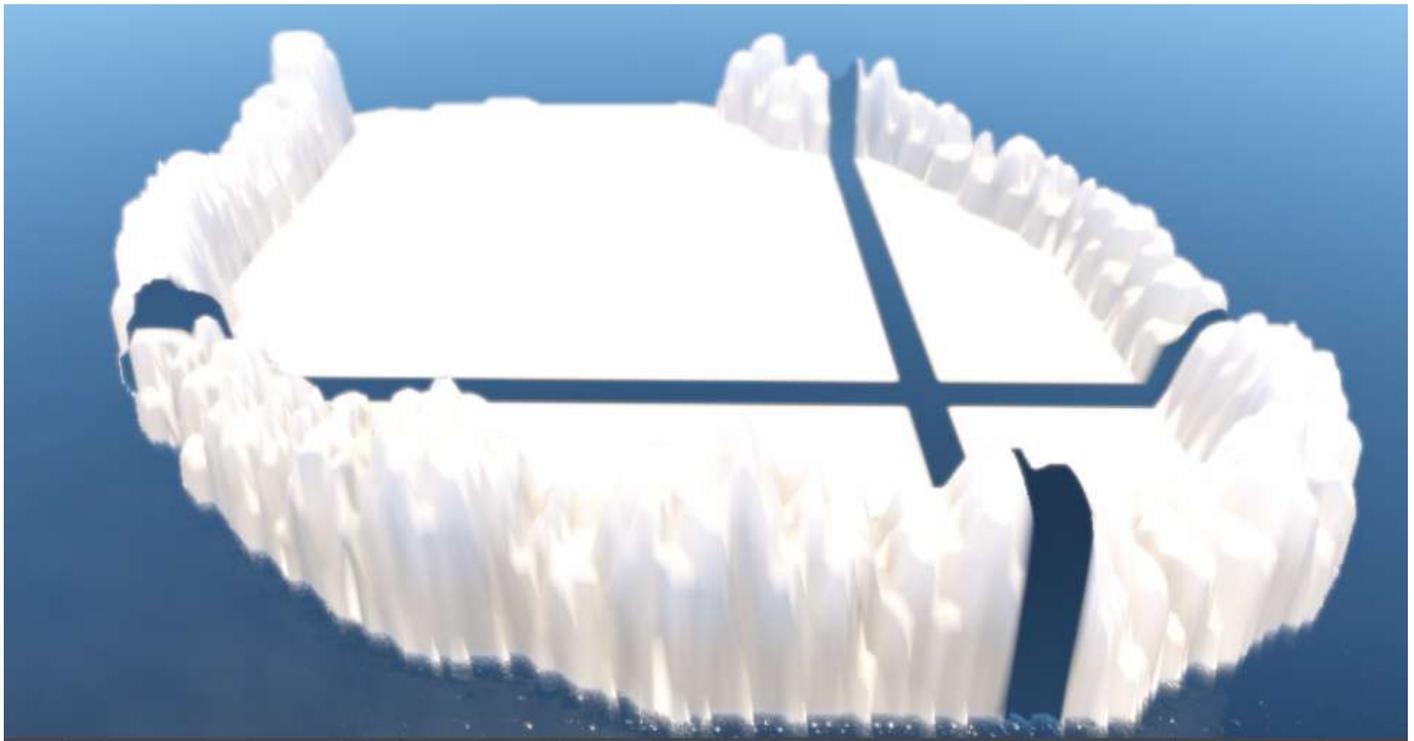
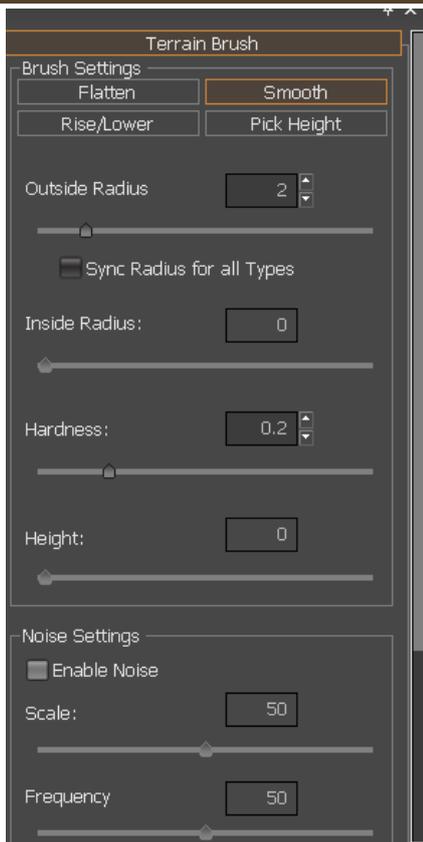
Io setto per fare una isola rotonda



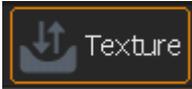
Otteniamo un'isola rotonda e piatta

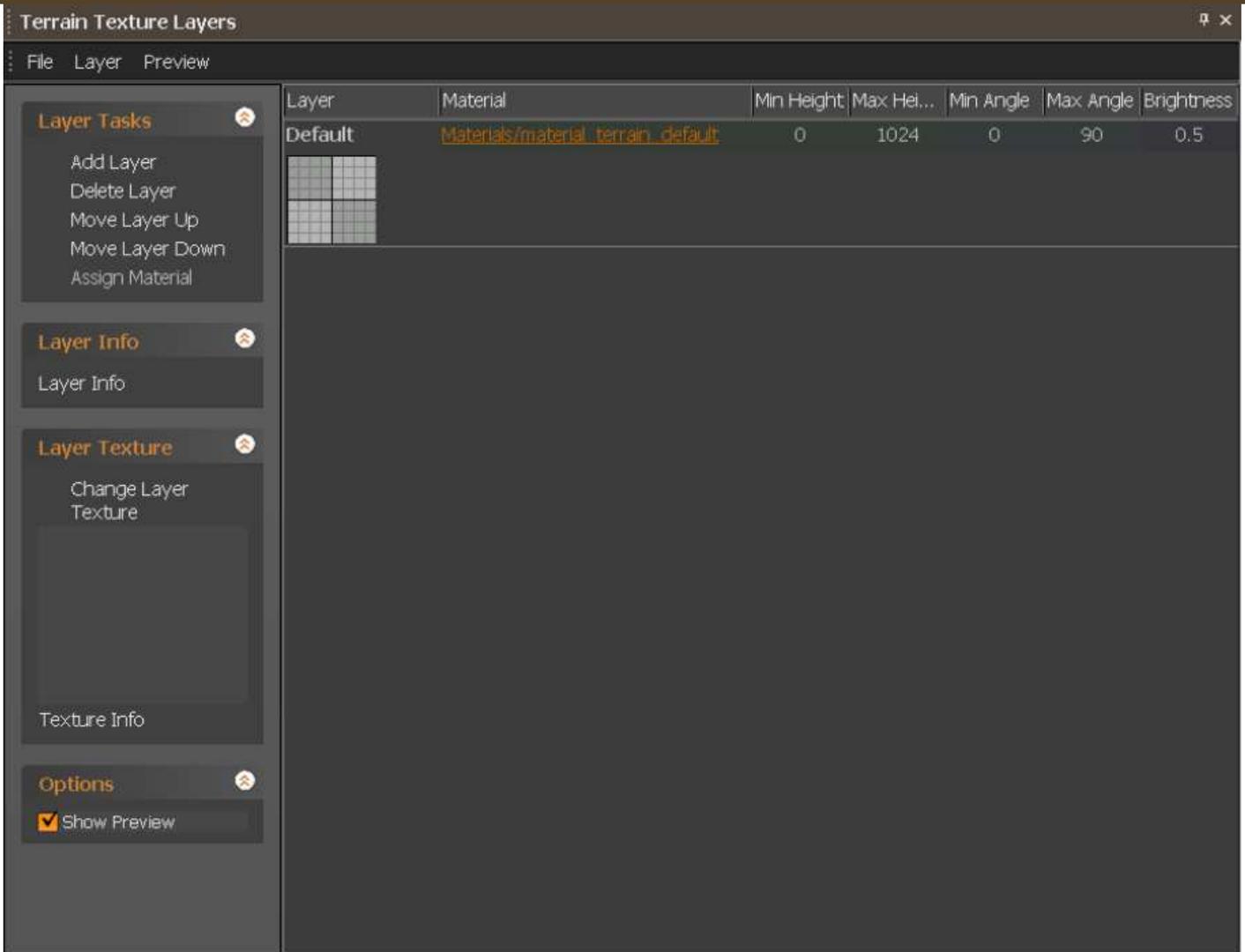


Ora facciamo delle coline tutto intorno



Ora assegniamo la texture

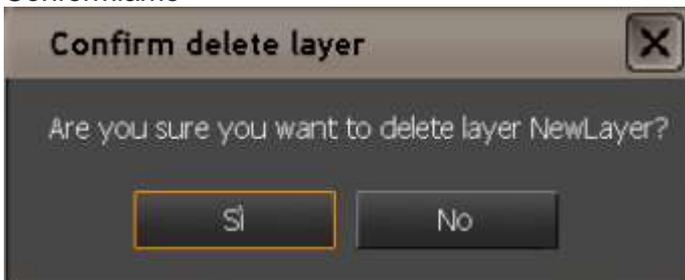
Clicchiamo in alto sx 



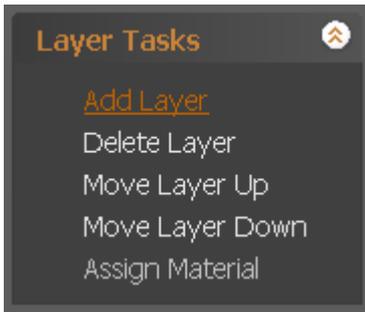
Eliminiamo il Default, se non lo facciamo daremo la texture all'intera isola
 Selezioniamola e poi Delete Layer



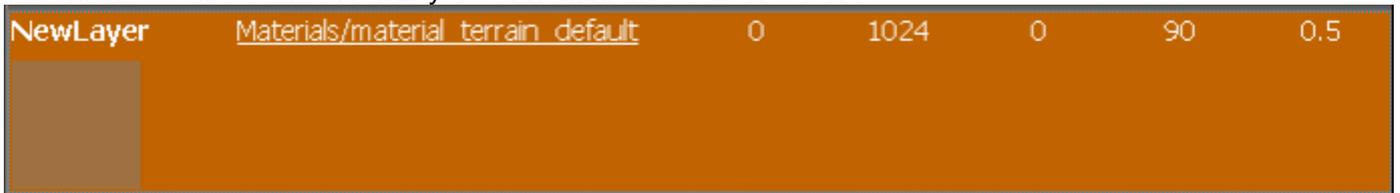
Confermiamo



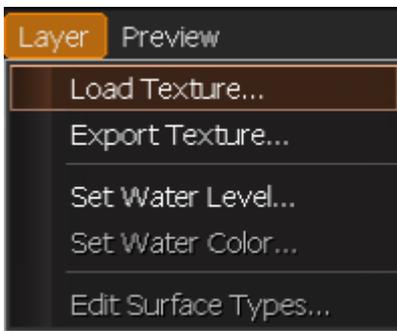
Creiamo un nuovo materiale Add Layer



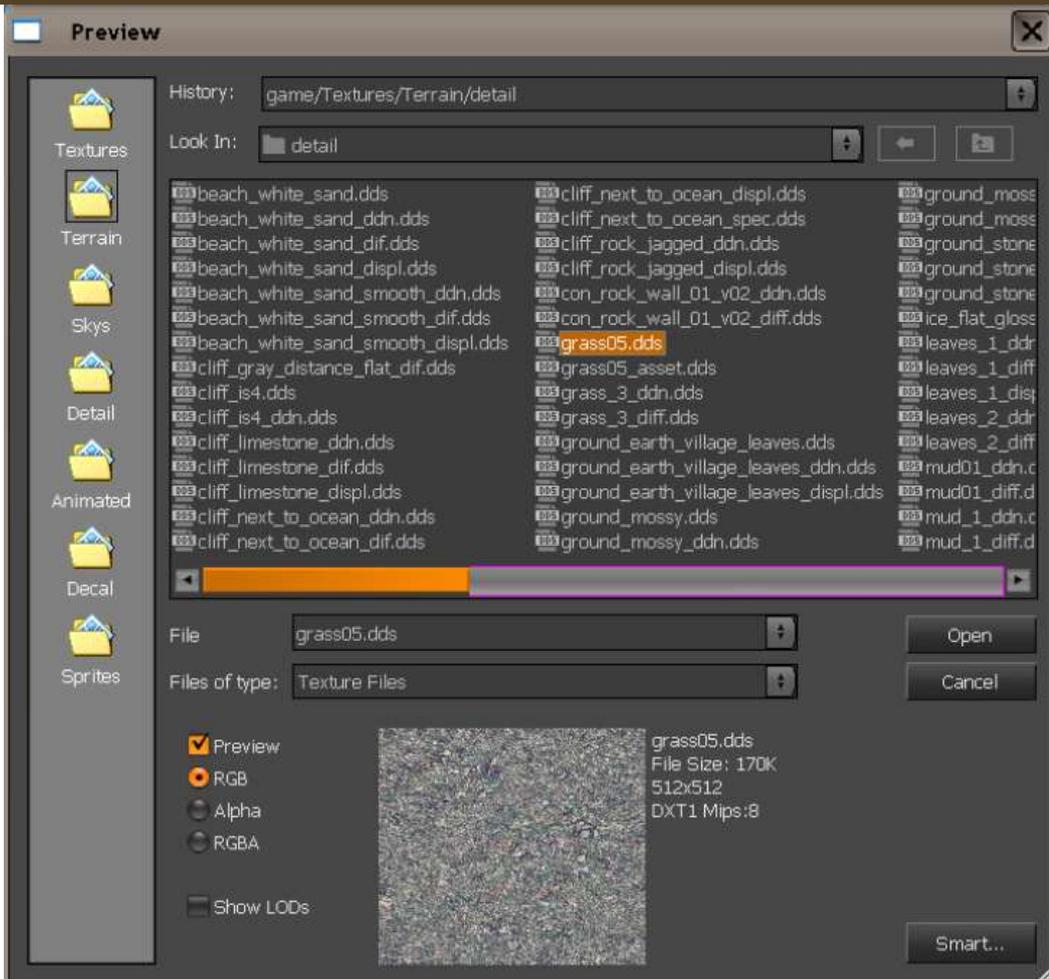
Clicchiamo sulla scritta NewLayer e rinominiamo terreno sfondo

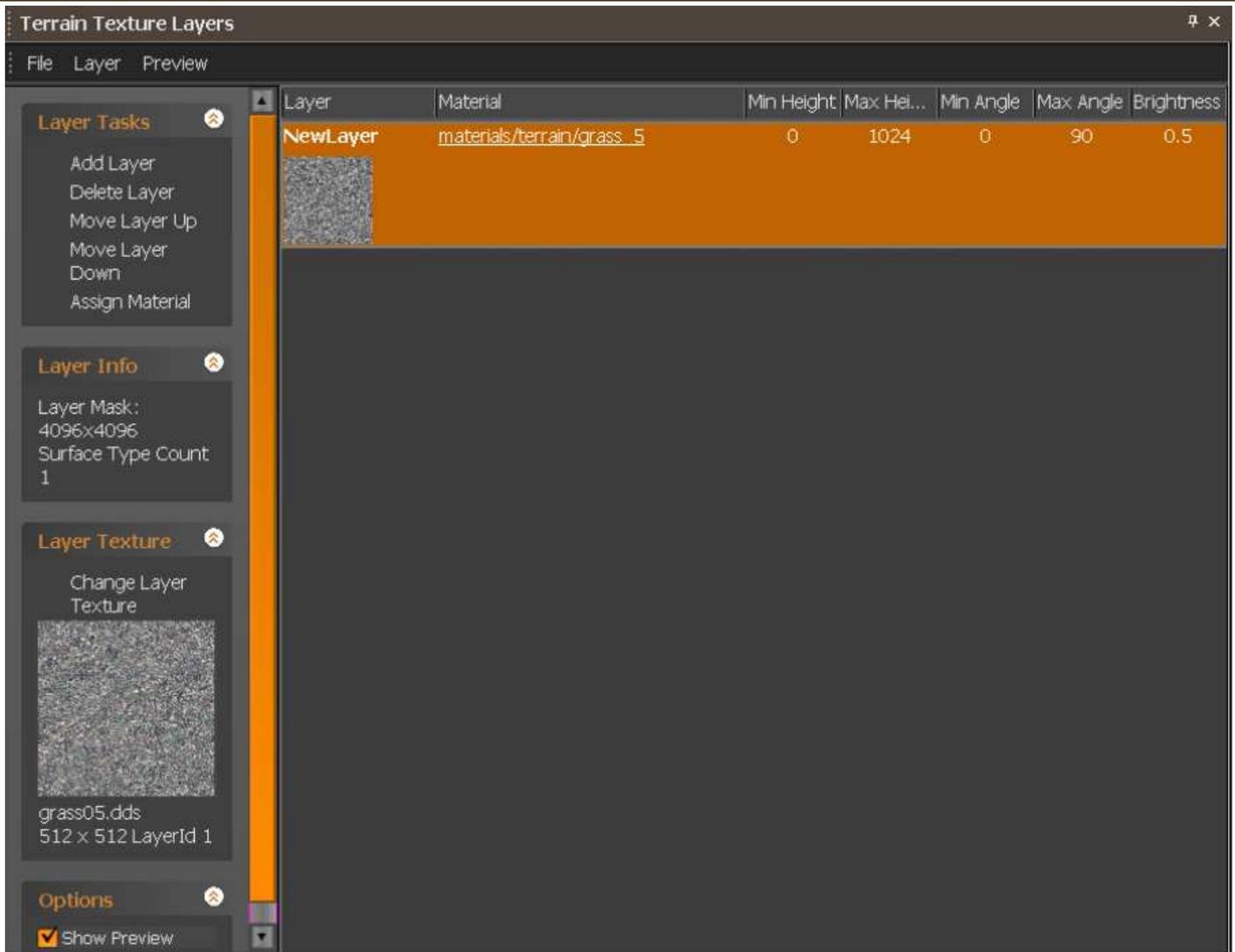


Ora clicchiamo Layer poi load Texture

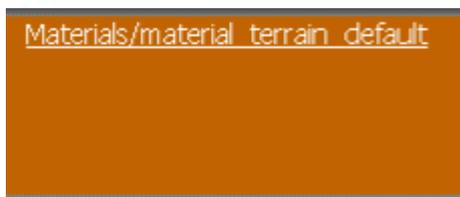


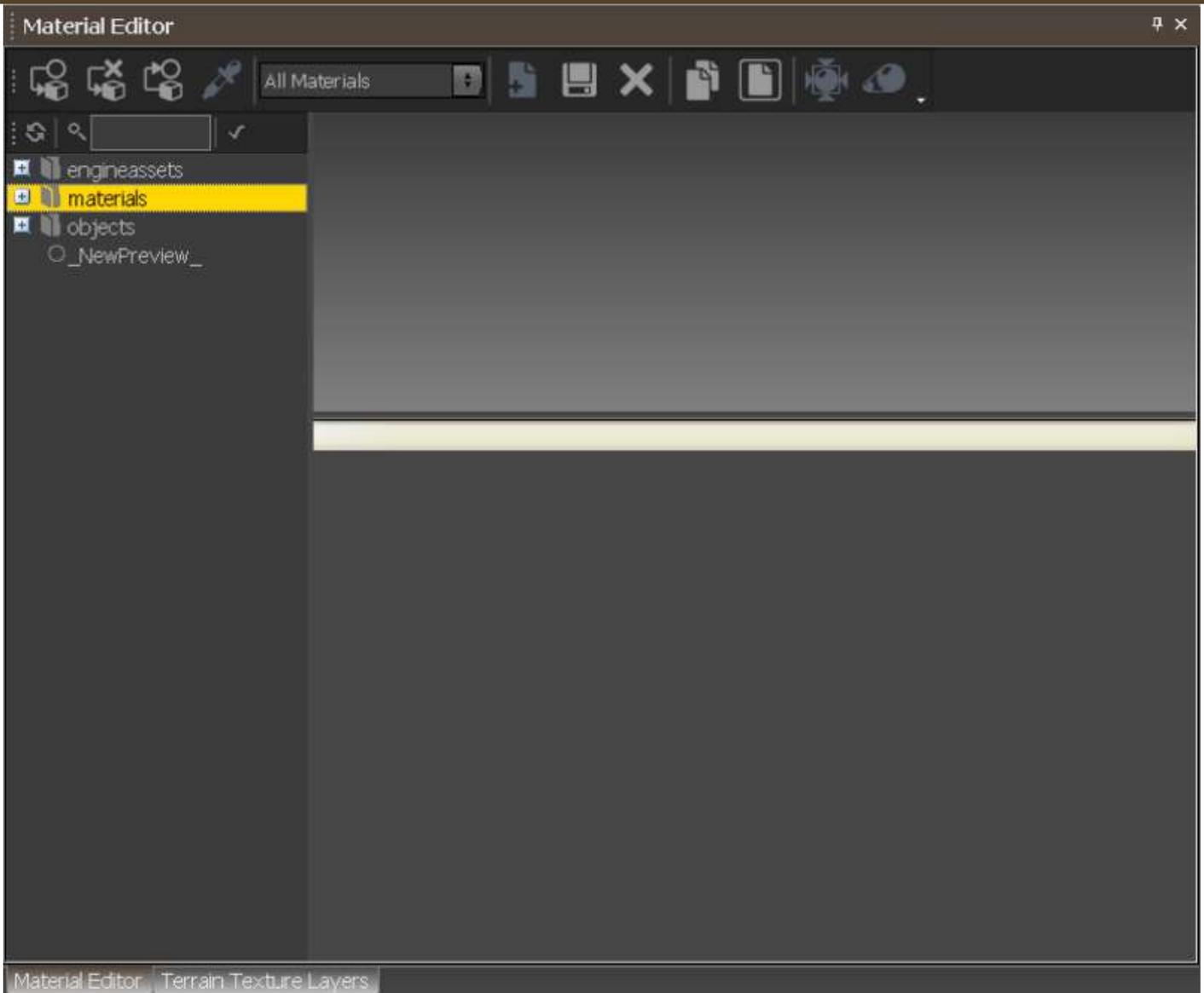
Si apre la finestra Preview ora clicchiamo Terrain poi Detail cerchiamo grass05.dds



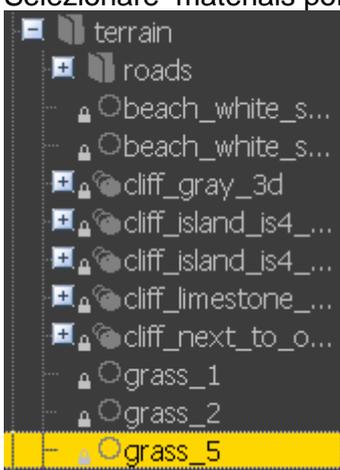


Premiamo il tasto M o clicchiamo [Materials/material terrain default](#)





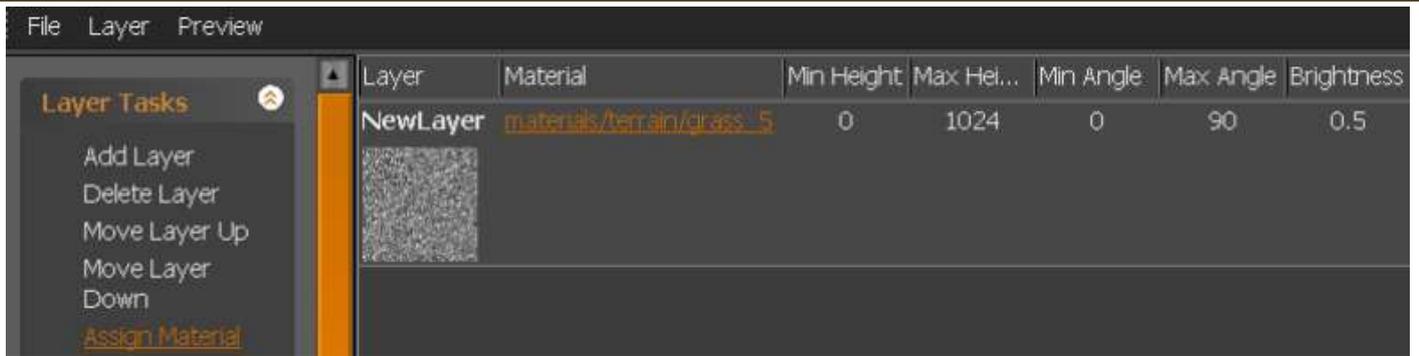
Selezionare materials poi terrain e in fine grass_5



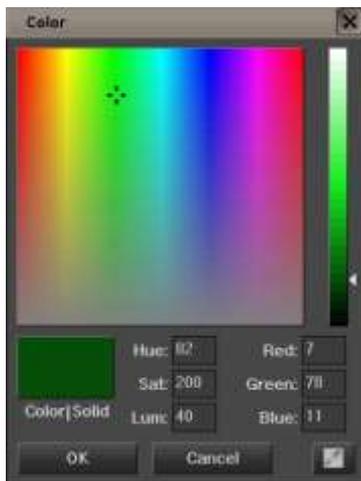
Clicchiamo in basso Terrain Texture Layers



Ora clicchiamo assign Material

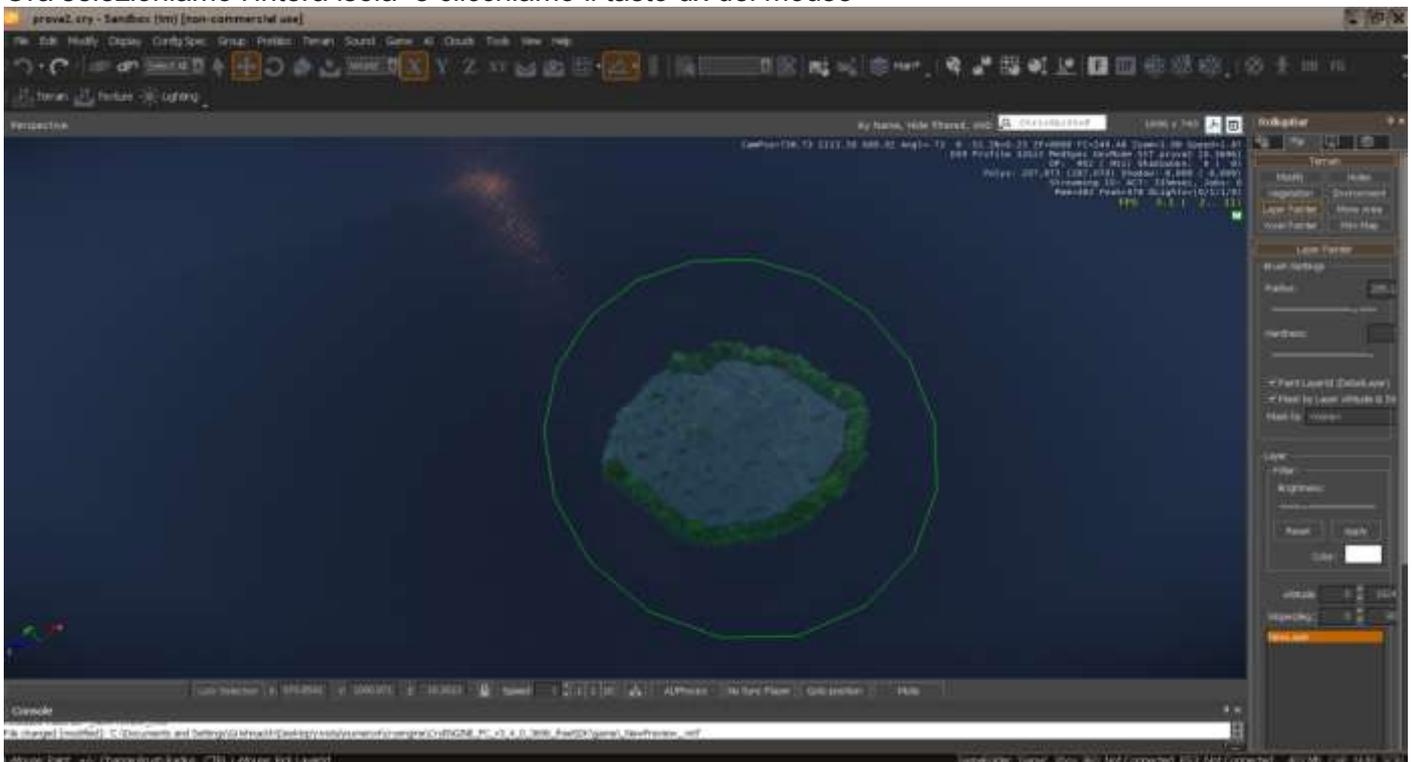


Clicchiamo a dx  poi Layer Painter Radius e Hardness al massimo spostiamo un po' Brightness color scegliamo un verde scuro

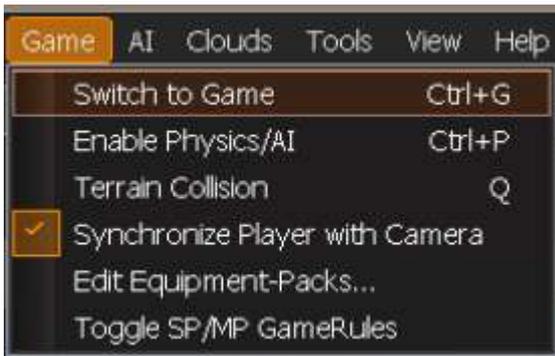




Ora selezioniamo l'intera isola e clicchiamo il tasto dx del mouse



Ora diamo un'occhiata clicchiamo **Ctrl+G** o in alto **Game** poi **Switch to Game**



Ancora e un po' grezzo aggiungiamo, qualche oggetto, piante, alberi e qualche roccia

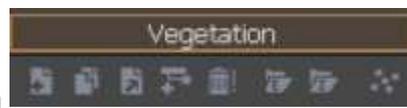
Iniziamo mettendo delle piante dal menu dx clicchiamo  poi Terrain poi Vegetation



Si aprirà questo pannello



Ora dobbiamo creare le varie categorie “ delle cartelle dove verranno inseriti i vari oggetti “

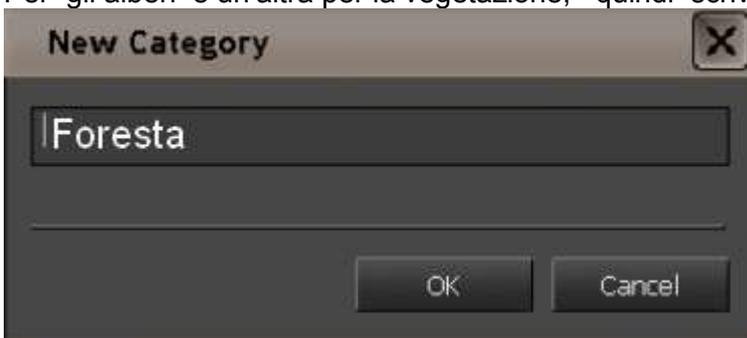


Su pannello di Vegetation selezioniamo Add vegetation Category

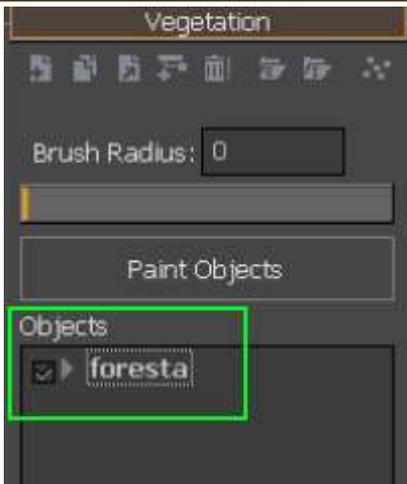


Si aprirà nello stage una finestra ora “possiamo scrivere quello che vogliamo” faremo una categoria

Per gli alberi e un'altra per la vegetazione, quindi scriviamo foresta



Poi ok e si è creata una cartella



se clicchiamo la freccia



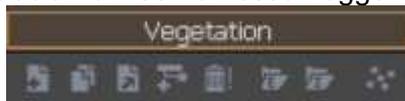
vediamo che la cartella è

vuota



Perché ancora non abbiamo inserito nessun oggetto

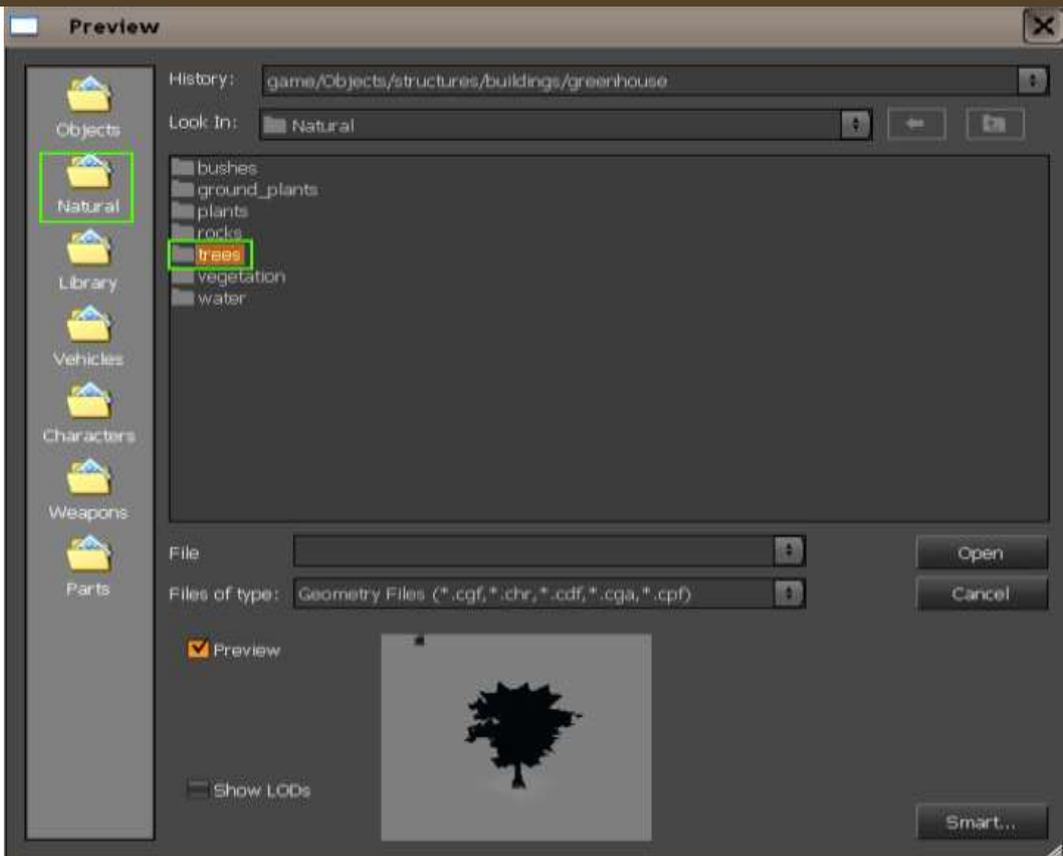
Sempre dal pannello
Object



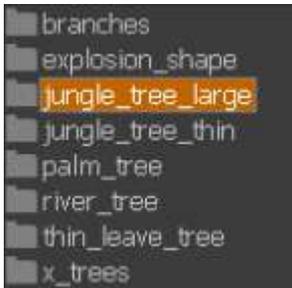
questa volta selezioniamo Add Vegetation

Tenendo selezionata la cartella foresta

Si aprirà Preview



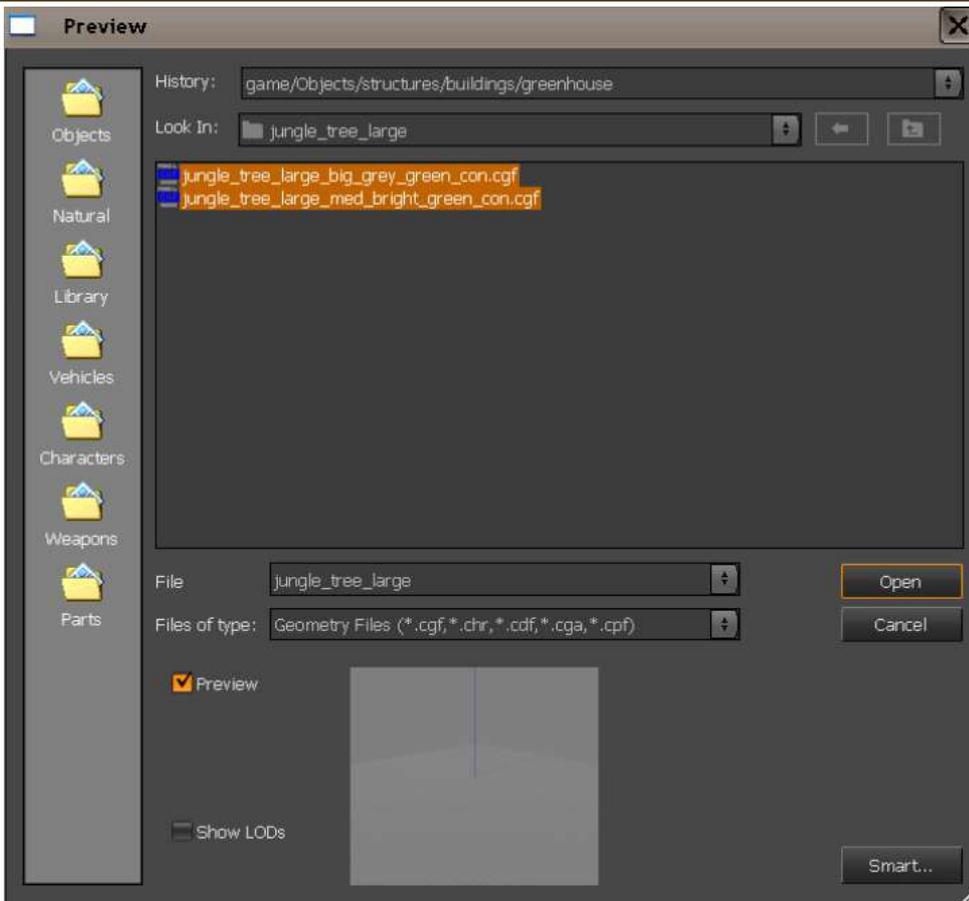
Clicchiamo Natural e poi Trees, jungle_tree_large



selezioniamo tutto



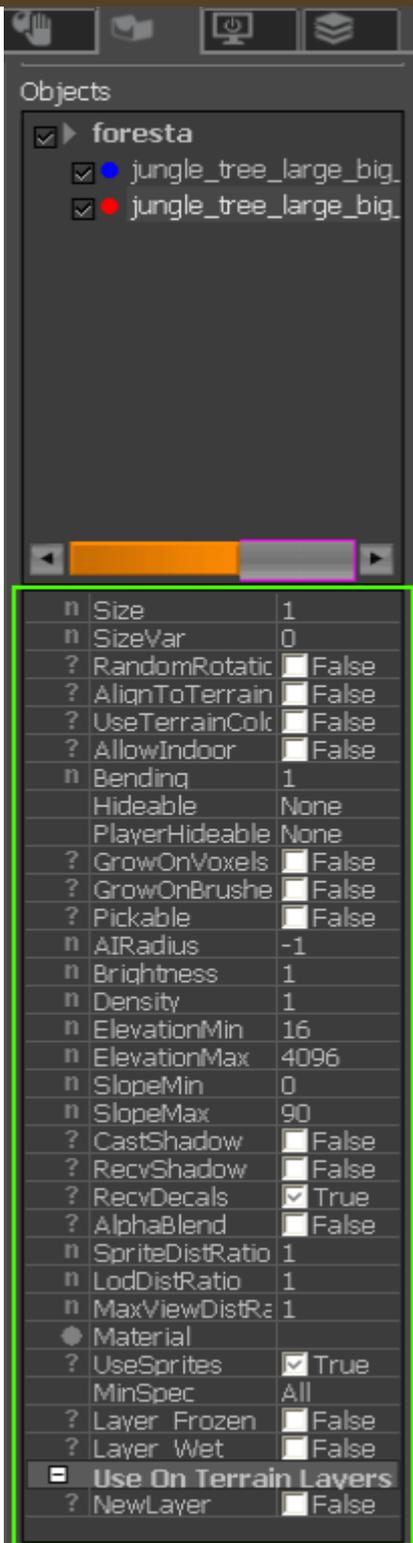
Poi clicchiamo Open



E li ritroviamo nella cartella foresta



Selezioniamo jungle_tree_large_big
Sotto apparirà la finestra opzioni dell'oggetto



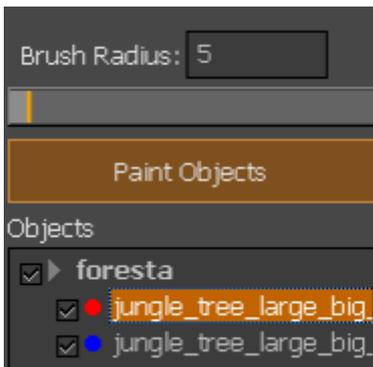
Vediamo il suo funzionamento

Opzioni	Descrizione
Size	Modifica le dimensioni degli oggetti di nuova vegetazione posti
SizeVar	Cambia la dimensione variazione + / - di oggetti di nuova vegetazione posti
RandomRotation	Ruota in modo casuale gli oggetti, mentre la pittura oggetti nuova vegetazione.

AlignToTerrain	Sticks l'oggetto vegetazione al suolo, scogliere possono realmente puntare lontano dalla superficie invece di crescere verso l'alto.
UseTerrainColor	Rende il singolo oggetto, riceve il colore del terreno sottostante in modo che corrisponda meglio.
AllowIndoor	Consente la vegetazione da eseguire nelle aree confronti.
Bending	Il valore Bending controlla la deformazione procedurale curvatura degli oggetti vegetazione. Si va da 0 a 1, 0 significa nessun effetto di curvatura e 1 significa l'effetto massimo. Prova 0.8 per ottenere un valore di nice effect. This flessione opera a livello globale, per tutti gli oggetti di questo tipo di vegetazione.
Hideable	Può essere impostata in modo che hideable AI usato come copertina rigida, o secondario, in modo che l'AI ha usato come copertina morbida.
PlayerHideable	Il giocatore può utilizzare l'oggetto per la copertura.
GrowOnVoxels	Fai gli oggetti posizionabili su voxel.
GrowOnBrushes	Fai gli oggetti posizionabili su spazzole.
Pickable	Permette al giocatore di pick-up l'oggetto
AIRadius	Utilizzato per raccontare l'IA la larghezza l'oggetto è
Brightness	Consente di modificare la luminosità del gruppo di vegetazione
Density	Consente di regolare la densità, ad esempio, come chiudere i singoli oggetti sono vicini l'uno all'altro, mentre la pittura oggetti nuova vegetazione.
ElevationMin	Limita l'altezza minima a cui è possibile dipingere gli oggetti vegetazione.
ElevationMax	Limita l'altezza massima alla quale è possibile dipingere gli oggetti vegetazione.
SlopeMin	Limita l'angolo minimo del terreno su cui è possibile disegnare oggetti vegetazione. 255 è uguale a 90 gradi. Con un valore superiore a 0 pendenza specificato non è più possibile inserire gli oggetti in un terreno pianeggiante.
SlopeMax	Limita l'angolo massimo del terreno su cui è possibile disegnare oggetti vegetazione. 255 è uguale a 90 gradi. Con un più basso valore di 255 max pendenza specificato non è più possibile collocare oggetti su aree molto dettagliate.
CastShadow	Attiva / disattiva la proiezione delle ombre per l'oggetto vegetazione.
RecvShadow	Attiva / disattiva l'effetto che gli oggetti in grado di ricevere le ombre.
AlphaBlend	Attiva alpha blending per le texture con canale alfa.
SpriteDistRatio	Consente di regolare la distanza quando il rendering sprite deve essere attivato.
LodDistRation	Regolare la distanza quando cambia il LOD.
MaxViewDistRatio	Regola la distanza massima vista per oggetto vegetazione
Material	Specifica un materiale da applicare alla vegetazione
UseSprites	Attiva / disattiva l'utilizzo del rendering sprite in lontananza.
MinSpec	Rende l'unico gruppo eseguire il rendering al sistema specificato spec.
Layer_Frozen	Attiva le impostazioni congelati strato di materiale

Layer_Wet	Attiva le impostazioni bagnato strato di materiale
Use_OnTerrain_Layers	Imposta il gruppo di vegetazione da procedurale distribuiti tra il livello di tipi di superficie selezionati con la densità specificata, i parametri di pendenza e altitudine.

mettiamo il nostro primo albero
mettiamo Brush Radius: a **5** così creiamo un solo albero se vogliamo inserire più alberi simultaneamente basta aumentarlo
ora clicchiamo Paint Objects e andiamo sullo stage, cliccando con il tasto dx del mouse



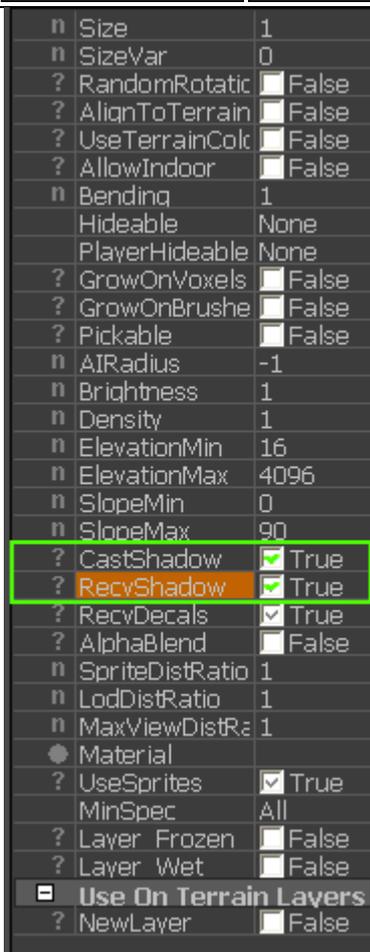
Ora diamo un'occhiata clicchiamo **Ctrl+G** o in alto **Game** poi **Switch to Game**



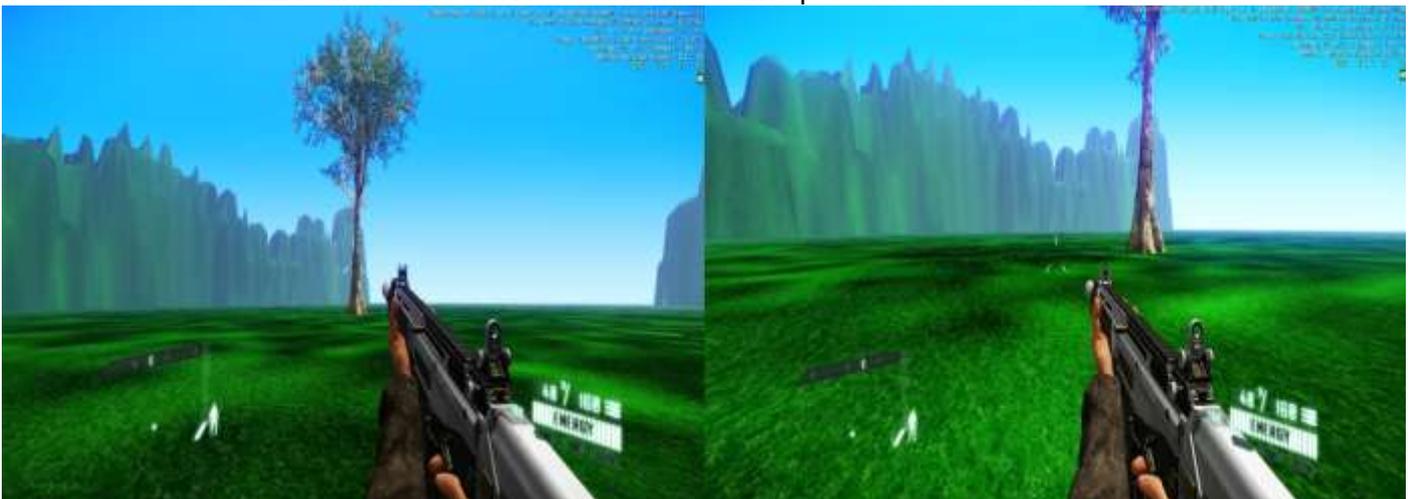
L'albero è privo di ombra attiviamo l'ombra

Dal pannello opzioni dell'albero puntiamo le voci

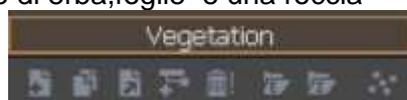
CastShadow	Attiva / disattiva la proiezione delle ombre per l'oggetto vegetazione.
RecvShadow	Attiva / disattiva l'effetto che gli oggetti in grado di ricevere le ombre.



Vediamo la differenza clicchiamo **Ctrl+G** o in alto **Game** poi **Switch to Game**



Aggiungiamo un po di erba, foglie e una roccia



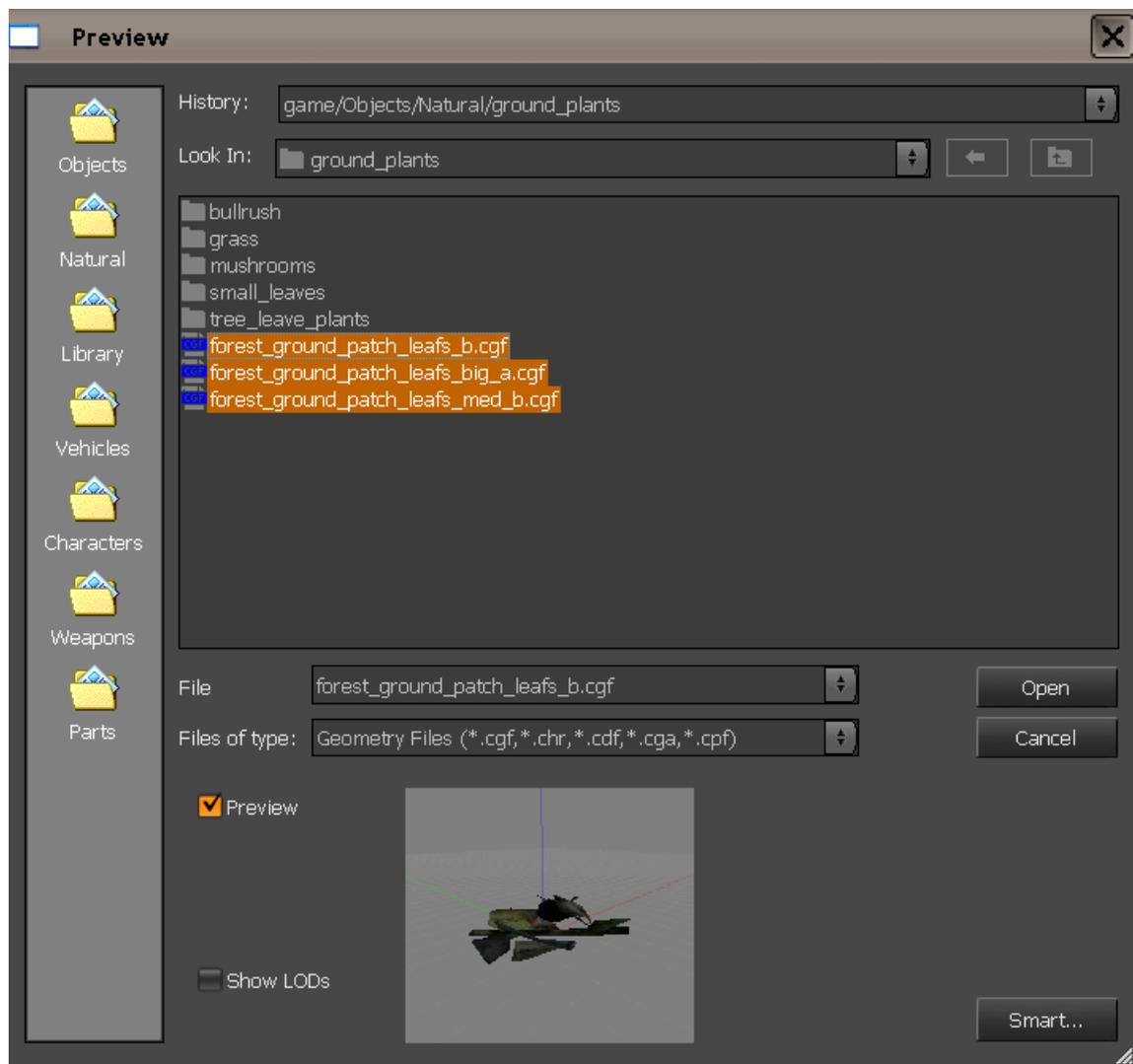
Sempre dal pannello questa volta selezioniamo Add Vegetation

Object

Tenendo selezionata la cartella foresta

Si aprirà Preview

Clicchiamo Natural e poi ground_plants

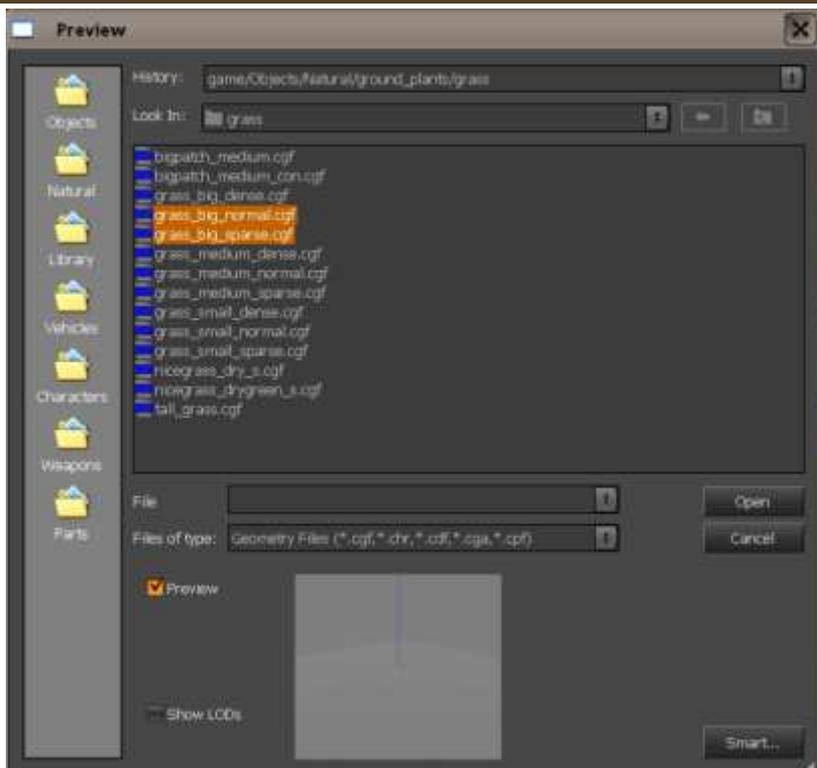


Selezioniamo Forest_grond_pach_leafs_b.cgf, Forest_grond_pach_leafs_big.cgf,
Forest_grond_pach_leafs_med_b.cgf

Questi oggetti sono foglie morte e rami

Ora importiamo l'erba

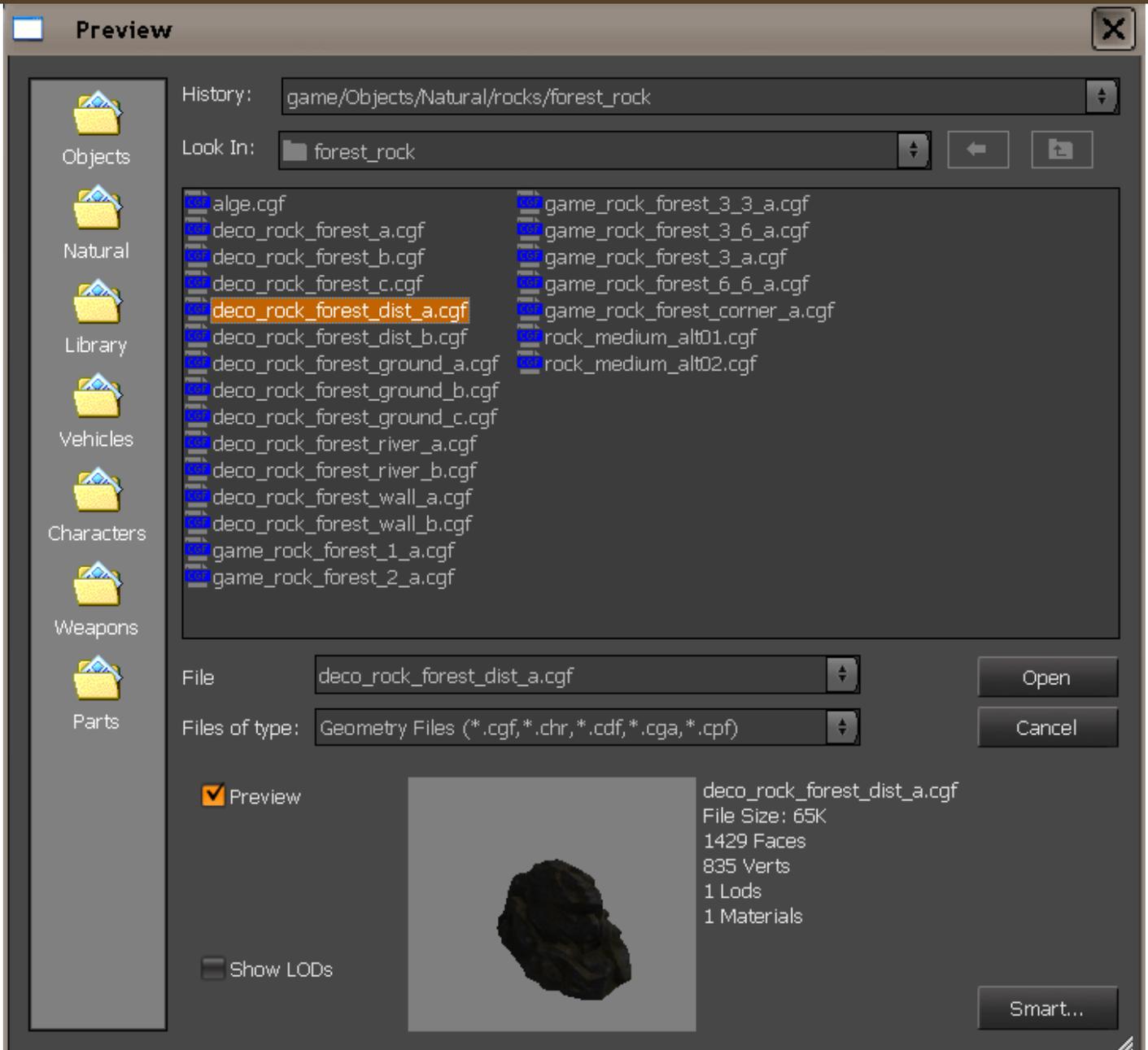
Clicchiamo Natural poi Ground_plants e in fine grass



Selezioniamo Grass_big_normal.cgf, Grass_big_sparse.cgf

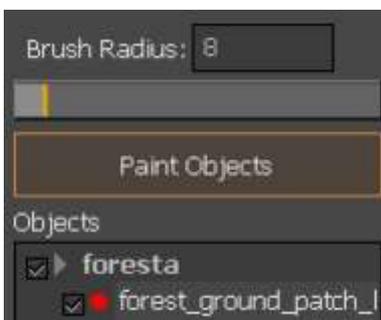
Ora selezioniamo una roccia

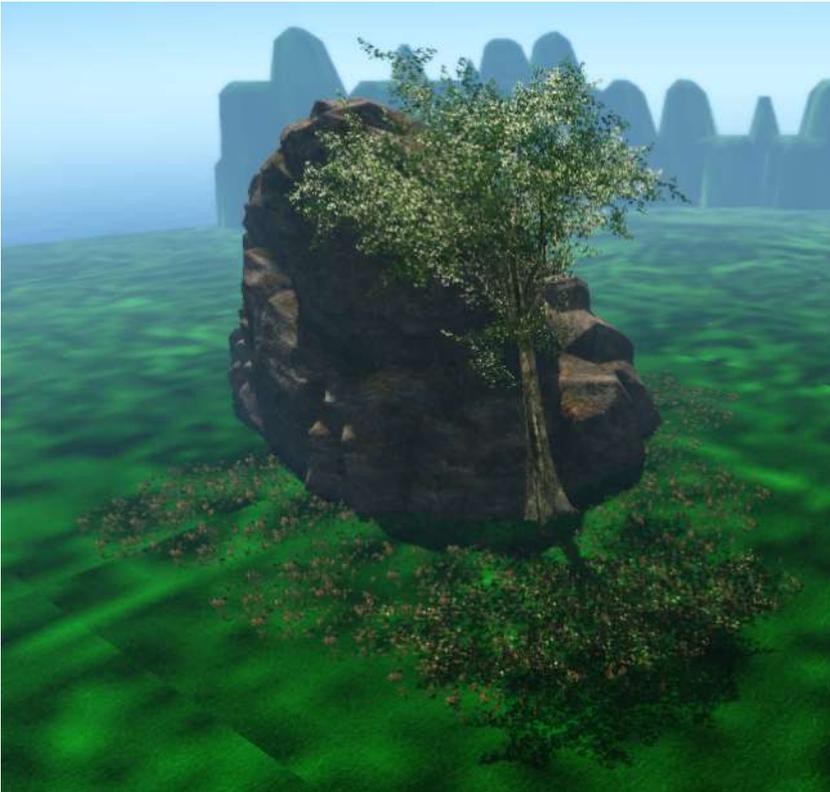
Clicchiamo natural poi rocks e in fine forest_rock



Selezioniamo `deco_rock_forest_dist_a.cgf`

Ora andiamo nello stage e selezionando una alla volta





Se si vuole ruotare o scalare un oggetto

Tenete premuto il tasto **Alt**, fare clic sul pulsante sx del mouse, spostare il puntatore del mouse per ridimensionare un oggetto selezionato della vegetazione.

Spostando il puntatore del mouse mentre si tiene premuto **Ctrl + Alt** e facendo clic, ruota l'oggetto vegetazione.

Per il momento ci fermiamo qui

Continua.....

In questo numero non parleremo dei titoli più famosi o più attesi ma del game free ho open resurge

Iniziamo la nostra carrellata:

Adrenaline

Web ufficiale <http://playadrenaline.com/>

Download <http://playadrenaline.com/downloads>

Requisiti di sistema

Windows 7, Windows Vista, Windows XP o Windows 2000

DirectX 8 o versioni successive

Scheda grafica compatibile con almeno 32 MB di memoria video

Scheda audio compatibile

128 MB di memoria o superiore

800 x 600 o risoluzione dello schermo superiore con colori a 16 bit o 32-bit

56 kbit / s o più veloce connessione ad internet per il multiplayer on-line

Comandi

Sposta Player - W, A, S, D / Arrow Keys

Fuoco Arma - Sinistra / Destra Click

Cambia arma - rotellina del mouse o R / F

Seleziona Arma - Tasti 1-9

Selezionare il tipo di munizioni - Q / E

Lancia granata - centrale del mouse / Ctrl

Impianto Mine - C

Coltello Attacco Melee - Spazio

Sniper / Nuke Ambito di applicazione - Tasto destro del mouse

Goccia Bandiera - B

Giocatore segna - Tenere Tab

Globale chat - Y / Enter

Team di chat - T

Uscire Server / Giochi - Escape

Toggle V-sync - F2

Toggle Fullscreen - F4

Alterna box per chat - F5

Prendere screenshot - F12

Visualizza console - Tilde (`) / Fine

Avanti traccia - N

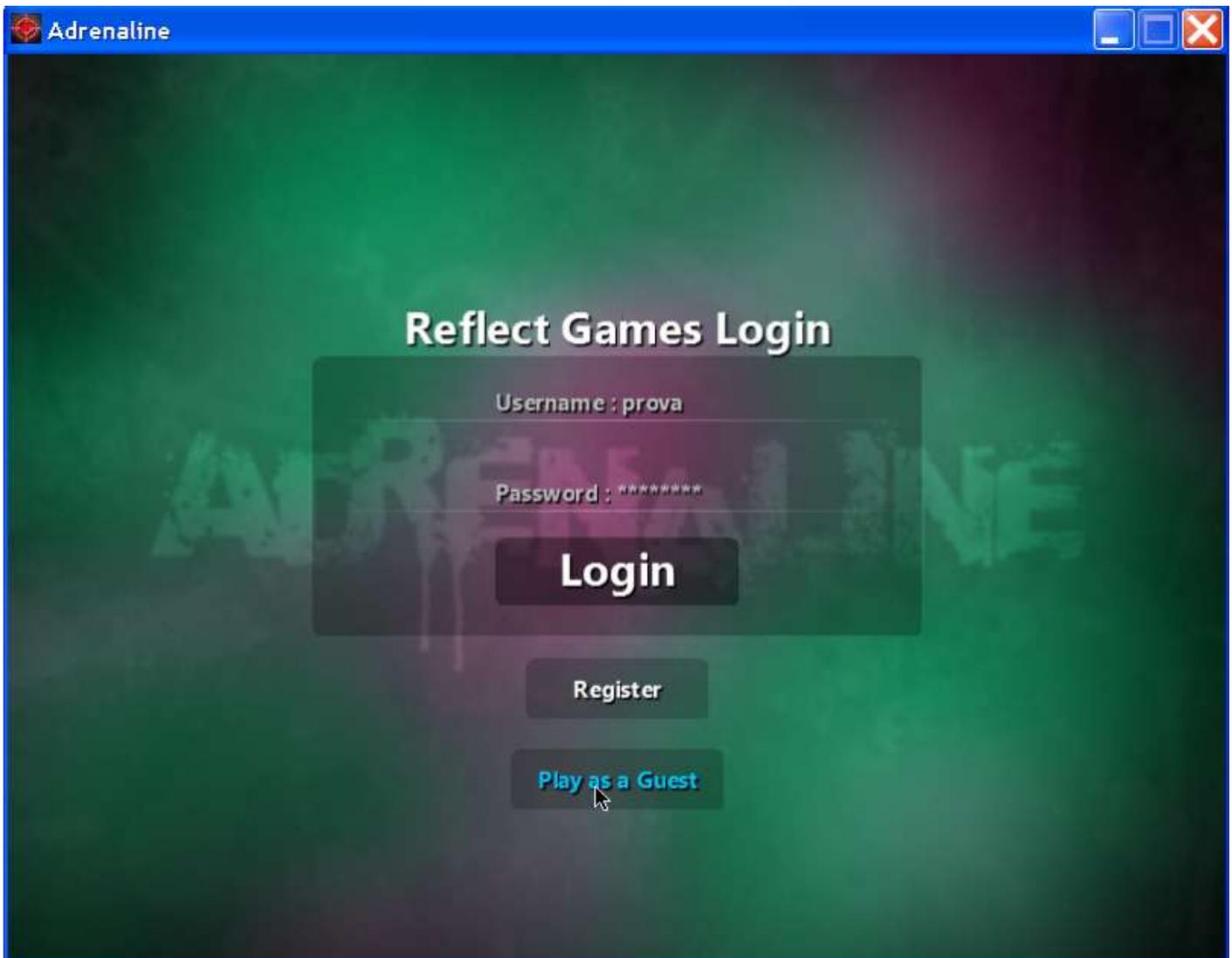
Mute - M

Volume Up - numberpad +
Volume Down - numberpad -

Non richiede alcuna installazione
quindi scompattiamo il file zippato e andiamo all'interno della cartella



Clicchiamo su  Adrenaline

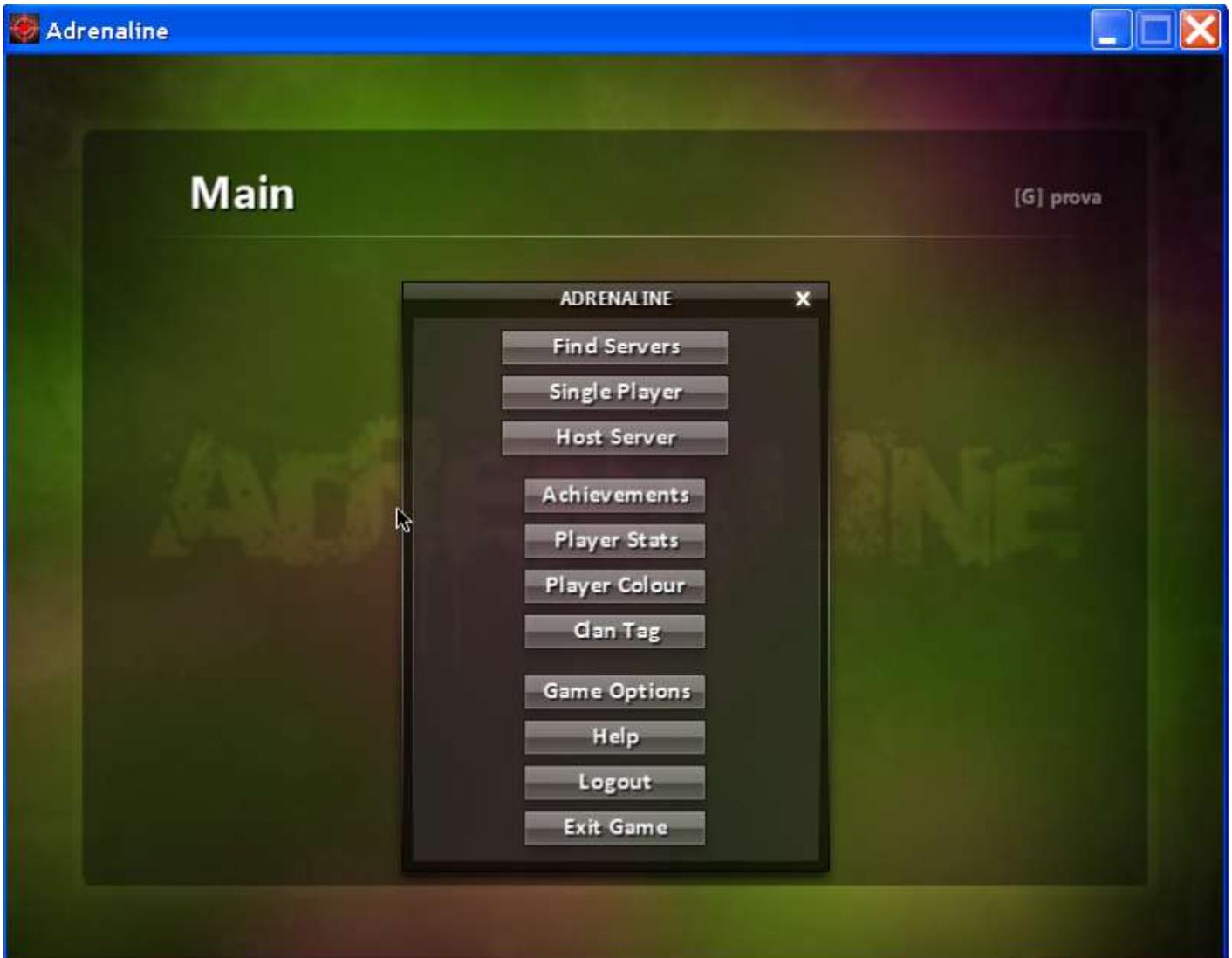


La schermata iniziale possibile giocare on line gratuitamente

Noi proveremo la modalità single player

Clicchiamo play as a guest

Scriviamo il nostro nome ho semplicemente prova



Si aprirà il pannello principale game options



Possiamo scegliere il tipo di effetti grafica

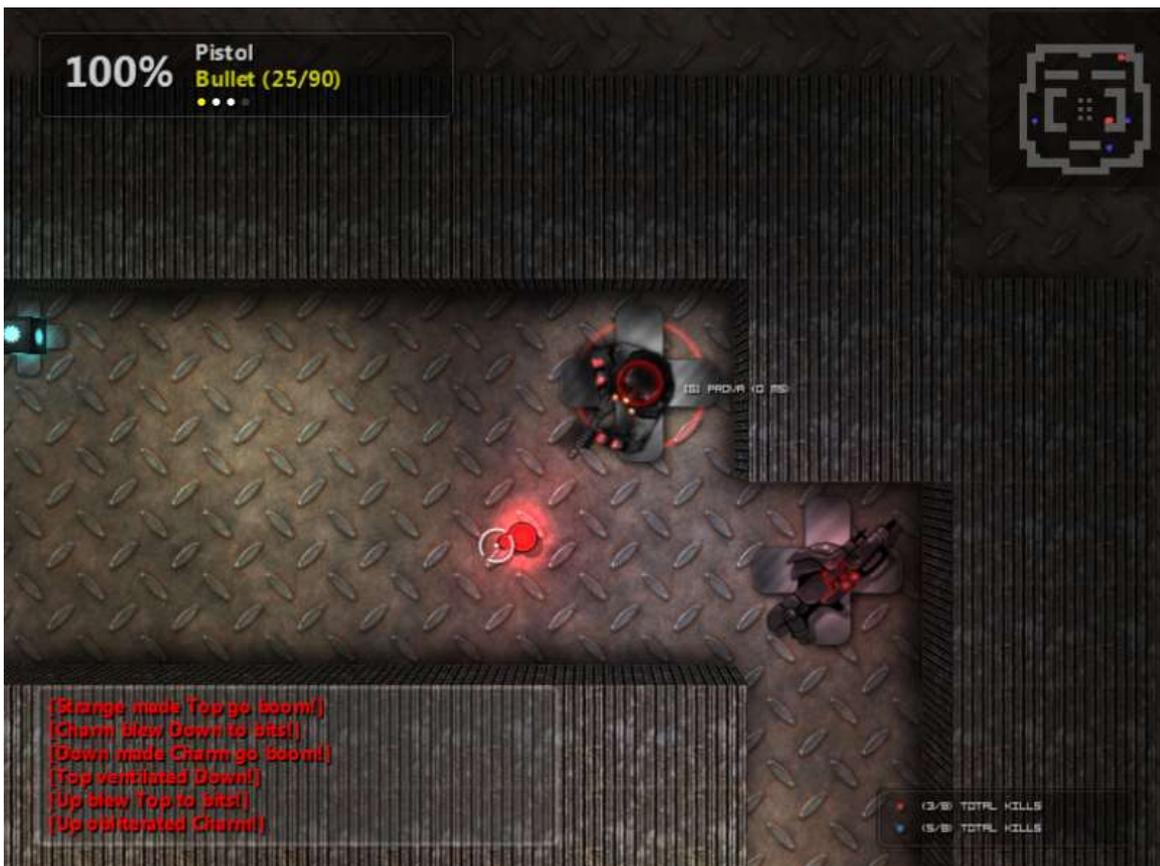
Screen type possiamo scegliere tra modalità finestra full screen

Ora clicchiamo su single player



Qui possiamo settare mappa numero di nemici da uccidere per vincere

Tipo di gioco numero di nemici fatto cioè play





alien arena

<http://red.planetarena.org/aquire.html>

download

http://red.planetarena.org/files/alienarena-7_60-win20120702.exe

video

<http://youtu.be/UINVWlsg6dk>



alienarena-7_60-win20120702

Developer (s) COR Intrattenimento

Motore CRX motore (id Tech 2)

Versione 7,60 (6 luglio 2012)

Platform (s) Di Windows , Linux , FreeBSD , Mac OS X (non supportato)

Data di uscita (s) Agosto 2004

Genere (s) Sparatutto in prima persona

Mode (s) Multiplayer , Solitario

Requisiti minimi

1 GHz

256 MB RAM

500 MB hard disk space

3D Accelerator

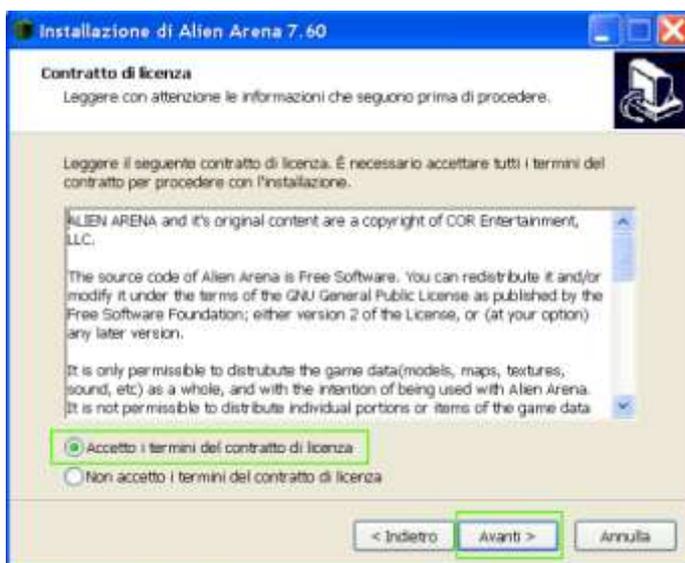
Alien Arena è un libero, autonomo sparatutto in prima persona gioco per computer basato su codice sorgente rilasciato da id Software . Iniziata da COR Spettacolo nel 2004, il gioco combina un 1950-era sci-fi atmosfera con un gameplay simile a quello di *Quake* , *Doom* , e *Unreal Tournament* .

dopo aver scaricato clicchiamo sul file exe per installare

Clicchiamo avanti

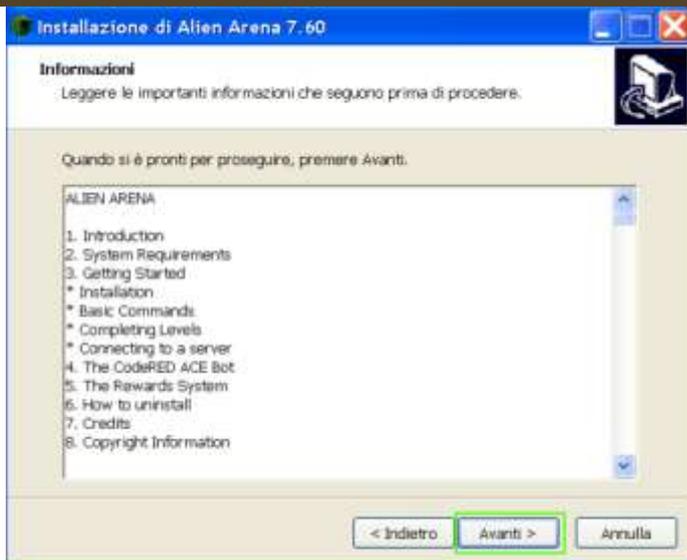


Dopo aver letto le condizioni della licenza se le accettate

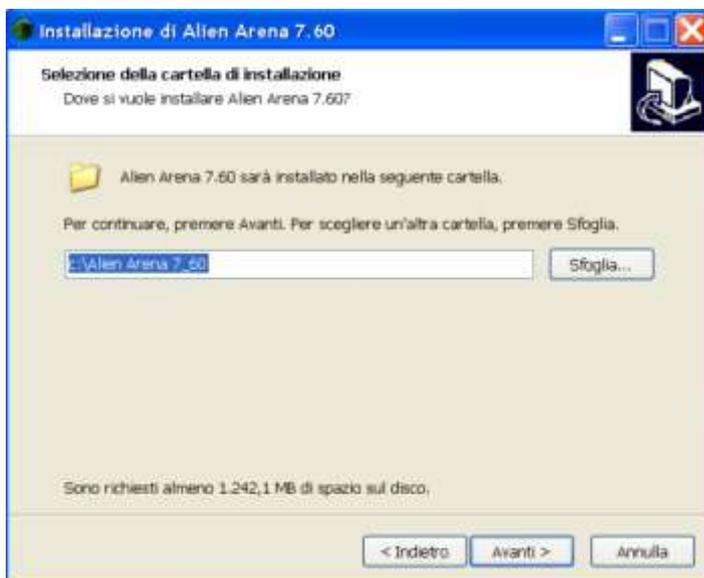


Spuntate accetto i termini del contratto di licenza e poi avanti

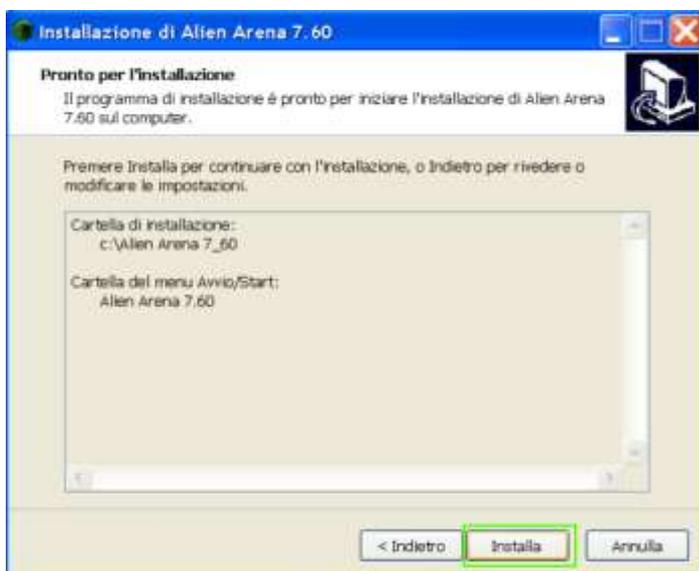
Cliccate avanti



Ora potete decidere il percorso dove installare e consigliabile lasciare il default



Ora cliccate installa



Ora il programma di installazione vi chiederà di poter installare una toolbar nel vostro Browser



Se non volete installare questa toolbar non influirà sul gioco

Non spuntate queste due voci

Poi avanti abbiamo finito l'installazione



Start cliccate sull'icona



Player setup possiamo selezionare un personaggio



Ora testiamo il game si può giocare multi player on line ho in lan, Single player,











Battle just started

<http://bjs.sourceforge.net/download.php>

download

<http://sourceforge.net/projects/bjs/files/latest/download>

Gioco di battaglia tra carrarmati si può giocare sia, multi player che sigle player.

Microsoft Windows 2000 SP4 o Microsoft Windows XP con SP 1 o 2

E 'anche possibile eseguire il software sotto Linux1

processore a 1 GHz

256 MB di RAM

100 MB di spazio libero su disco rigido + consigliati almeno 512 MB per il file di paging

Acceleratore grafico e driver che supporta OpenGL 1.5 e dispone di almeno 4

composizione unità. E 'nVidia GeForce FX5200 e meglio o ATI Radeon 9500 e

meglio

OpenAL 1,1 scheda audio compatibile. Si noti che nVidia nForce 2 ALU (MCP-T) non è

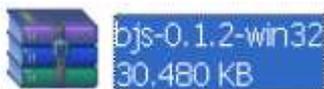
sostenere questo anche il conducente dice che è compatibile. Se si dispone di questa scheda, si prega di

Selezionare l'hardware o software generico Generico nella selezione dei dispositivi OpenAL

regolazione

LAN o WLAN (TCP / IP) per il gioco in rete. Larghezza di banda 10Mbps è raccomandato

Dopo aver scaricato il file "bjs-0.1.2-win32.zip"

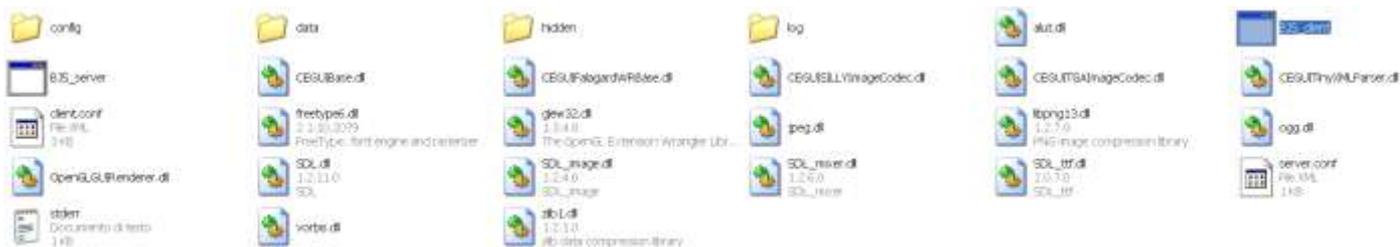


scompattate



Aprire la cartella appena generata

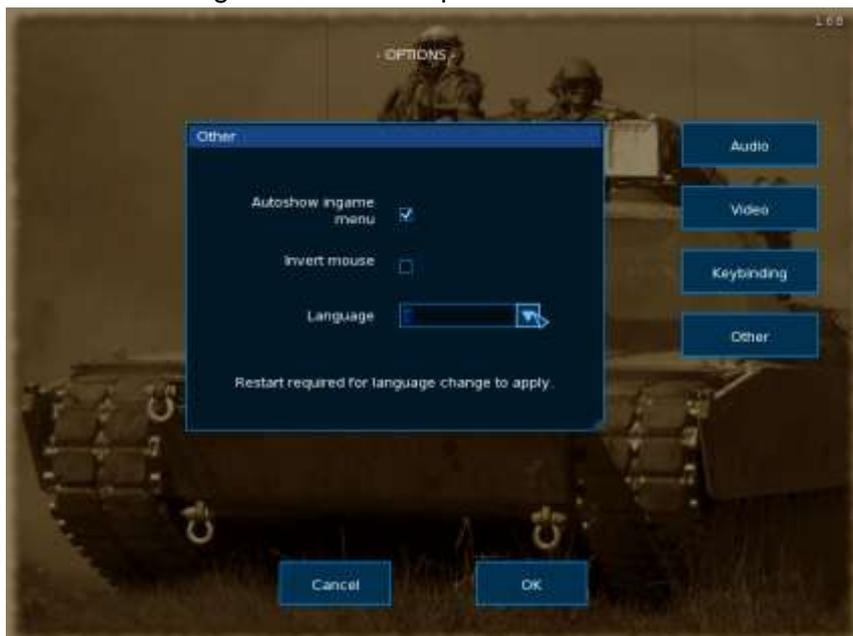
Aprire la cartella BJS-bin



BJS_server serve per ospitare partite per giocare basta cliccare su BJS_client



Ora settiamo il game cliccate Opzioni

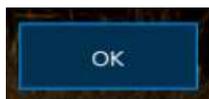


Settiamo la lingua e poi la tastiera



Possiamo settare il video audio ecc.

Dopo che avete finito cliccate



Ora cliccate su





Settaggio partita

Numero avversari

Numero bandiere

Tempo limite

Seleziona mappa

Dopo aver selezionato i numero avversari e la mappa



Siamo pronti per giocare play



Scopo del gioco individuare gli altri carrarmati e distruggerli



Nella mappa si possono raccogliere potenziamenti barriere velocità multipla



Il gioco nel complesso è ottimo peccato per la grafica un po' antiquata

Essendo un progetto open resurge si può lavorare su creando un progetto parallelo

Incanto

Version: Alpha

Genre: Action-RPG

Platform: PC

Rating: T

Developer: White Hat Studio

Publisher: GP Games

Tecnologia Offerta:

- Visual C ++
- OpenGL Rendering Pipeline
- Wwise Pipeline Audio
- Ombreggiatura differita
- High Dynamic Range Bloom Post-Processing
- Light Scattering Post-Processing

AI - Alberi di decisione

- FORGE ParticleFX Tool (In Editor del Particle casa)
- Ecc.

Default Path:

C:\Program Files\Frosty Games\Incanto

Recommended System specs:

Windows XP

Intel Core 2 Duo

2 GB of RAM

E8400 3GHz Processer

How to Play:

Navigate the forest and cast spells to defeat various enemies on the path to facing Garuda.

Controls:

Keyboard

W = Forward

A = Strafe Left

D = Strafe Right

S = Back

Tab = Switch/Select Target

Move Mouse = Control Camera

Left Click = Cast Spell/Autotarget

Scroll Up/Down = Change Spell

Right Click + Scroll Wheel = Zoom camera

1 = Select Gust

2 = Select Earthquake

3 = Select Conflagration

4 = Select Riptide

5 = Select Refresh (Heal)

Escape = Pause game

F1 = Toggle Help Screen

In Incanto si gioca come un monaco posseduto, che è controllato da qualche divinità drago. Si è costretti a vendicarsi "Garuda", che è sospettato di distruggere il vostro tempio sacro. Per completare la vostra missione, **vi verrà attraversa le nostre foreste lupi uccisione del mondo**, "ombre", e anfibio usare incantesimi. Si dovranno abbattere le barriere che impediscono i tuoi progressi attraverso il livello. Per fare questo vi sarà richiesto di colpire un santuario che alimenta la barriera con l'incantesimo giusto, indicato dal colore sfere.

web

<http://www.incantogame.com>

Video

http://www.youtube.com/watch?v= AV_WaYU5SA

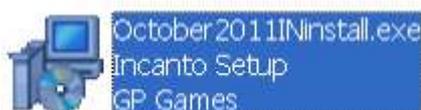
download

<http://66.192.104.107/gpgames/projects/October2011/Incanto/October2011Ninstall.zip>

dopo aver scaricato il file



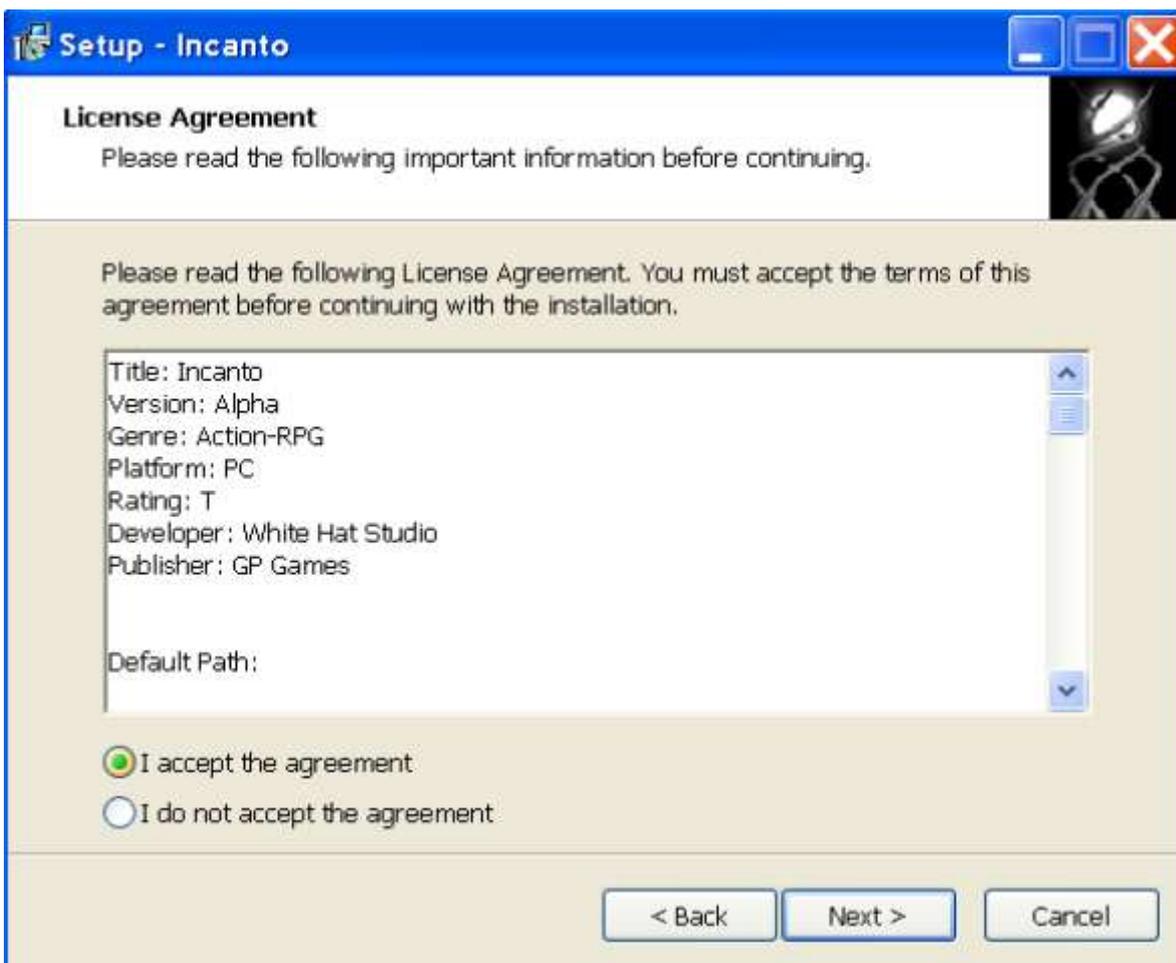
scompattiamo



Cliccate sul file October2011INinstall.exe

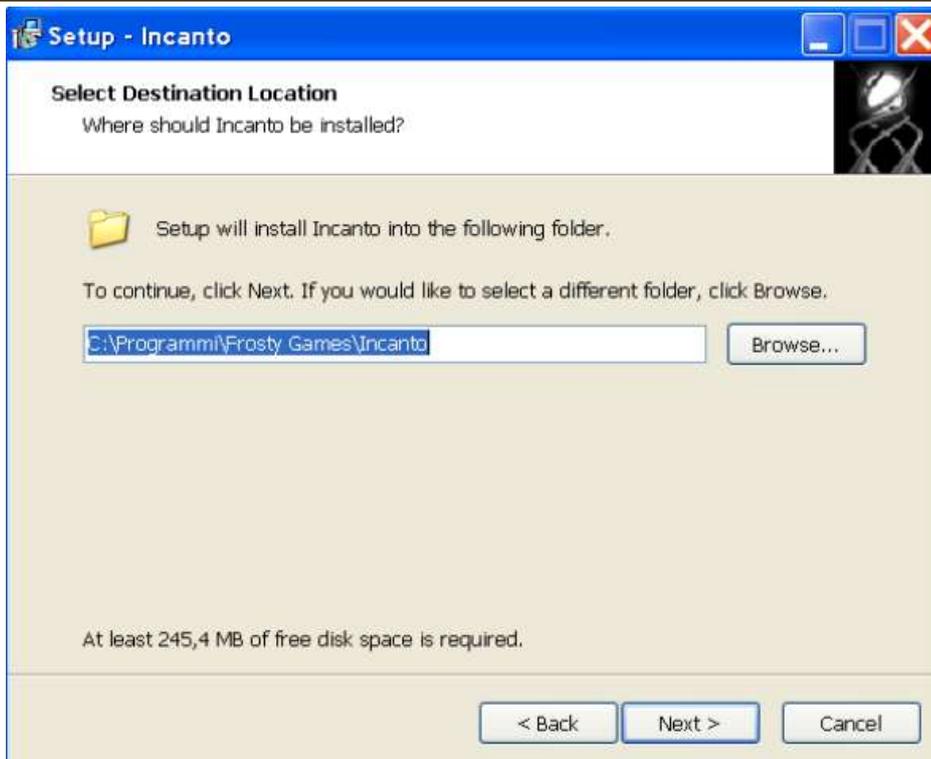


Cliccate Next

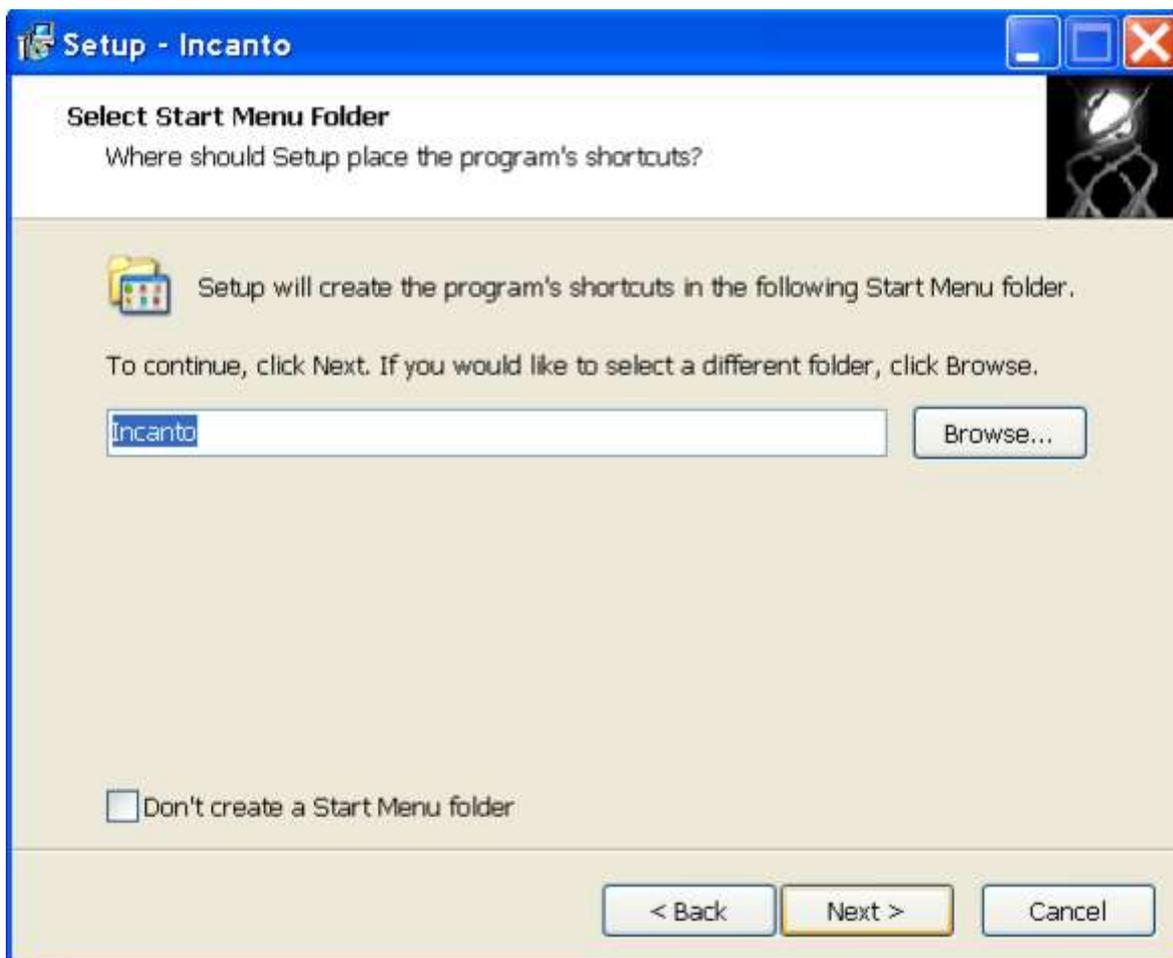


Dopo aver letto le condizione del contratto di licenza se ritenete opportuno continuare

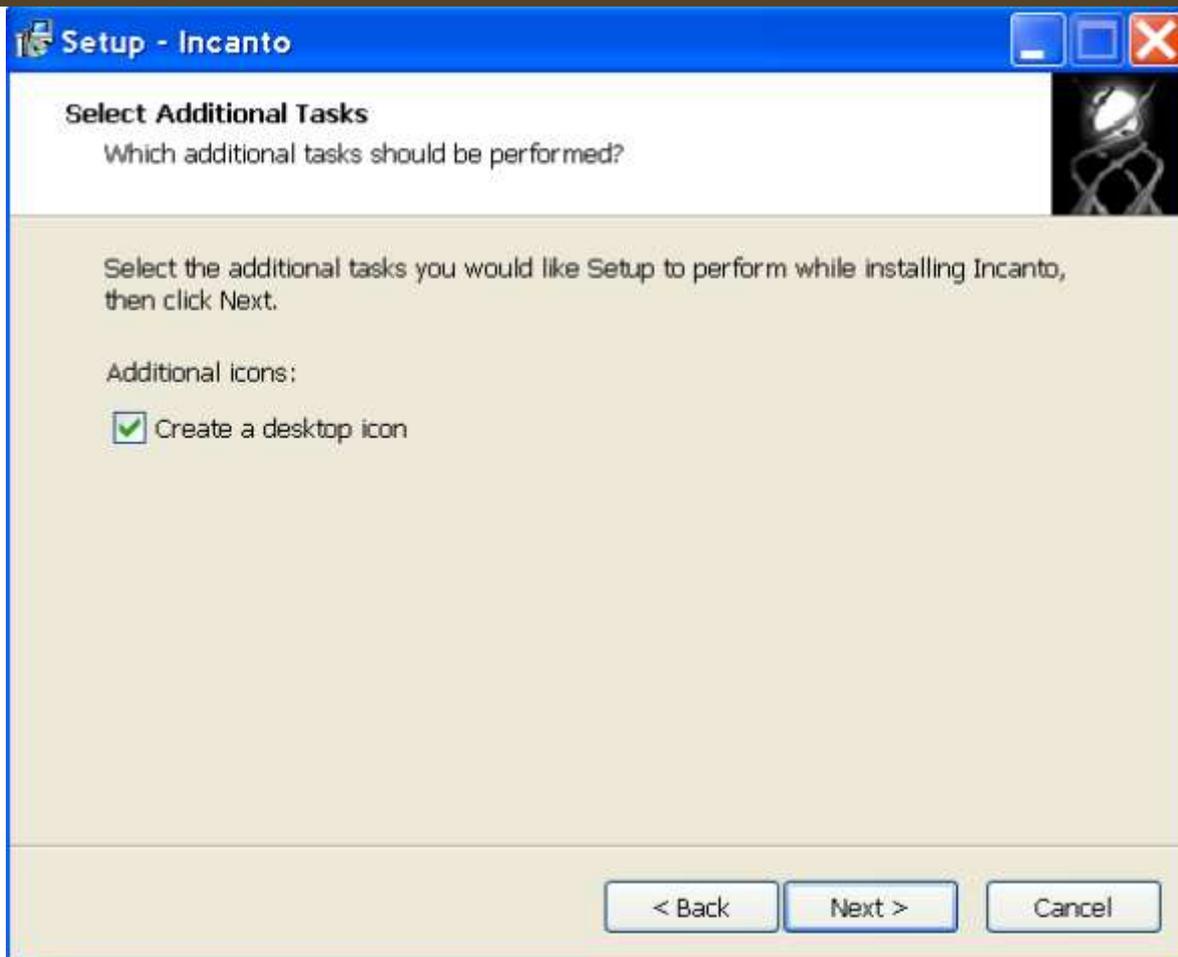
Spuntate "I accept the agreement" e poi Next



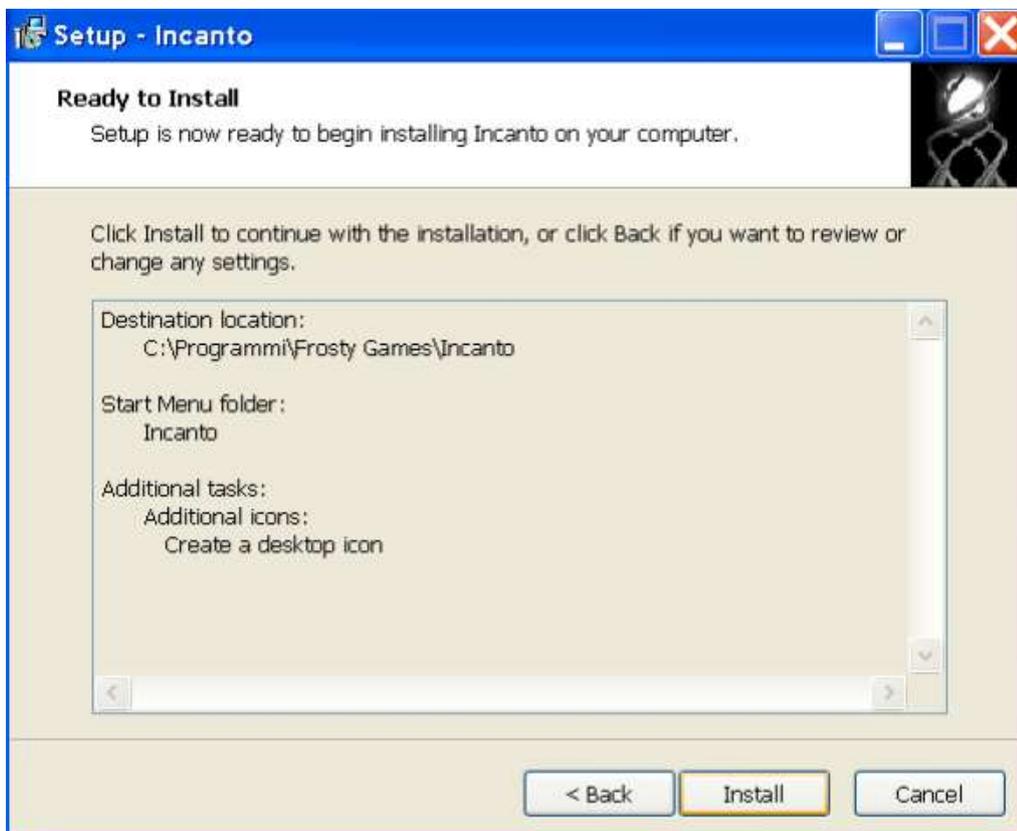
Il percorso viene installato, se per voi va bene cliccate next



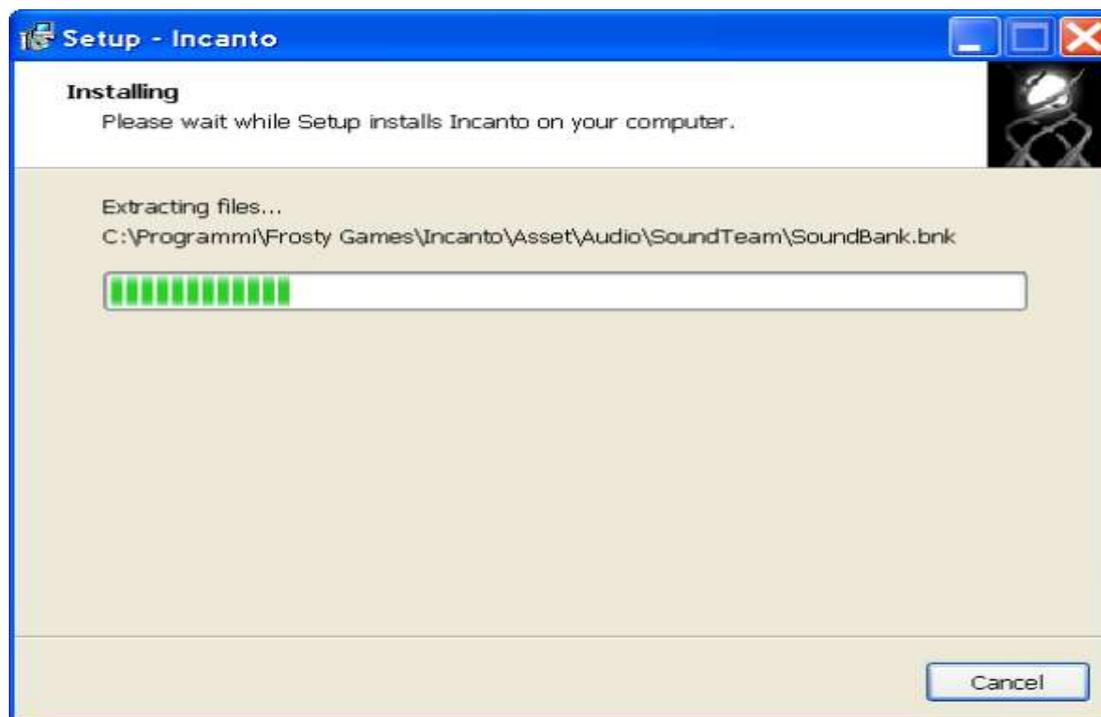
Next



Se volete un'icona sul desktop spuntate "create a desktop icon" poi Next



Cliccate Install



Aspettiamo che finisca l'installazione

Ora avviamo il gioco



Play game





Il game è molto carino per essere un beta, mi ha stupito non sono riuscito a contattare il team che l'ha prodotto, il web ufficiale al momento è of line quindi non ho modo di sapere se continuano con lo sviluppo.....

A Story About My Uncle

Web

<http://astoryaboutmyuncle.com/>

Video

<http://www.youtube.com/watch?v=lmDxko0htS0>

download

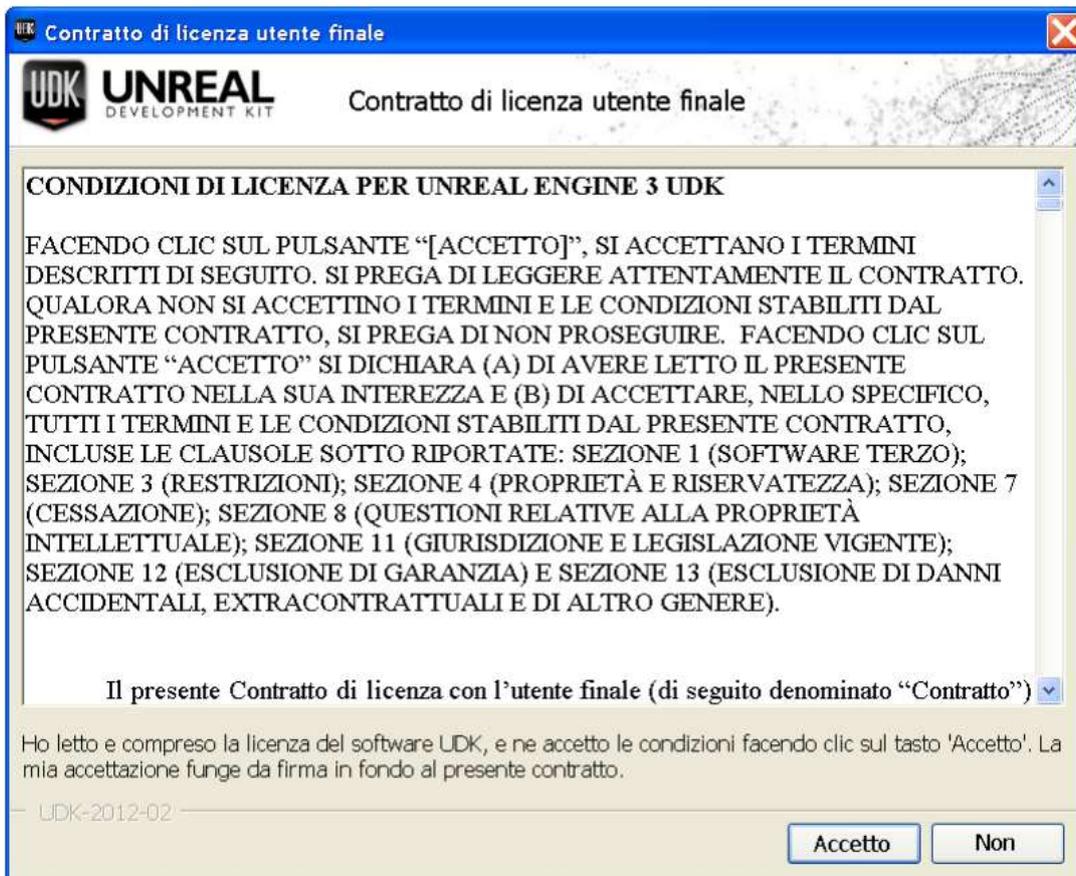
http://student.mtstudent.se/~sh11vf2517/RS4_UDKInstall-ASAMU.rar

Questo game è sviluppato con UDK " **Unreal Engine 3**, chi vuole approfondire consiglio di scaricare il Vol2 di Making-games, troverete tutte le informazioni per installare e iniziare a usare questo engine". Si tratta di nuovo di un progetto degli studenti della Università del Högskola Södertörns.

Inizia quando un padre racconta a sua figlia la storia di zio Fred. Che è un vero avventuriero, un ricercatore vero e proprio che ha incontrato qualcosa di strano e curioso. Questo tipo di narrazione

funziona molto, anche perché nel gioco è stata messa una musica di alta qualità. Il diffusore o l'altoparlante, ha creato un contesto veramente molto atmosferico, fin dall'inizio, pertanto, l'interesse suscitato è stato concreto. Che altro è in arrivo? Che cosa sta succedendo qui? Dove sono? Queste sono tutte domande che affascinano immediatamente.

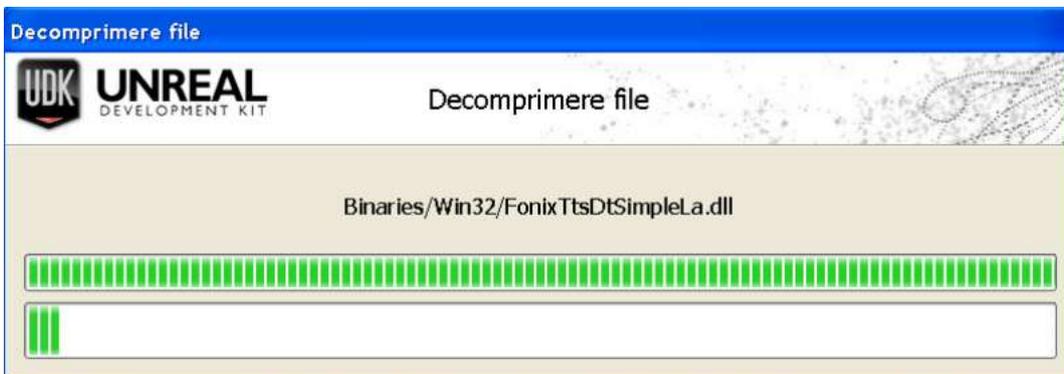
Dopo aver scaricato il file cliccate



Dopo aver letto le condizionale del contratto di licenza se per voi vanno bene cliccate accetto



Non cambiate il percorso cliccate Installare



Dopo che l'installazione è finita avviate il gioco

A STORY — A B O U T — MY UNCLE

PLAY

LOAD

ABOUT

CREDITS

QUIT

-PAUSE-



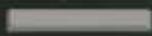
MOVE

use w,a,s,d to move



SPRINT

press shift to sprint



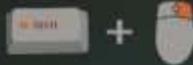
JUMP

press space to jump



POWERJUMP

press and hold right mouse button to
load powerjump, release to use powerjump



POWERLEAP

use powerjump while sprinting to powerleap

But where was I? Had uncle Fred been here?

Press 'M' for menu
Press 'Esc' to unpaue





I stepped into the lobby of my uncles house. It was an old brick house, shaped like an observatory



Uncle Fred had traveled most of the worldThe shelves in his workshop were filled with tools and gadgets that he had either crafted himself or found on his journeys



I had seen it in action before, but his suit wasn't there





Il gioco non mi ha colpito mi aspettavo qualcosa di migliore.

E poco fluido un po' noioso la grafica non è eccezionale.

Forget Me Not Annie

web

<http://www.brandondolinski.com/>

video

<http://www.youtube.com/watch?v=UcQHEaZT-E0&feature=youtu.be>

download

<http://sourceforge.net/projects/forgetmenotanni/files/latest/download>

Questo game è sviluppato con UDK " **Unreal Engine 3**, chi vuole approfondire consiglio di scaricare il Vol2 di Making-games troverete tutte le informazioni per installare e iniziare a usare questo engine"

Brandon Dolinski - Sound Designer e Project Manager
George HC - Artista

Anthony B. - Level Designer
Vlad V. - Programmatore / Scripter

il gioco

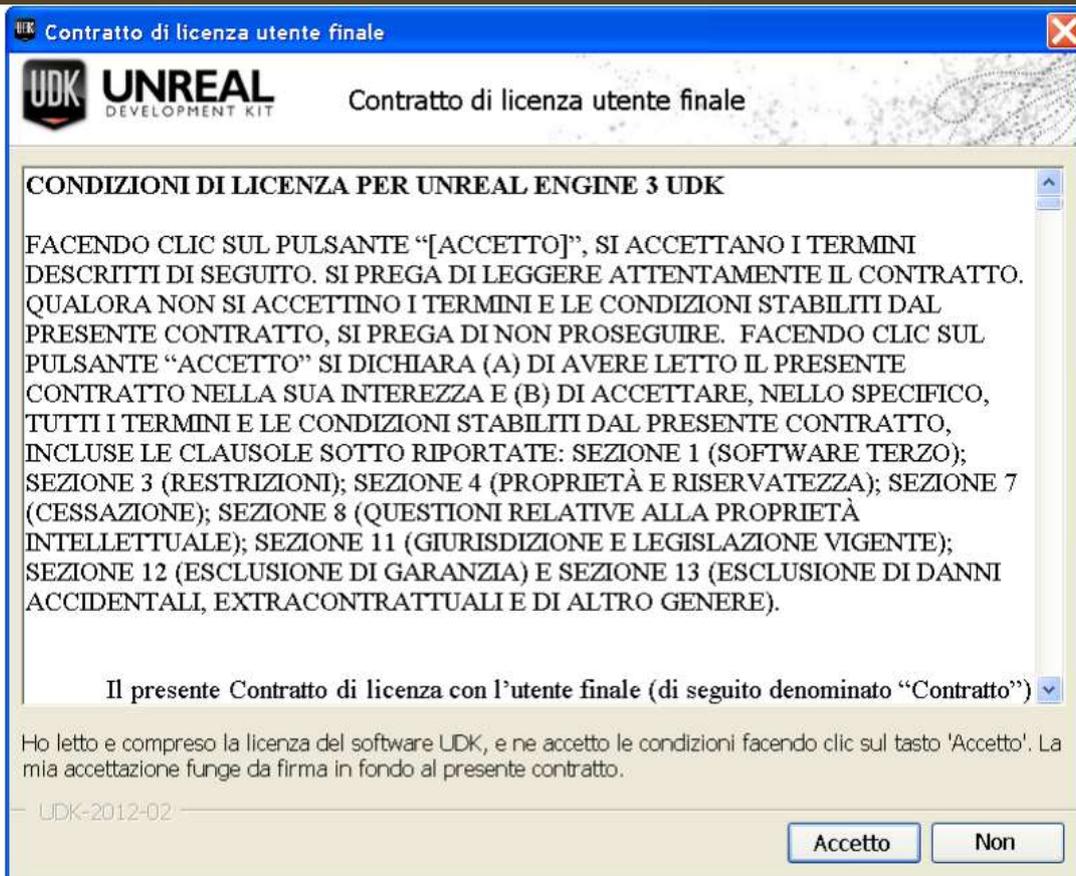
Forget Me Not Annie è un puzzle in prima persona che si basa sul controllo, il tema generale è l'orrore. Si gioca con una ragazza di 15 anni Annie , un vecchio che è intrappolato nella sua mente e deve usare il suo telekinetic poteri con l'aiuto di Howard che si è in grado di evocare in qualsiasi momento di superare i puzzle. La progressione del gioco si basa fortemente sul mondo lay out e il flusso / difficoltà dei puzzle e indotto in esso; è un'atmosfera unica.

In pratica si ha la capacità di sollevare qualsiasi oggetto nel gioco con il vostro potere. Utilizzando i controlli si è in grado di modificare la distanza dell'oggetto; in pratica ti dà il controllo della profondità. Potere secondario è la capacità di evocare il grande orso di peluche grottesco che ha una ginocchiera in grado di abilità, Draw Gravity Howard. Pareggio gravità prende oggetti in una determinata distanza (AoE) e li trascina verso l'orso. Per mescolare ulteriormente le cose, si è in grado di sollevare l'orso in aria, hanno il pieno controllo della sua posizione e la profondità con la tua forza, inoltre utilizzando Gravity si ha la possibilità di disegnare tutto allo stesso tempo.

Si dovrà aggiornare questo blog spesso con tonnellate di nuovi contenuti e di cose interessanti da mostrare come abbiamo capito! Grazie per la lettura!

Dopo aver scaricato il file cliccate

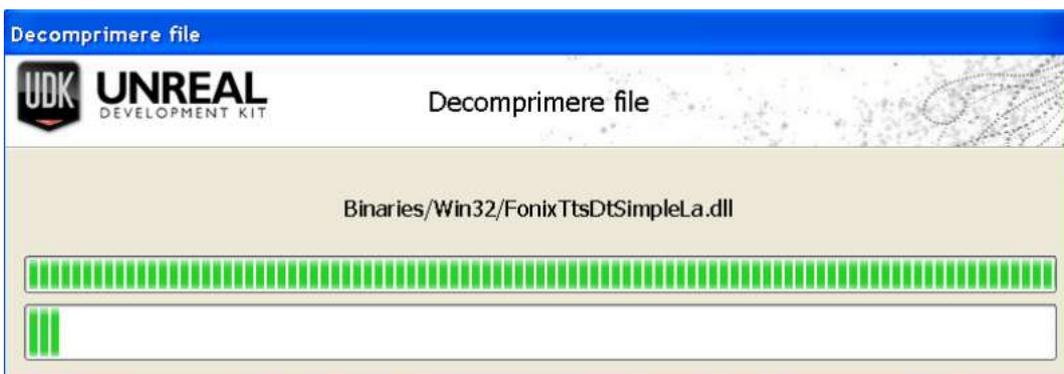




Dopo aver letto le condizionale del contratto di licenza se per voi vanno bene cliccate accetto



Non cambiate il percorso cliccate Installare



Dopo che l'installazione è finita avviate il gioco



Cliccate Begin Story



Un ottimo tool che spiega lo scopo del gioco e il suo funzionamento si prolunga per tutto il primo livello



Alcune immagini del game





Il gioco è ben strutturato molto avvincente, anche se pecca in grafica. Durante la mia prova ho notato che alcune texture non sono perfette, ottimi effetti audio, ma nel complesso è un ottimo progetto.

X moto

Un gioco di abilità si deve condurre una moto da fuori strada attraverso degli ostacoli.

Web

<http://xmoto.tuxfamily.org/>

Download

<http://xmoto.sourceforge.net>

video

<https://www.youtube.com/watch?v=NgcXu9nzZ1I>

Durante l'installazione della versione Windows abbiamo riscontrato un errore: manca un file dll se riscontrate tale errore basta scaricare la libxml2-2.dll

http://www.opensource-dvd.de/cgi-bin/download_spiele.pl?file=s123a

scompattare il file appena scaricato e inserirlo direttamente nel percorso d'installazione di Xmoto"
C:\Programmi\XMoto"

Funzioni della tastiera

F1 - Display aiuto ingame.

F2 - la fotocamera passa al fantasma, in modo da poter seguirlo per vedere come il parcouer può essere masterizzato.

F3 - Aggiungi / Rimuovi livello di corrente ai preferiti.

F4 - Toggle Trail inseguimento Spirito (xmoto >= 0.5.2).

F5 - Se si è a livello di ripristinare il livello (xmoto <= 0.5.0) e se si è in mainmenu ricaricare il database.

F7 - Mostra / Nascondi fotogrammi al secondo contatore.

F8 - Attiva / Disattiva connessione a Internet.

F9 - Passa alla modalità di Ugly. Consente di salvare un sacco di tempo di CPU e mostra alcuni modi segreti.

F10 - Toggle modalità gfx per ottenere visione più o meno dettagliata (xmoto >= 0.5.2).

F11 - Modalità Tema a leva Line Mode. Disegna linee intorno ai blocchi per un migliore orientamento.

F12 - Acquisire un'immagine dello schermo. Il file viene salvato nella directory Xmoto.

Ctrl-c - Apri finestra del messaggio di chat nel gioco di rete.

Ctrl-i - interpolazione riproduzione Toggle. Rende replay levigata.
Ctrl-o - Consente di visualizzare la schermata delle opzioni
Ctrl-m - Modalità specchio Toggle. Vuoi avere tracce doppio rispetto?
Ctrl-s - audio Toggle.
Ctrl-t - Toggle traccia camma (dà una migliore visione per la pista).
Pagina-Su - Salta al livello precedente (xmoto 0.3.3).
Pg-Down - Vai al livello successivo (xmoto 0.3.3).
Alt + Invio - Toggle fullscreen.

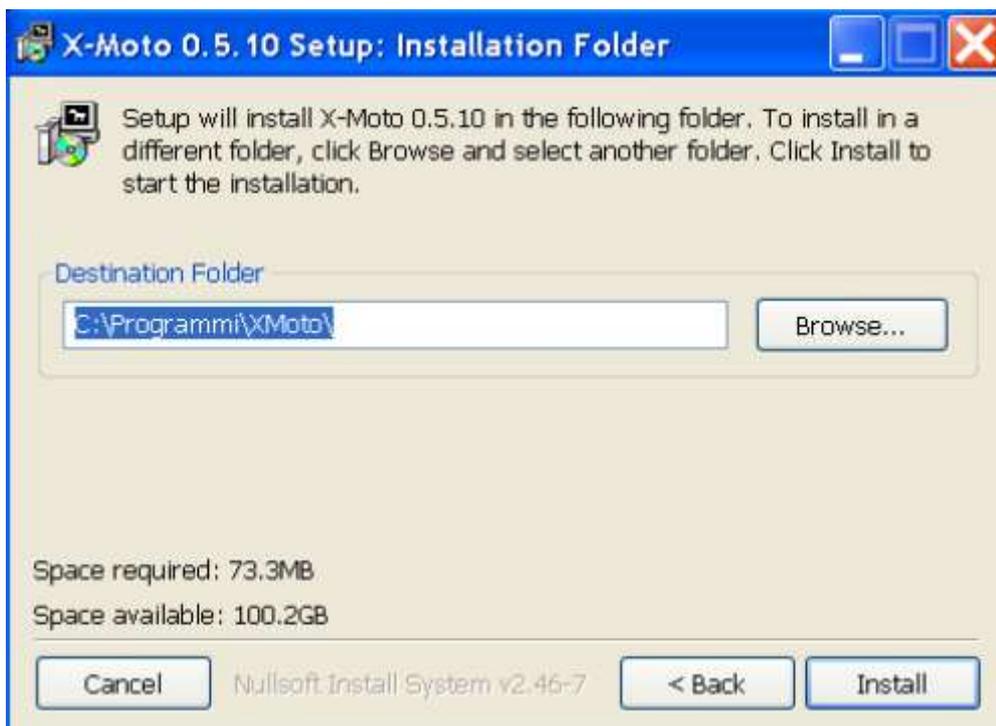
Dopo aver scaricato il file cliccate



Dopo aver letto le condizone del contratto di licenza se per voi vanno bene cliccate accetto



Next



Consiglio di lasciare il percorso default cliccate install

Finita l'installazione. Avviamo il gioco



Per prima cosa bisogna fare un proprio user name la procedura si può fare sia on line che off line



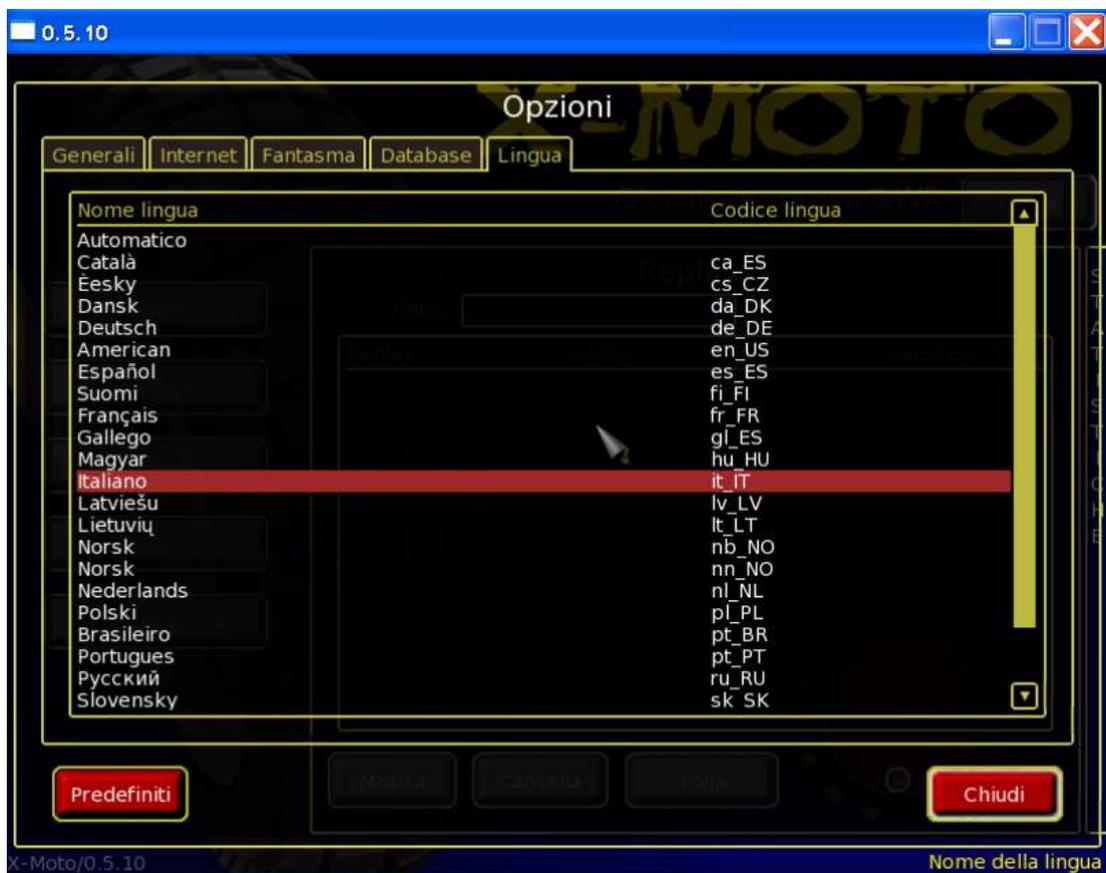
Nuovo profilo



Scrivete quello che volete, poi cliccate ok



Inseguito cliccate utilizza il profilo



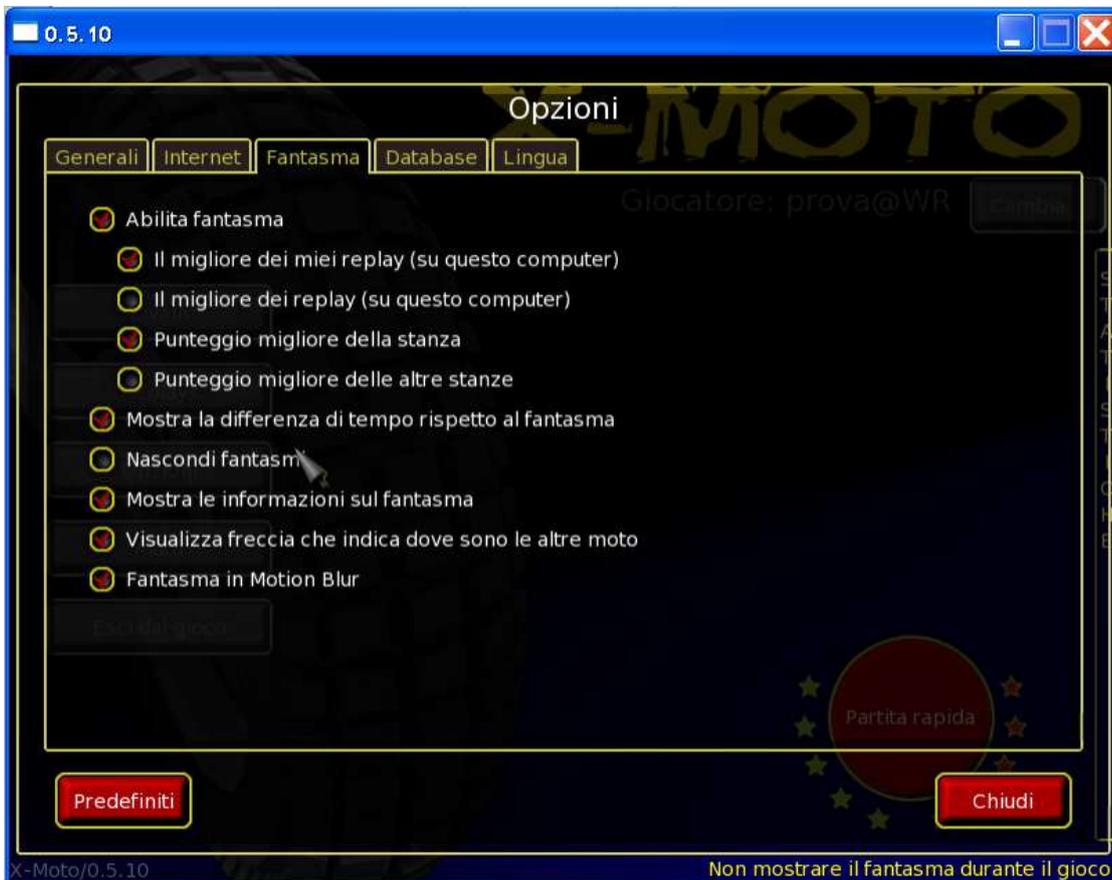
Clicchiamo opzioni se dobbiamo cambiare la lingua



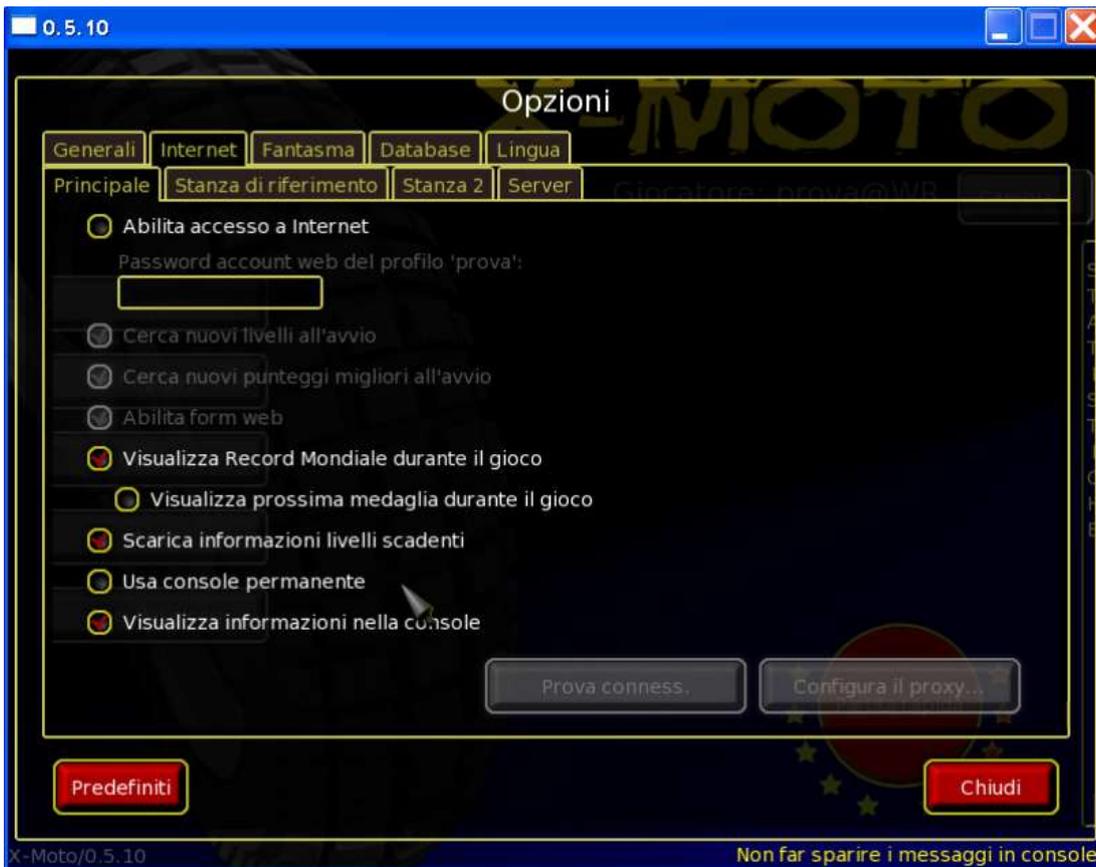
DATABASE se vogliamo condividere le nostre statistiche o record



Generali: qui si può settare il gioco dai tasti abilitare uso joystick a il thema del menu ecc



Funzione fantasma un aiuto per superare i vari livelli



Internet settaggio collegamento internet

Torniamo alla schermata principale

Clicchiamo livelli



Posiamo giocare sia on line che in lan con i propri amici

Connessione alla console

Avviare il server di

Per giocare in rete, è necessario avviare un server (un server per più giocatori).

Vai in opzioni => www => server e clicca su "Avviare il server". Se non sai cosa è un porto, scegliete quella di default (4130).



Connettersi al server

Una volta che un server è stato avviato, ogni giocatore in rete in grado di connettersi ad esso (che hai per sapere un nome o un indirizzo IP del server).

Vai a livelli => rete, inserire il nome del server e fare clic su "Connetti".

"Localhost", significa che il tuo computer.



Aprire la console

Una volta connessi, è possibile aprire la console tramite sequenza di tastiera <ctrl> <alt> s.



Un banner viene visualizzato e si ottiene un prompt in modo che si possono digitare comandi. In primo luogo la creazione di amministratore

Grazie alla console, sarete in grado di aggiungere gli amministratori del server. All'inizio, non ci sono amministratore di default definito. Solo le persone collegate dal localhost (ip 127.0.0.1) possono accedere senza password digitando il "login" di comando.

Nota: una volta creato l' amministratore , possono connettersi solo gli amministratori reali. Persone provenienti da localhost non può più essere collegati senza un account (proteggere la directory ~/Xmoto in modo che ogni utente del sistema è possibile creare un account direttamente dal modifying file di database).

Comandi

aiuto

Questo comando elenca i comandi disponibili e la loro sintassi. Questo comando accetta alcun argomento.

accesso

Questo comando è necessario per identificare se stessi al server di gioco. Utilizzare senza alcun argomento se non vi è ancora alcun amministratore del server. Lascia la tua password come argomento se sei un amministratore del server.

```
$ Login miapassword
```

il logout

Questo comando può essere utilizzato se si desidera effettuare il logout senza chiudere X-Moto. Questo comando accetta alcun argomento.

ChangePassword

Utilizzare questo comando per cambiare la password. Quando un administrator si crea, la password iniziale è scelto dall' administrator che creano l'account. La prima cosa da fare per l' administrator nuovo è quello di modificare la propria password. Questo comando prende la nuova password come argomento

```
$ ChangePassword my_new_password
```

Proviamo qualche livello



Pacchetti di livelli troverete molti livelli già inseriti ma in rete potete scaricarne molti altri o farvene alcuni voi stessi



00:04:71
02:04:28: WR (Elong6667)





Xmoto game è molto versatile e divertente, sia in modalità single player che in multiplayer.

In più si può personalizzare interamente

FooBillard

Web

<http://foobillard.sourceforge.net/>

download

<http://sourceforge.net/projects/foobillard/files/FooBillard-Win32/>

video

http://www.youtube.com/watch?v=_1edzeA16SQ

il classico game di biliardo, un progetto open resurge

dopo aver scaricato il file scompattiamolo



Apriamo il file appena scompattato



Non richiede nessuna installazione basta cliccare



Alcune immagini





Non mi ha particolarmente impressionato interfaccia utente; non è eccezionale si gestisce tutto con i 3 tasti del mouse. Comunque è un progetto open resurge, il migliore nel suo genere.

Black Mesa

Web

<http://www.blackmesasource.com>

download

<http://www.blackmesasource.com/download.html>

video

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=4_SmxkW33ZM#t

Questo game è un remake di Half Life .

40 appassionati delusi da Half Life 2 hanno deciso di creare una propria versione usando il motore originale Valve

Hanno impiegato 7 anni per produrlo, ma hanno prodotto un capolavoro “ricordo Team e senza nessun compenso”

Il gioco è distribuito, la sua installazione free e un po' complessa

Per prima cosa dobbiamo installare il programma della Valve Steam servirà per avviare il game e scaricare i pacchetti necessari per il suo funzionamento

<http://store.steampowered.com/about/>

dopo aver scaricato il file

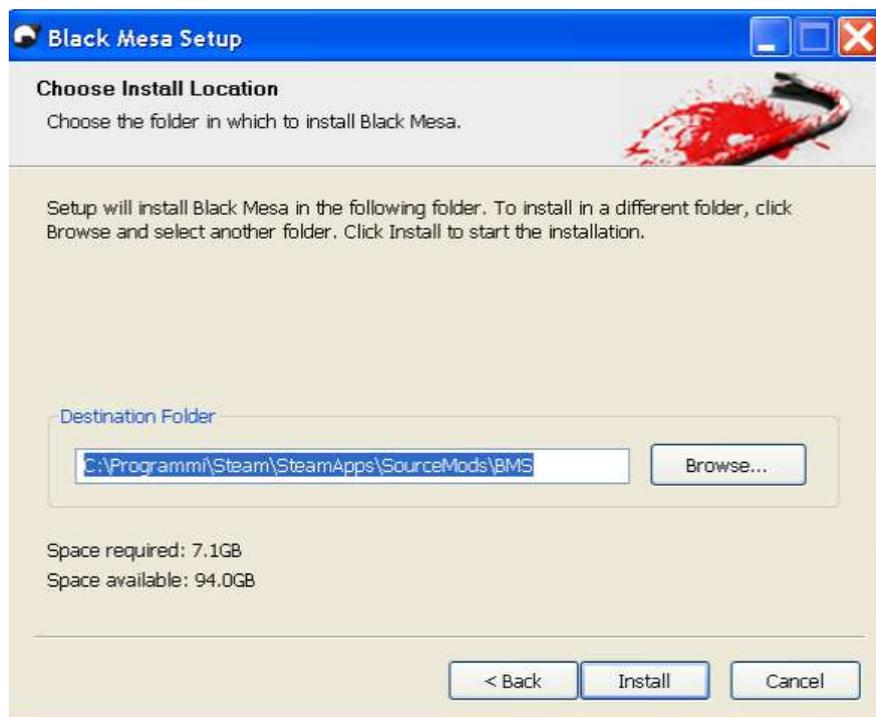


Installiamo il programma Steam

Avviamolo e creiamo un nostro account



Ora chiudiamo il programma e installiamo il game



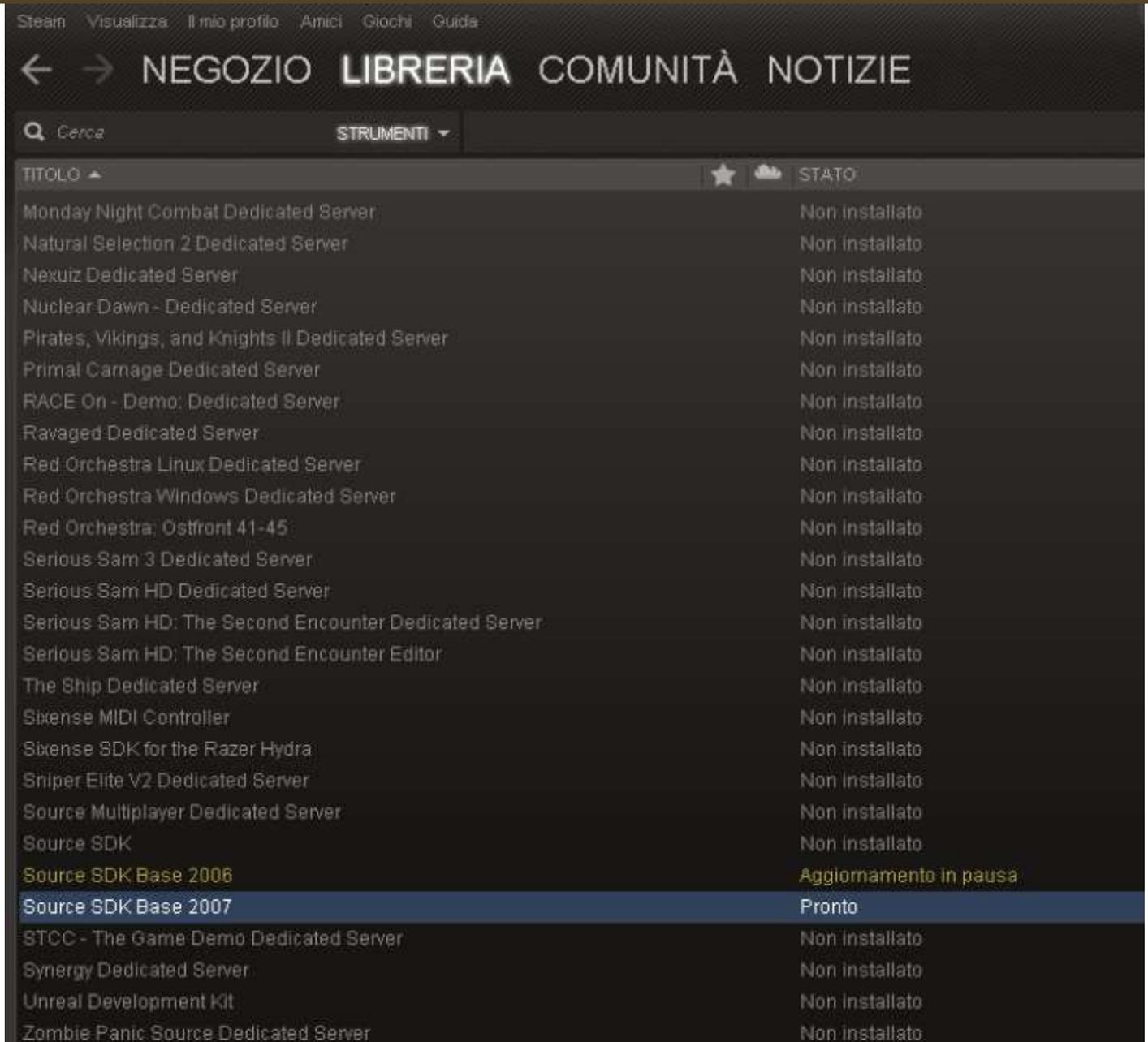
Dopo aver installato il gioco riapriamo il programma Steam

E andiamo nella libreria



Ancora il game non è funzionante, perché manca la libreria Source SDK Base 2007

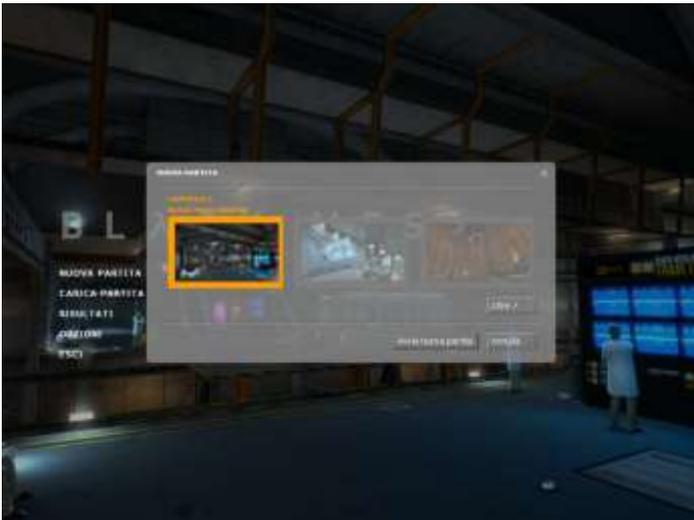
Clicchiamo nel menu a tendina, tutti giochi e selezioniamo strumenti



Scarichiamo Source SDK Base 2007 ora siamo pronti per giocare



Clicchiamo il pulsante gioca







Russ Eriggeman



Jean-Paul Jarreau





un ottimo progetto fatto da veri appassionati. l'introduzione è spettacolare un po' lunga e noiosa; Il gioco è un po' piatto, ma curato nei minimi dettagli. Non vedo l'ora di provare gli aggiornamenti promessi dal team

Steam è un'ottima piattaforma, si possono scaricare game free o a pagamento. Ne torneremo a parlarne nel prossimo numero .

Secret Maryo Chronicles

L'ennesimo remake di super Mario fra quelli visti in giro questo è il migliore

web

<http://www.secretmaryo.org/>

video

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=m90e1OrXn7Q

download

http://www.secretmaryo.org/index.php?page=game_downloads&sid=?sid=

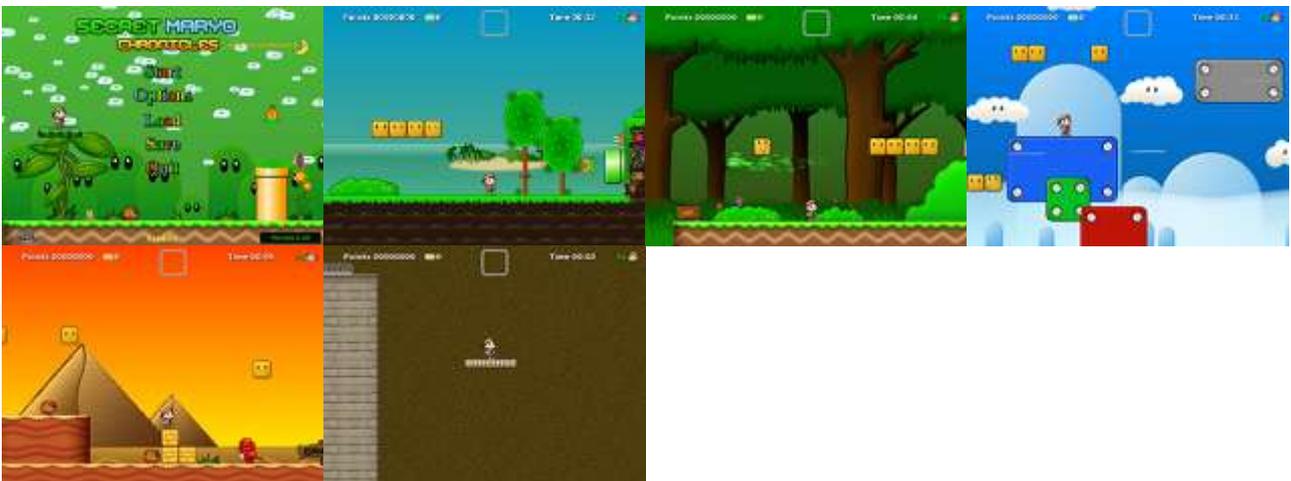
piattaforme

windows

linux

mac

Version 2.0 development





Il gioco non è ancora fluido, pecca un po' sulla programmazione, ma il resto può andare

Con quest'ultimo gioco chiudo per questo numero tornerò a parlare di open resurge e di free game nel prossimo numero .

Scritto

Da jirby

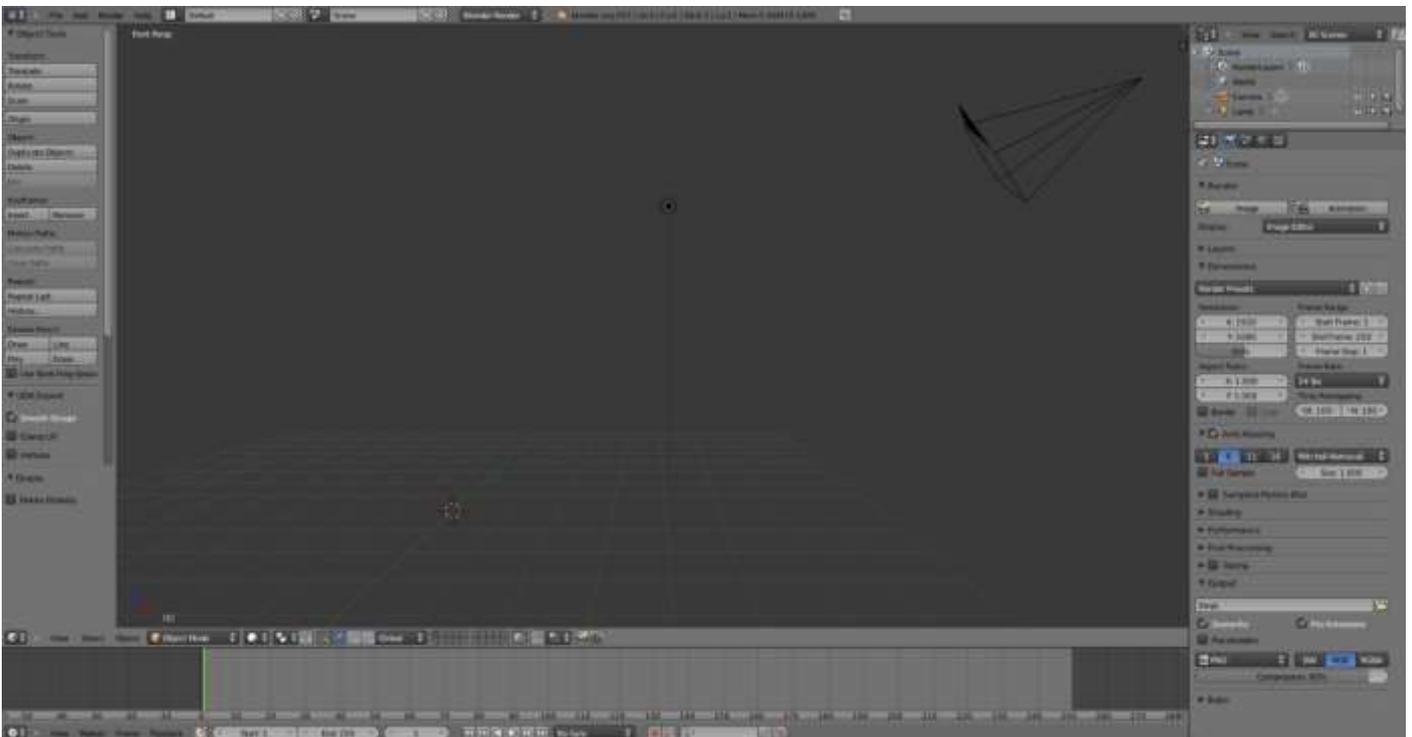
Fpscreator 4 parte

Questa volta vi spiegherò come fare oggetti 3d e animarli.

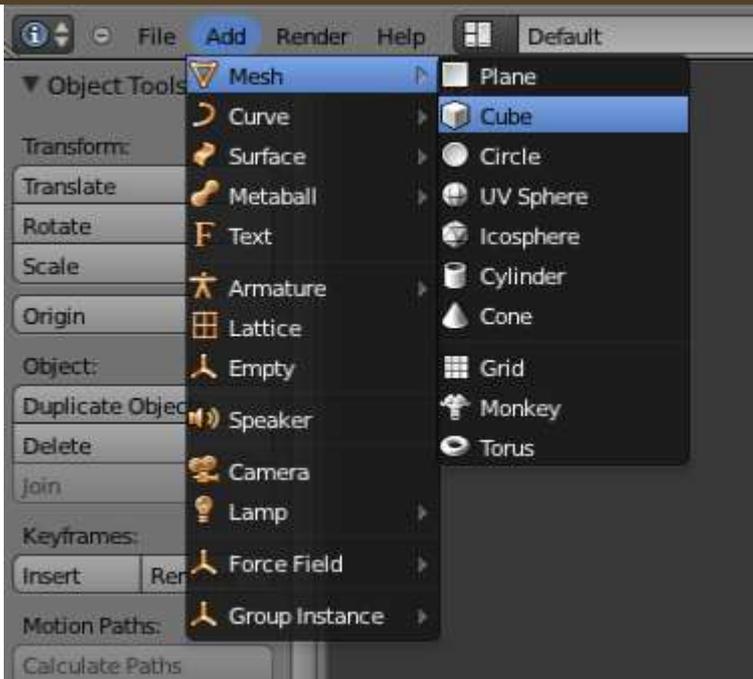
Vedremo come fare personaggi in modo facile e senza saper usare programmi 3d

Useremo Blender per creare una scatola 3d e per animare, texurizzare e animare useremo frammotion non è free, ma se non vi da fastidio un piccolo banner  che si attiva ogni 3 click. Il programma è completo in tutto unica restrizione è una faccina sorridente 

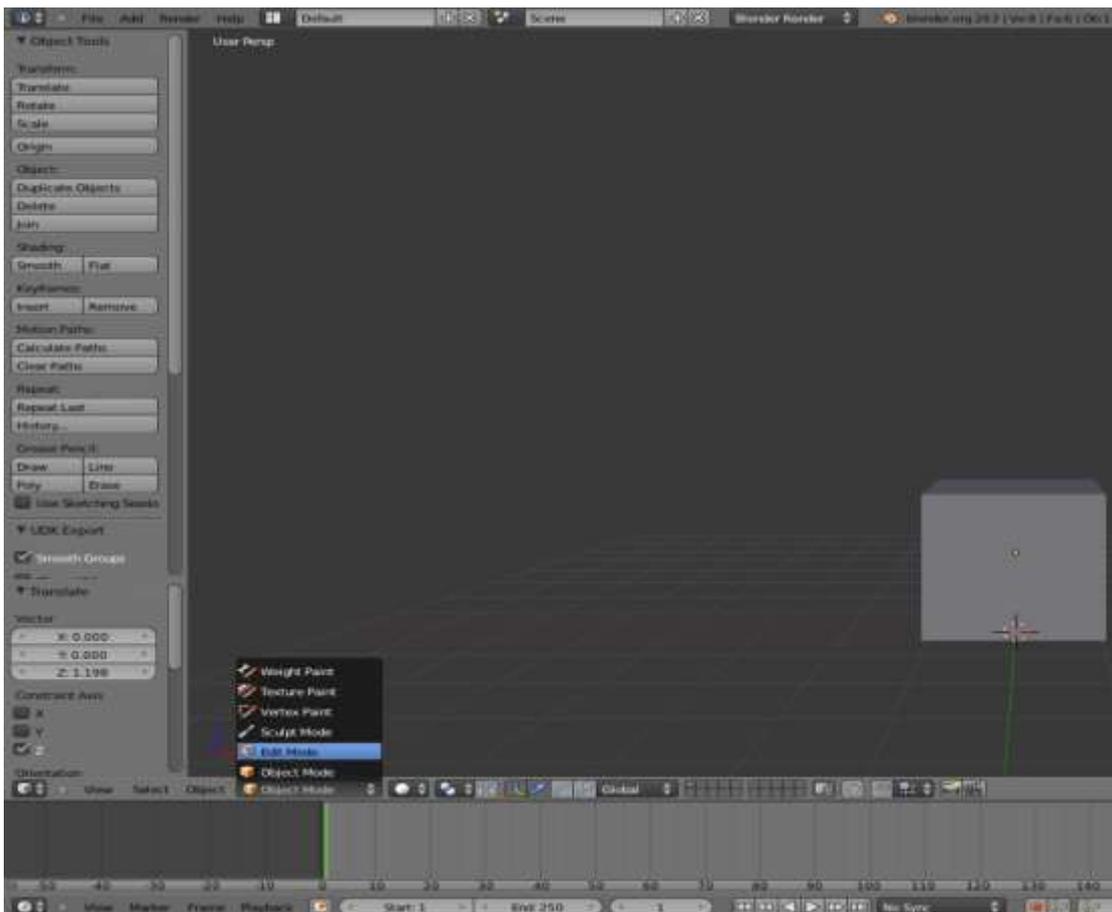
Iniziamo aprendo Blender, “ nei numeri precedenti troverete tutte le informazioni necessarie al suo uso “



Creiamo un cubo cliccate Add poi Mesh, cube “se presente il cubo di default questo passaggio non è necessario”



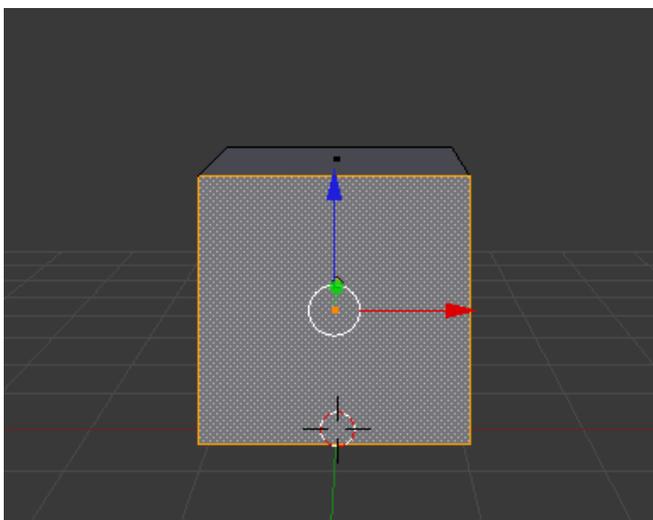
Ora passiamo Edit Mode in basso a sx il menu a tendina



Ora selezioniamo Face select  dopo clicchiamo in un punto qualsiasi dello stage così deseleggiamo il cubo

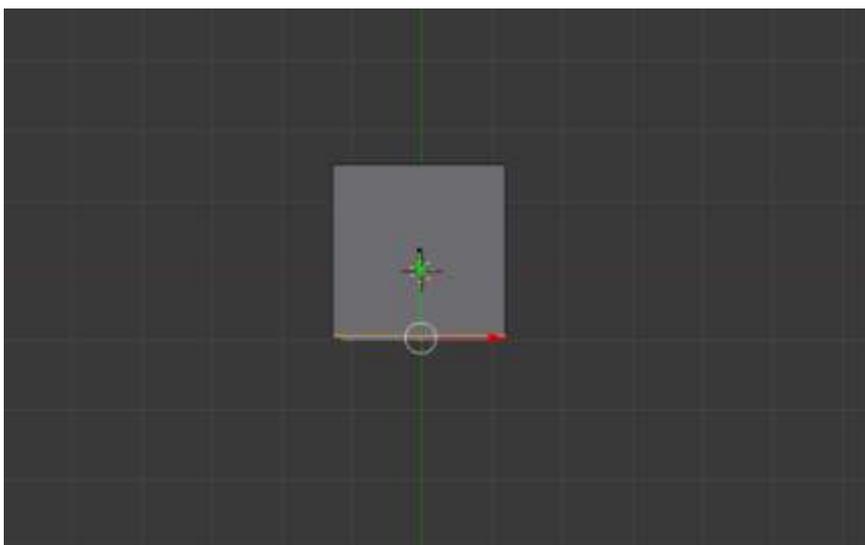


Ora andiamo al centro di una faccia del cubo e clicchiamo il tasto sx del mouse



Così facendo abbiamo selezionato una faccia del cubo

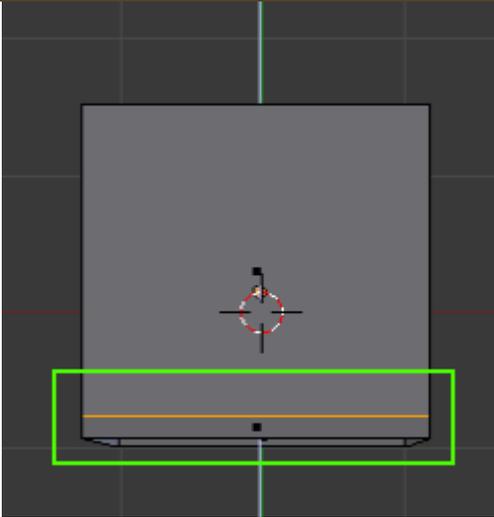
Ora per facilitare l'estrusione cambiamo visuale in View poi Top oppure Ctrl Numpad 7



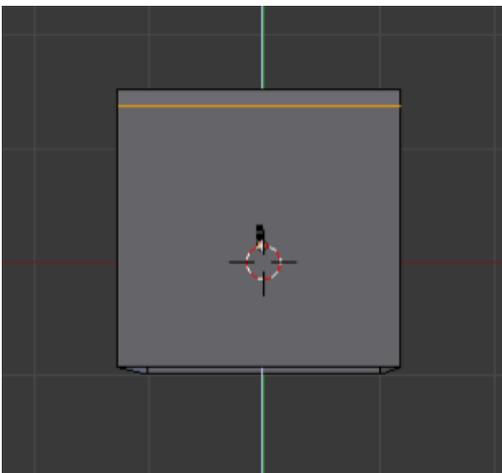
Ora dal menu laterale sx clicchiamo **Extrude Individual** e spostando il mouse avanti indietro faremo un estrusione sia positiva che negativa, in questo caso, visto che vogliamo creare una scatola vuota e negativa, procederemo verso l'interno



Sullo stage nella parte superiore del cubo comparirà una linea gialla



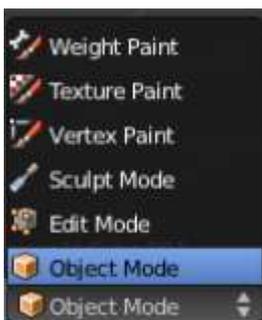
Ora spostando il mouse in avanti la bara si sposterà ,ricordatevi di non andare troppo in fondo, ma di lasciare un piccolo bordo



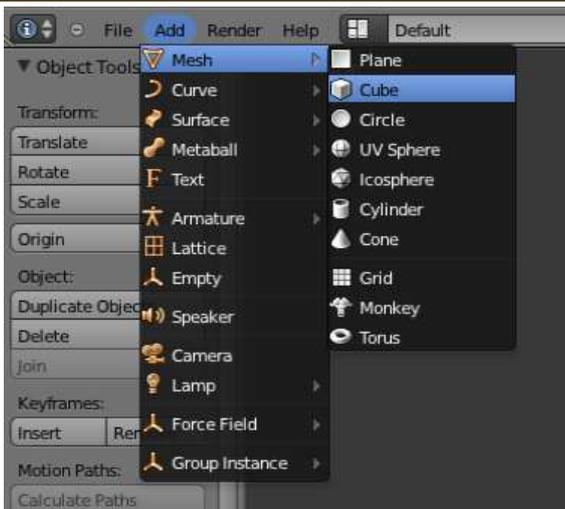
Come potete vedere dalla foto ho lasciato un bordo, quando avete raggiunto la giusta distanza basta cliccare il tasto sx del mouse “se non riuscite al primo colpo basta cliccare Ctrl +Z una sola volta e tornerà alla selezione precedente “.Se vi state chiedendo perché abbiamo fatto un estrusione invece di cancellare semplicemente la faccia del cubo ecco il motivo: così abbiamo creato anche le facce interne, invece, cancellando sarebbe risultato trasparente e non avremo potuto applicare le texture

Ora è il momento di creare un coperchio

Ritorniamo Object Mode dal menu a tendina usato in precedenza

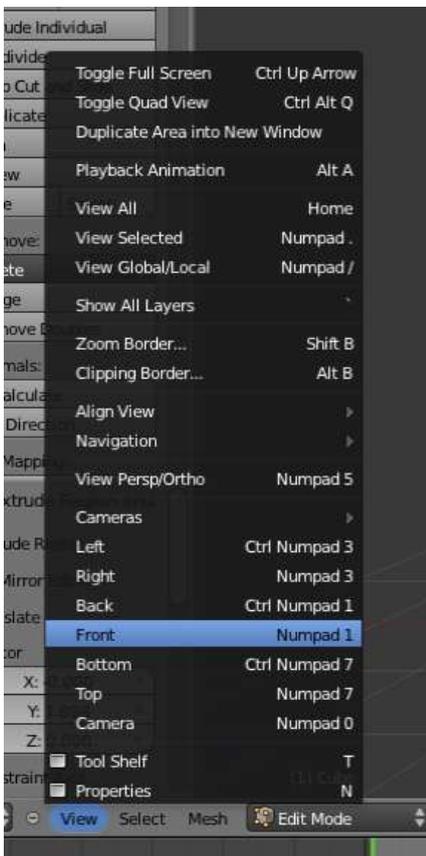


Creiamo un altro cubo cliccate Add poi Mesh, cube

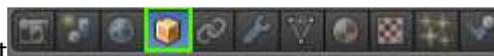


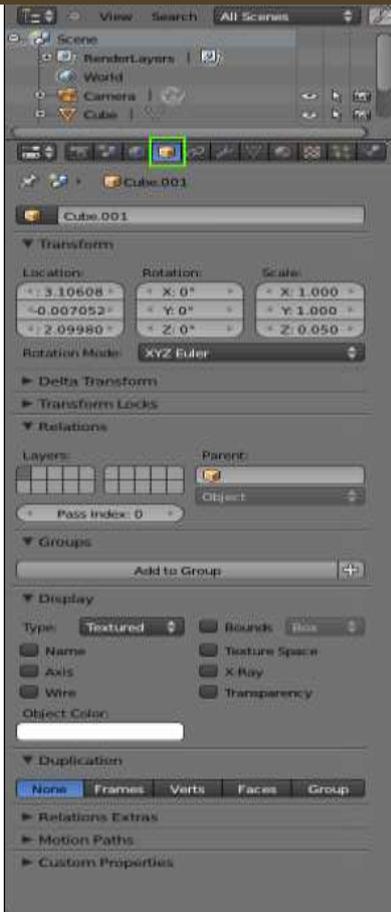
Questa volta lo dobbiamo solo ridimensionare.

Passiamo alla visuale frontale clicchiamo View e poi Front



Ora da menu a dx Object

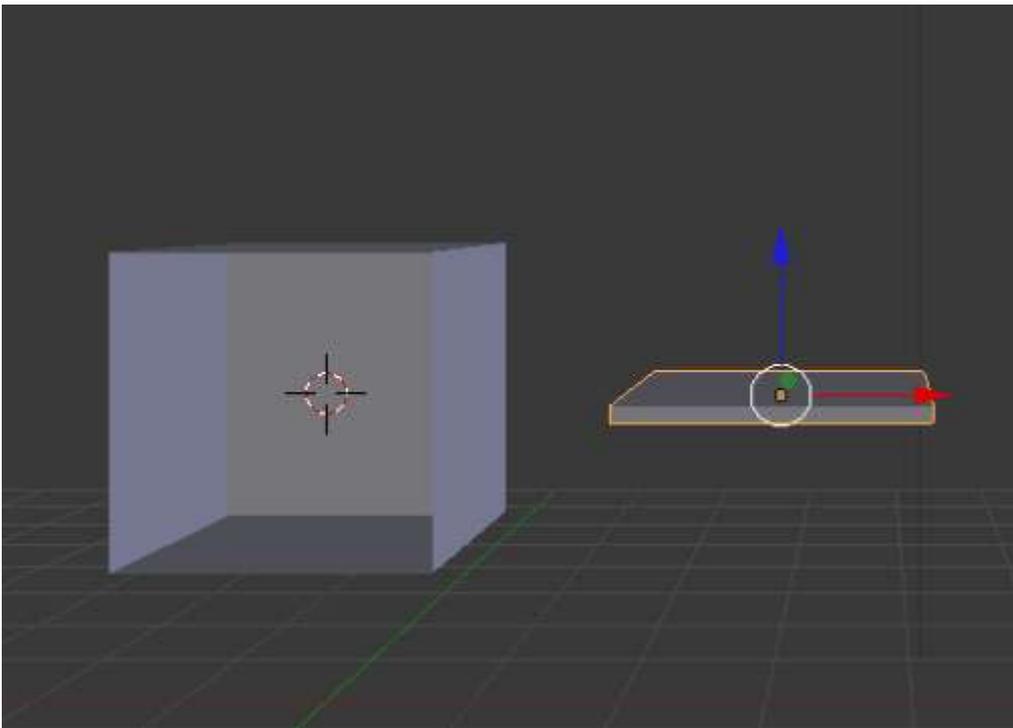




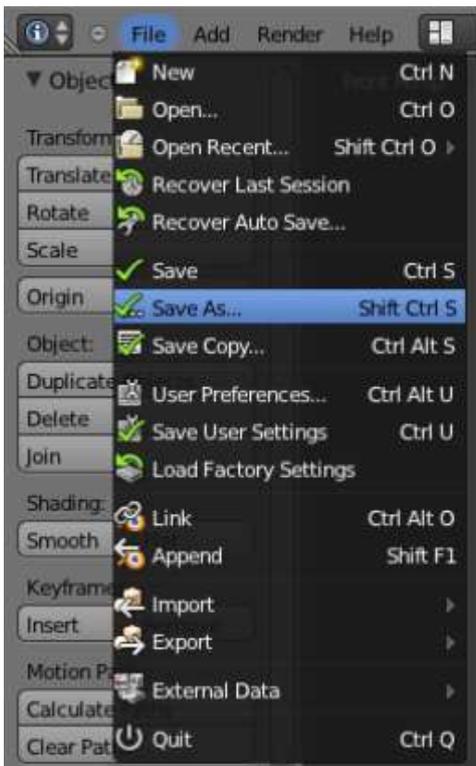
Poi nel pannello scale asse Z scriviamo **0.050**



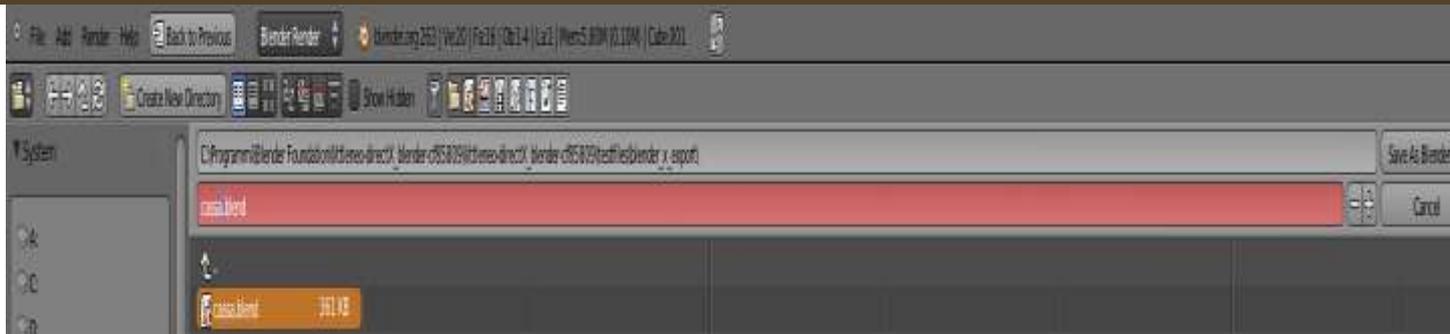
Ecco il risultato finale



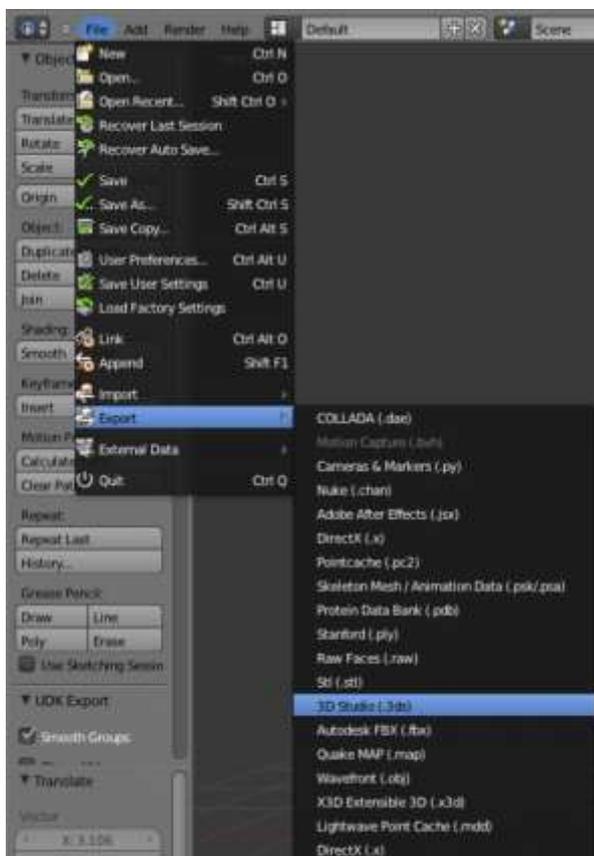
Ora siamo pronti per l'esportazione; per prima cosa salviamo il progetto dal menu in alto File e poi Save As



Scegliamo il percorso dove salvare il progetto, il nome e quando siamo pronti clicchiamo **Save As Blender File**



Ora esportiamo il progetto File e poi clicchiamo Export come possiamo vedere dall'immagine si può esportare in vari formati, io vi consiglio di esportare nel formato 3ds; vi darà minori problemi con fragmentation

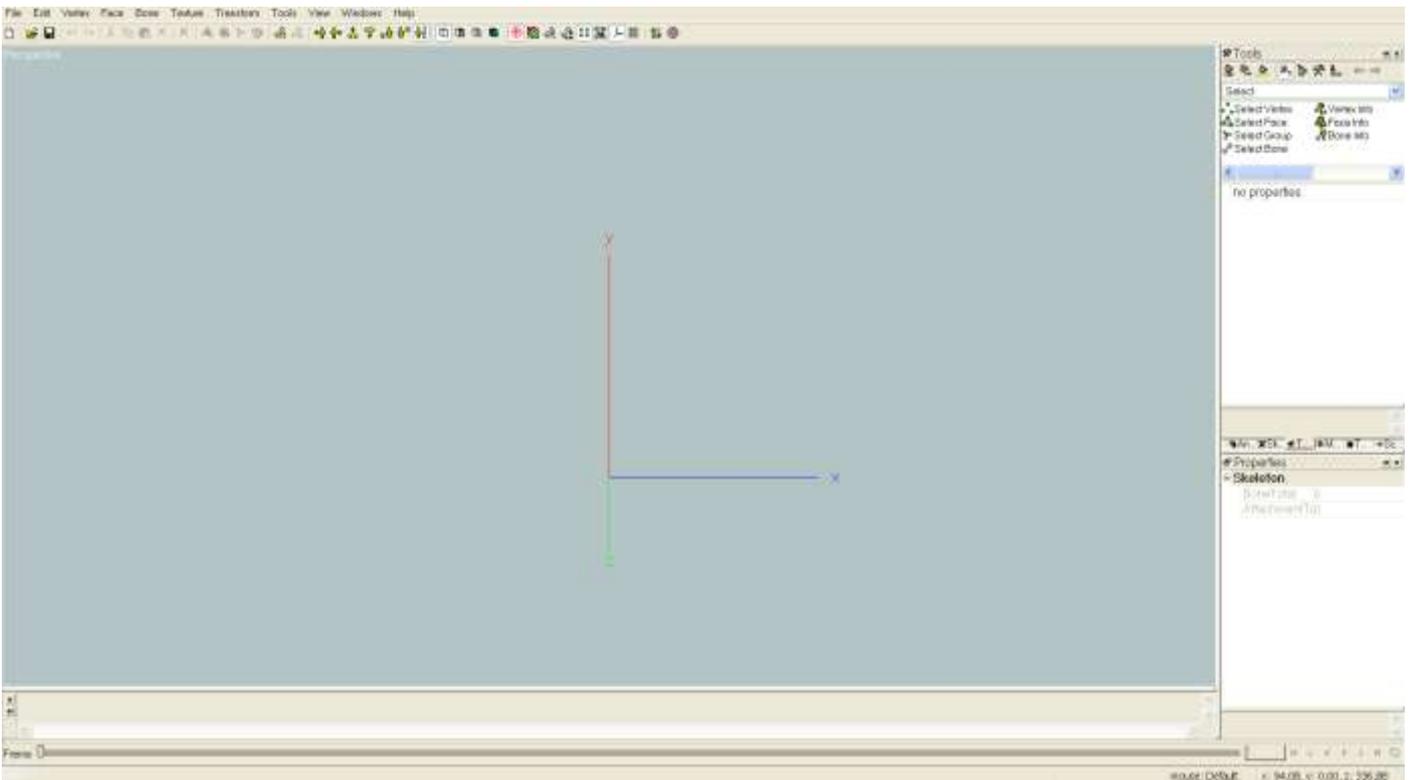




Ecco il risultato

Scaricate e installate fragmotion

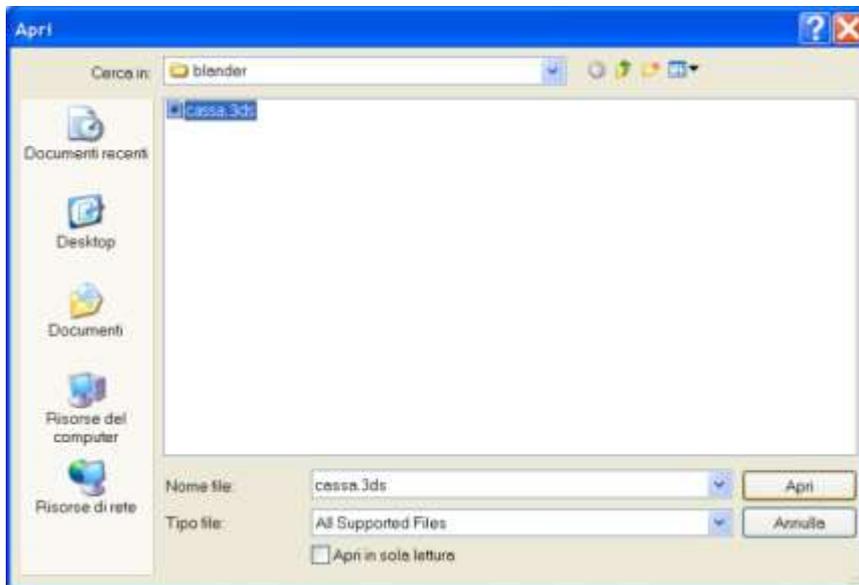
Apriamo il programma



Apriamo il file appena creato



menu in alto clicchiamo la cartella gialla oppure Ctrl+O

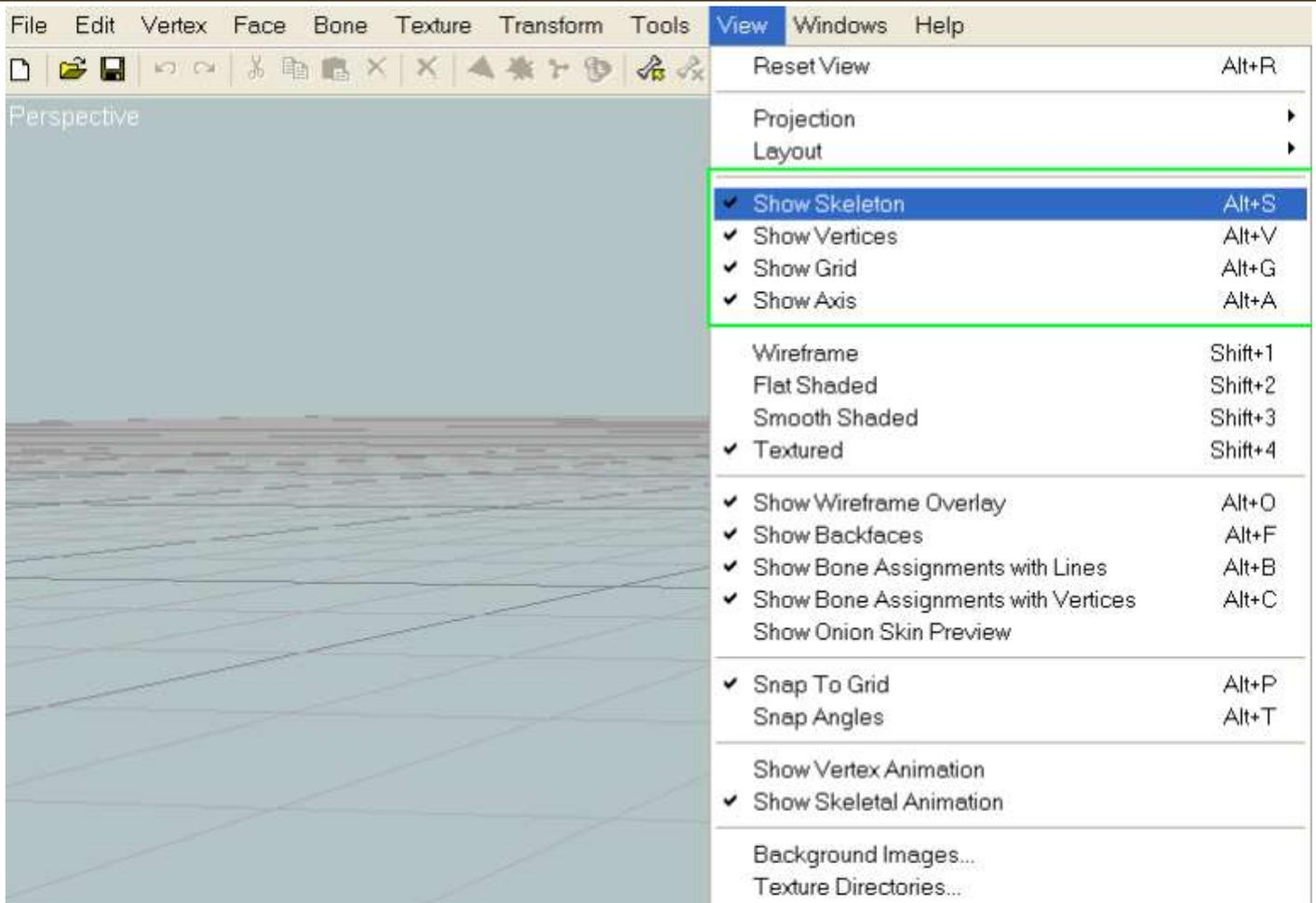


Selezioniamo il file e poi apri

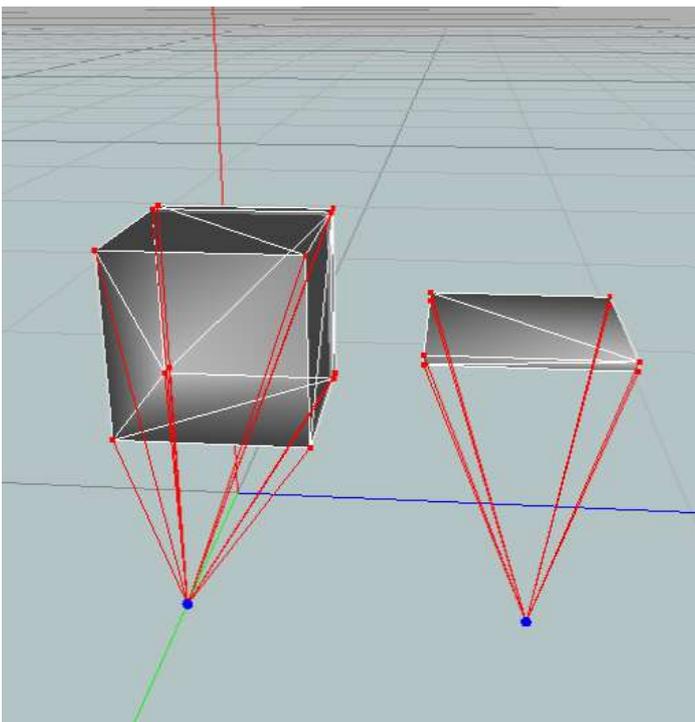
Dal menu in alto spuntiamo queste voci



Ora controlliamo in View se le voci Show Skeleton, Show Vertices, Show Grid, Show Axis sono spuntate

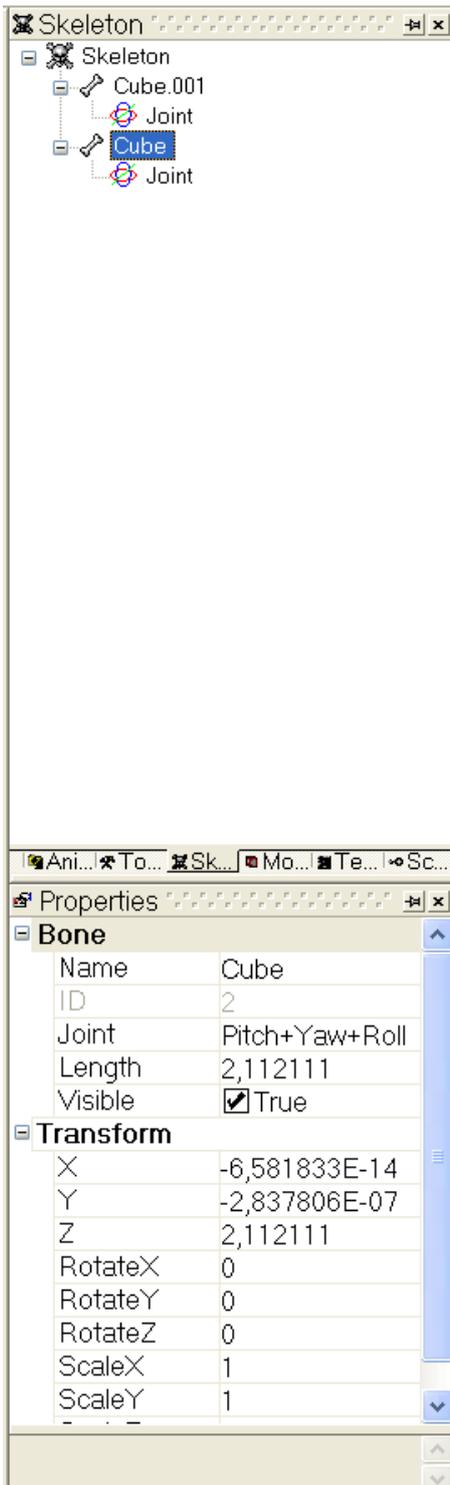


Il nostro oggetto dovrebbe presentarsi in questo modo

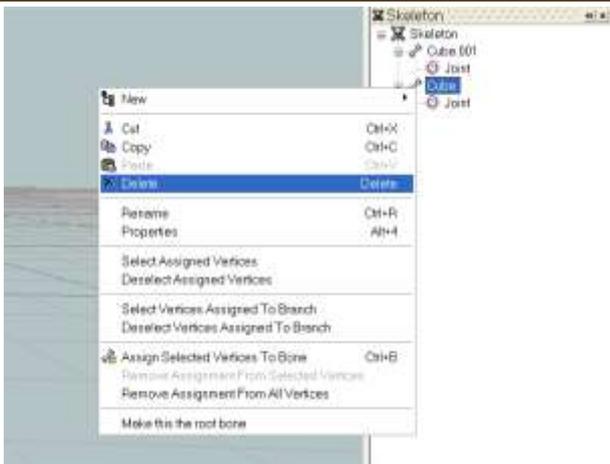


Le linee rosse e i 2 punti blu indicano che hanno uno scheletro, li dobbiamo eliminare

Selezioniamo Skeleton eliminiamo tutto “se non riuscite a trovare il menu Skeleton basta cliccare Alt+S

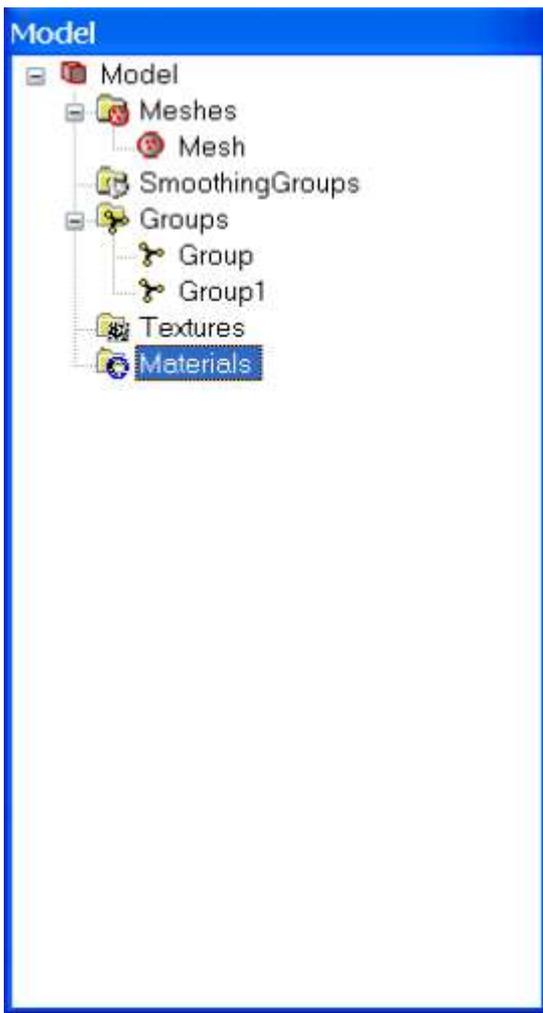


Per eliminare basta cliccare sull'oggetto e poi cliccare tasto dx del mouse selezionare delete

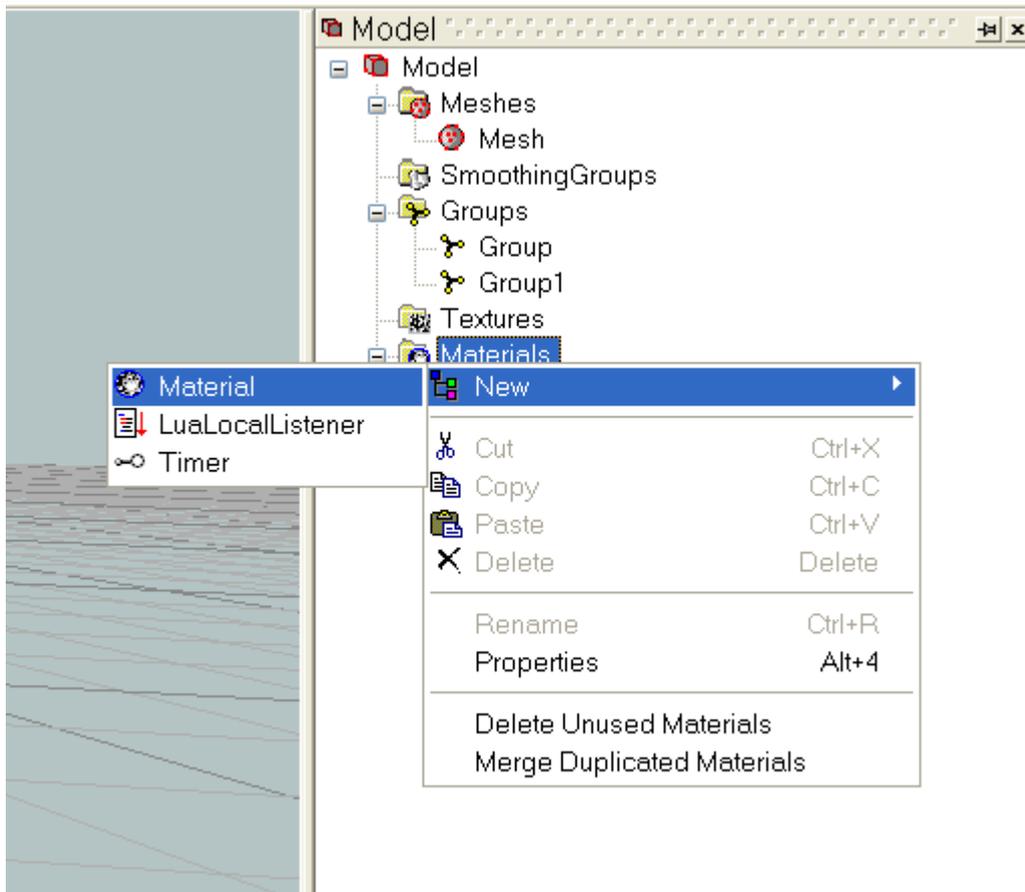


Ora facciamo 2 nuovi materiali

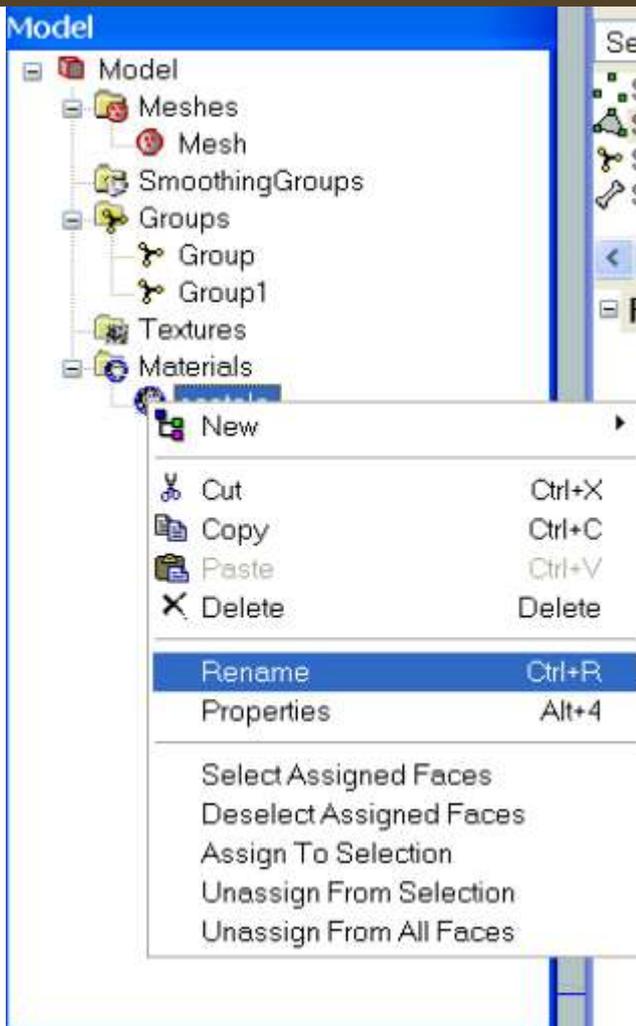
Selezioniamo menu Model



Ora selezioniamo Material e cliccando sul tasto dx del mouse poi New ,Material



Ne creiamo 2 ora rinominiamoli selezioniamo il materiale appena realizzato e con il tasto dx del mouse
Clicchiamo rename

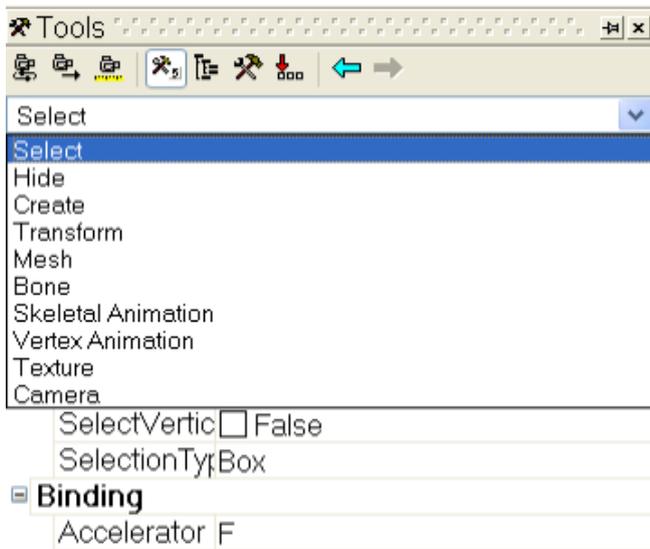


Rinominare i due materiali con i nomi il primo scatola e il secondo coperchio



Ora dobbiamo assegnare il materiale all'oggetto

Clicchiamo sul menu tool e dal menu a tendina selezioniamo Select

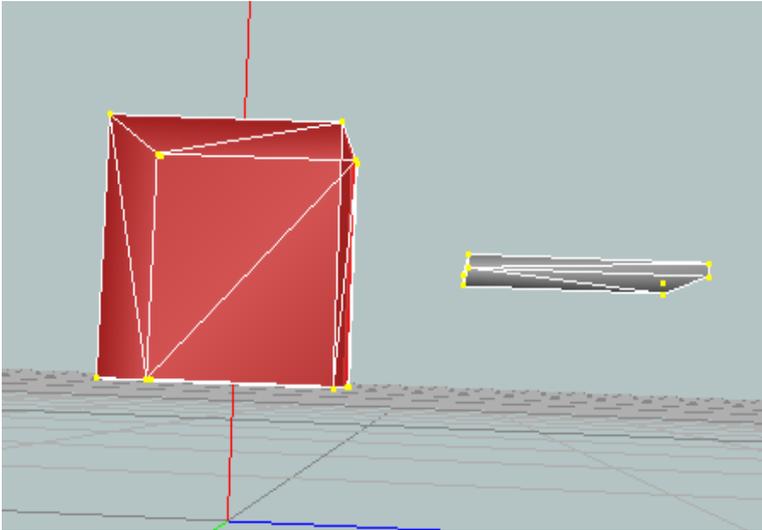


Ora selezionare Select Face



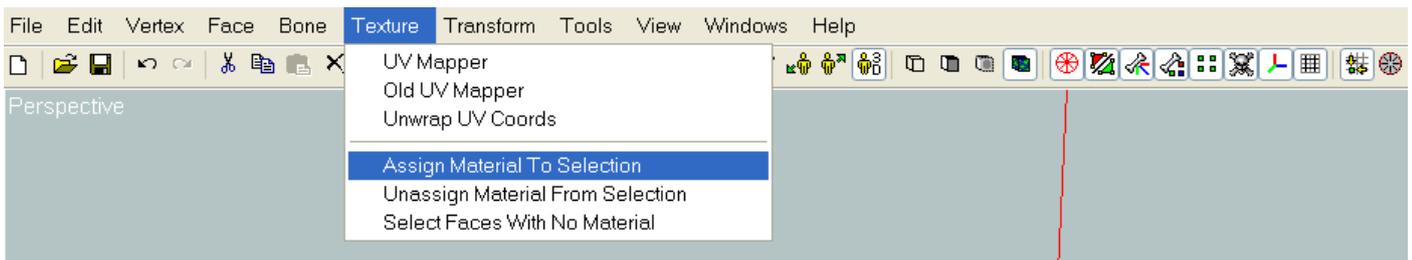
Ora tenendo premuto il tasto freccia o shift “si trova sopra il tasto Ctrl “

Selezioniamo tutte le facce del cubo interne ed esterne, ma solo il cubo per aiutarci, possiamo ruotare la vista con il mouse tenendo premuto il tasto DX e ruotando con il mouse per deselegiona solo un pezzo , basta tenere premuto Ctrl e cliccare tasto sx del mouse

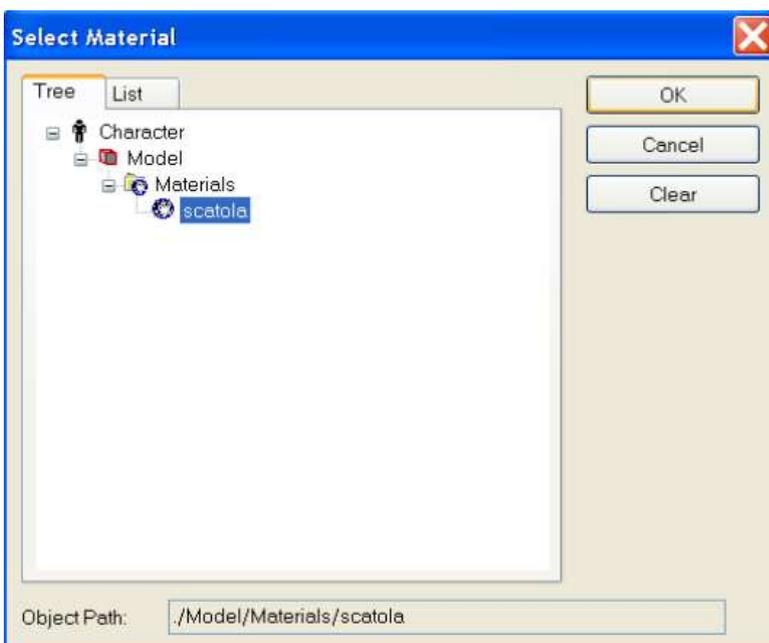


Ora che siamo sicuri di aver selezionato tutto il cubo , assegniamo il materiale

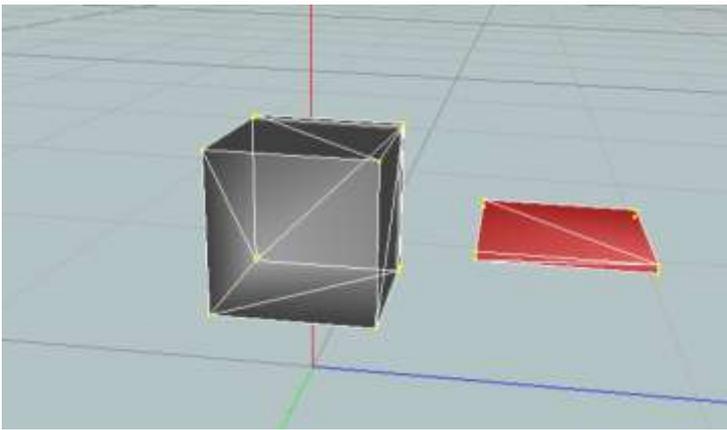
Dal menu il alto clicchiamo la voce Texture e poi Assign Material To Selection



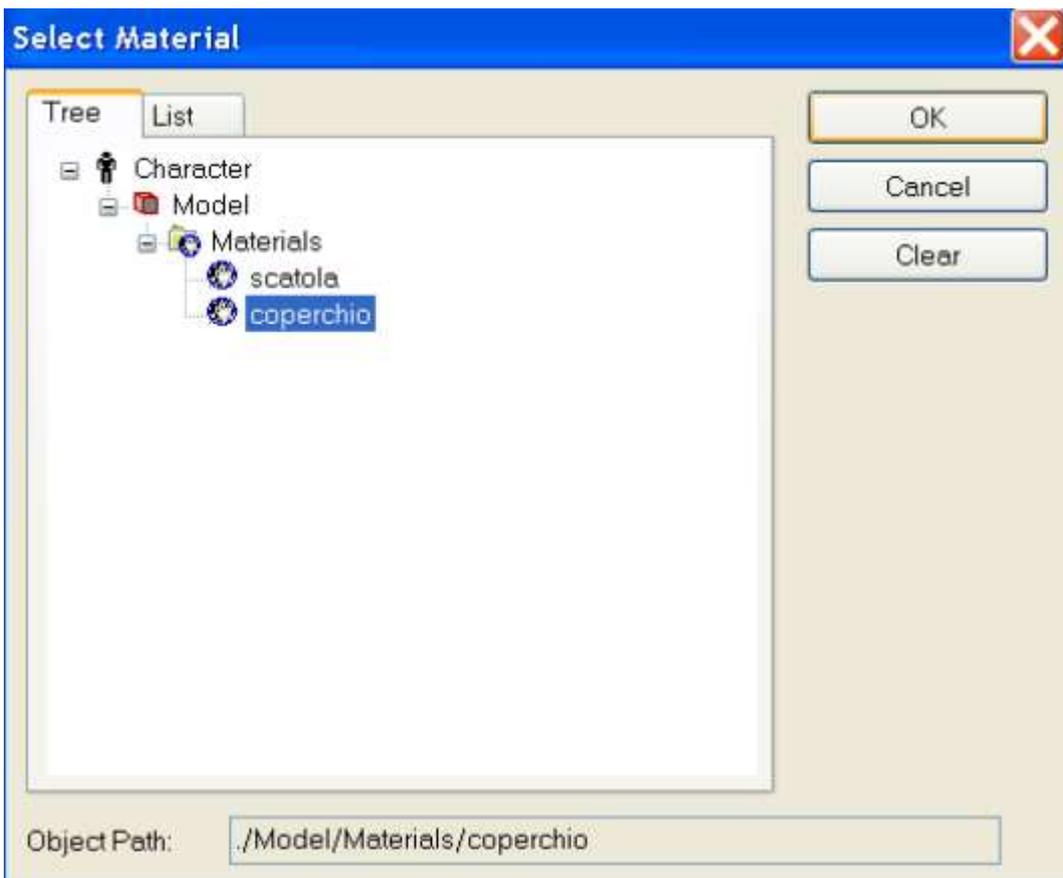
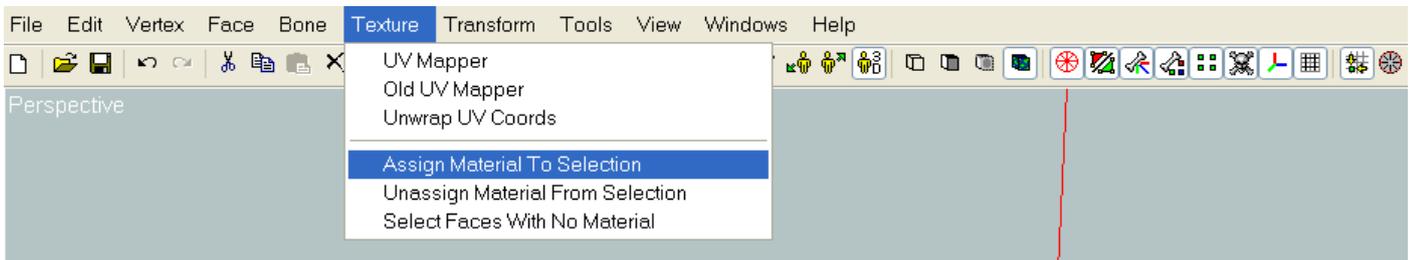
Ora selezioniamo il materiale scatola



Ora clicchiamo con tasto sx del mouse sullo stage e deselegioniamo il cubo e selezioniamo il coperchio



E assegniamo il materiale coperchio



Ora dobbiamo creare una texture

Esistono vari modi per applicare un materiale e creare una texture

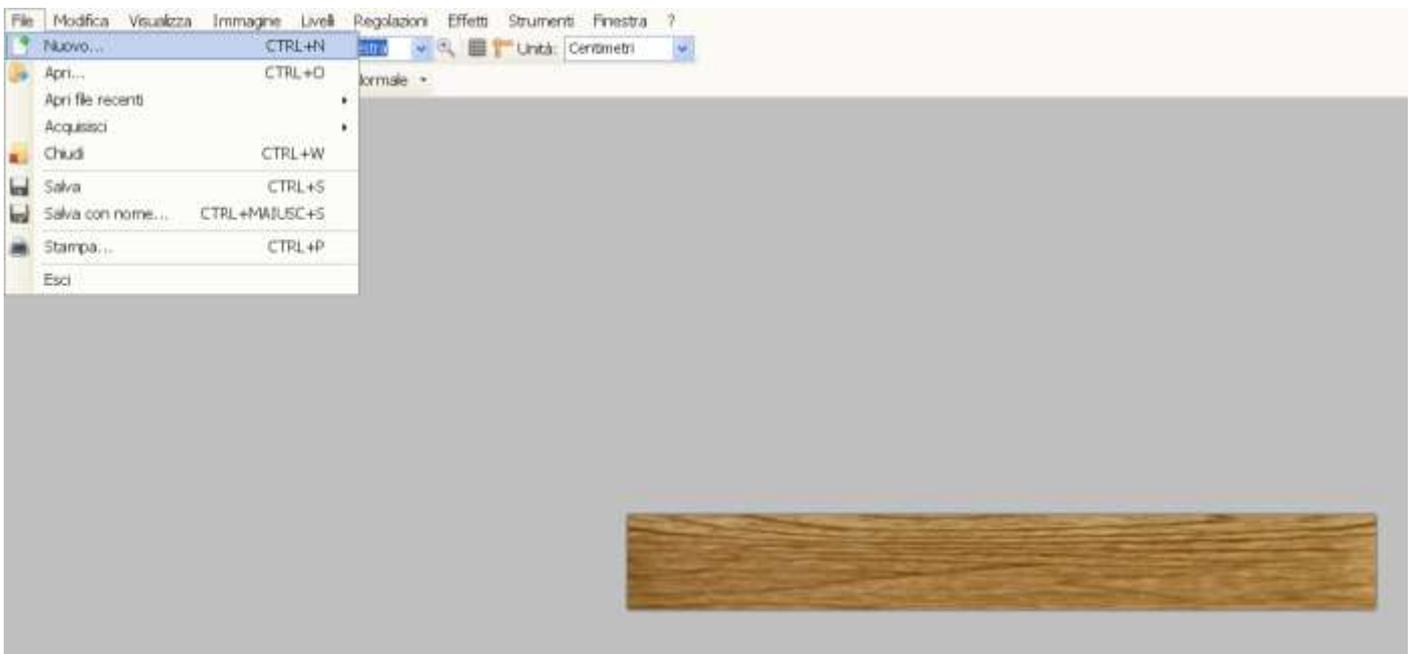
Si può usare il programma UVMapper o Adobe Photoshop per applicare i materiali

Creiamo una texture, in modo veloce con il programma Paintnet

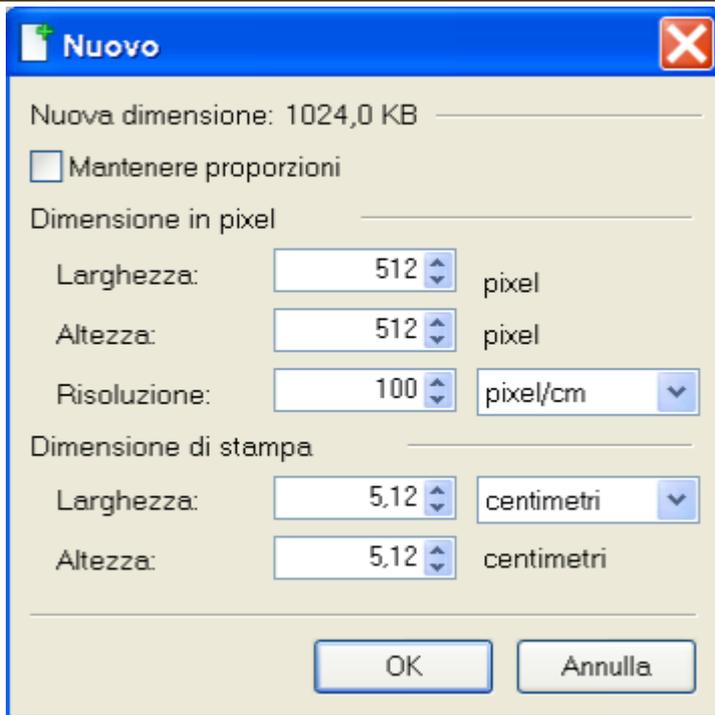
Partiamo da una tavola scaricata da internet



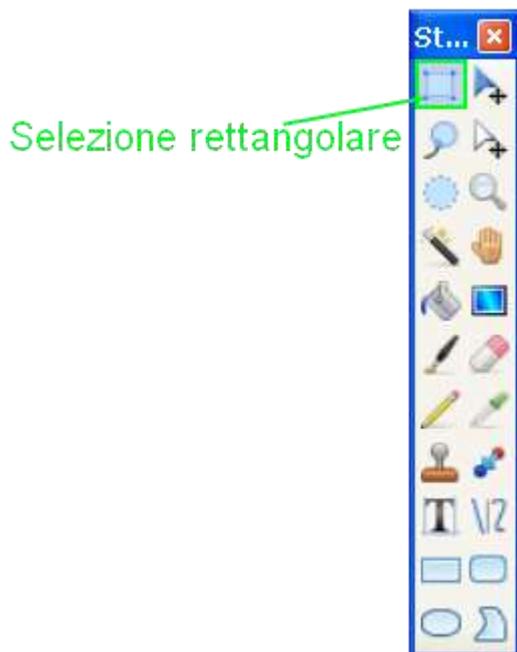
Apriamo il programma Paintnet



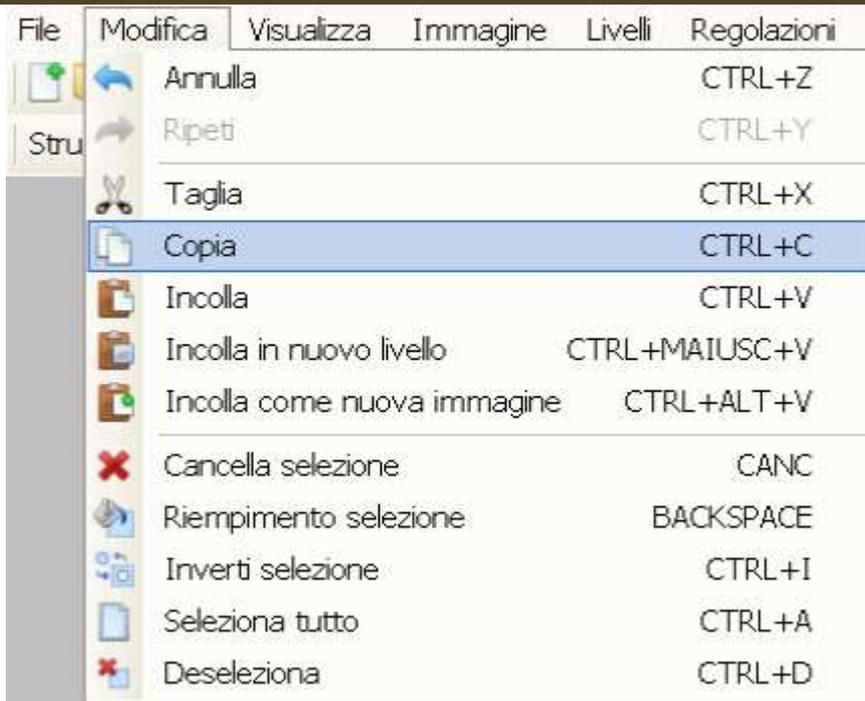
Creiamo una nuova immagine 512x512



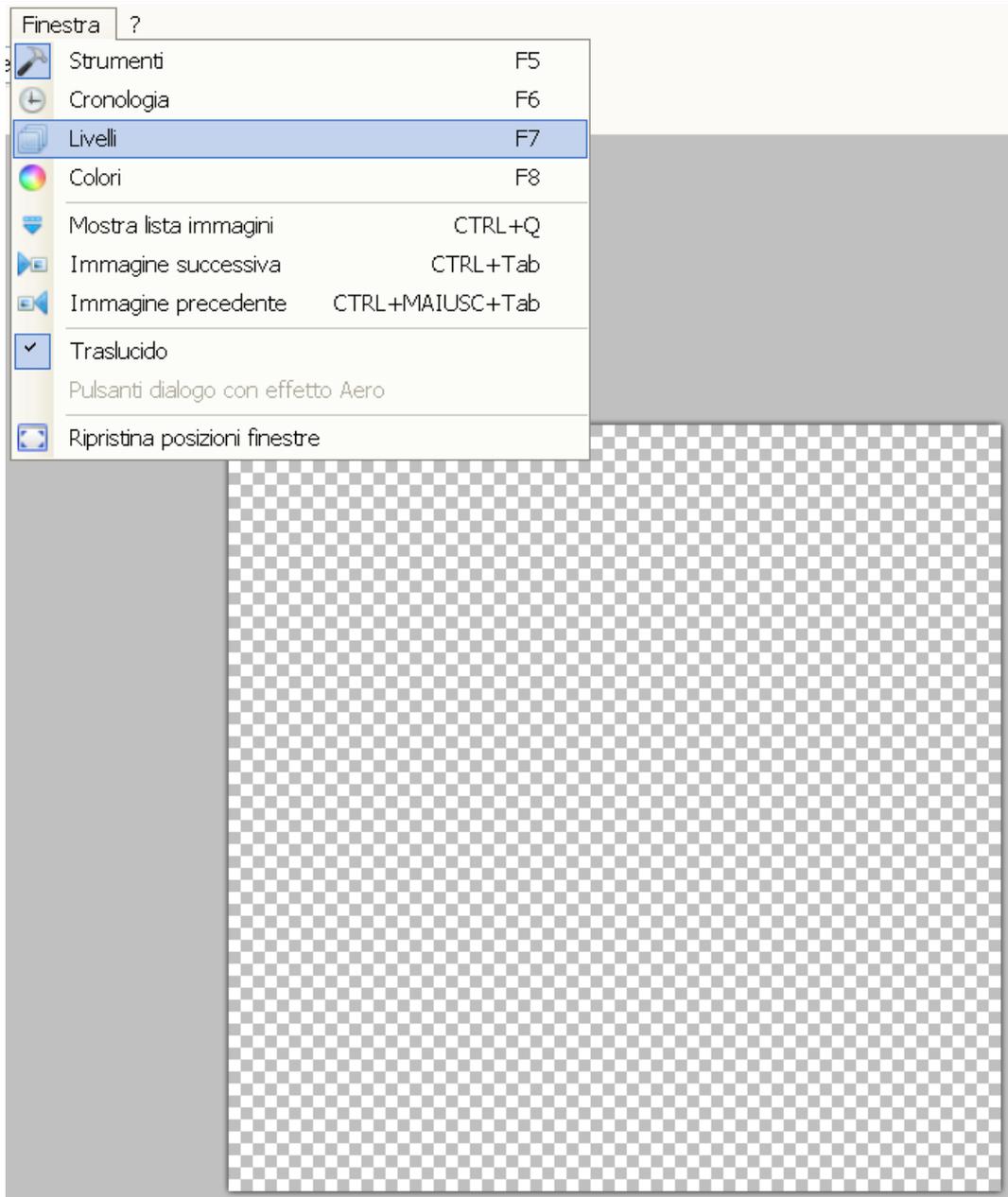
Ora apriamo l'immagine della tavola selezioniamola con selezione rettangolare



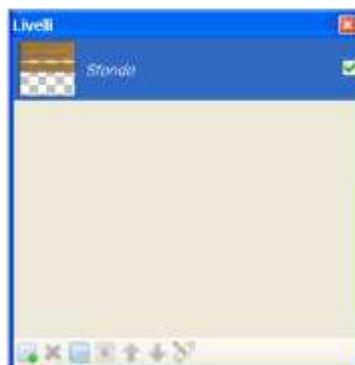
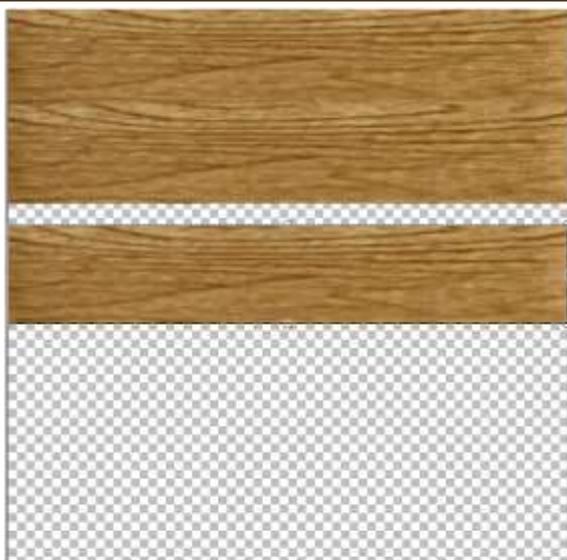
Selezionare immagine



Poi copia, ora clicchiamo nell' immagine appena creata e poi clicchiamo Finestra , poi livelli oppure il tasto rapido F7



Si apre la finestra livelli, questa ci servirà per strutturare i vari livelli della nostra texture



Iniziamo a costruire lo sfondo tavola per tavola in modo da far vedere le giunture, non vi preoccupate se non e preciso nei bordi nel prossimo passaggio verranno coperti.

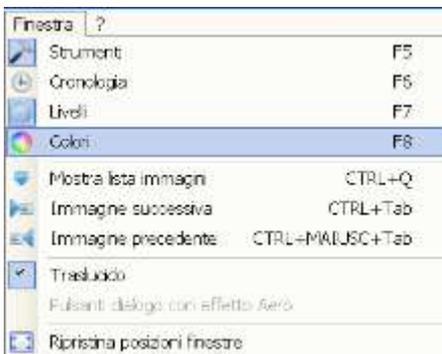


Selezioniamo linea e ripassiamo tutte le giunture



Linea\curva

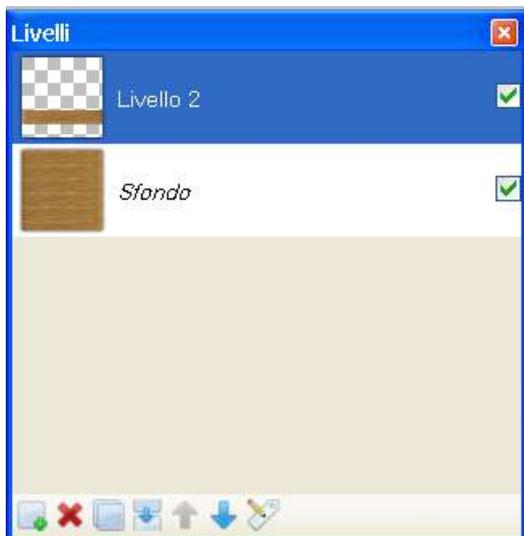
Selezioniamo il colore Finestra poi Colori oppure il tasto rapido F8



Selezioniamo un grigio scuro ora tracciamo le linee così evidenziamo le giunture

Si può fare a meno di questo passaggio, ma più dettagli darete alla vostra texture meglio è.

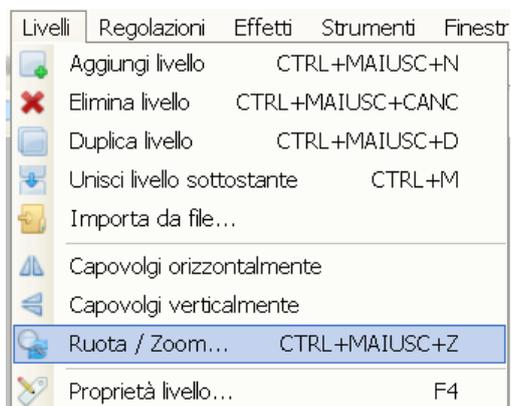
Creiamo un nuovo livello 



Incolliamo la nostra tavola non preoccupatevi per la posizione



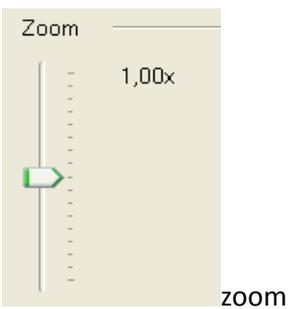
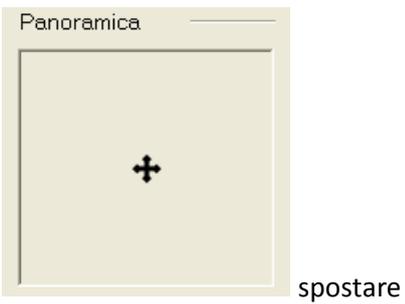
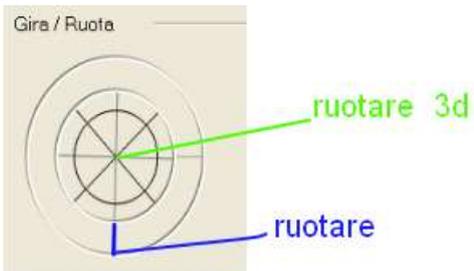
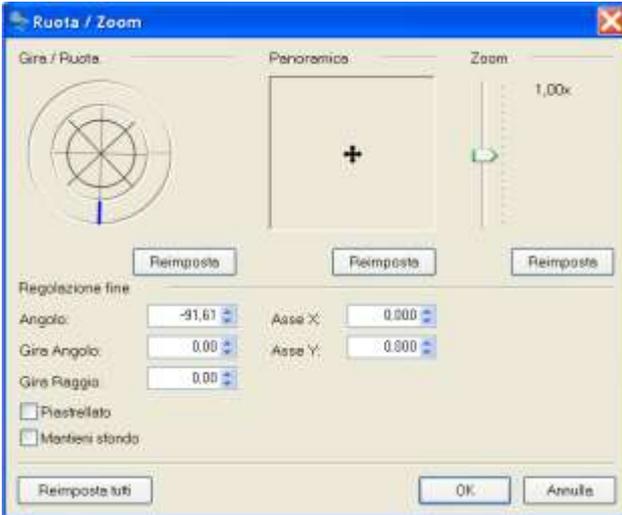
Deselezioniamo l'immagine appena creata ora menu in alto apriamo Livelli ruota /zoom



E' importante che l'immagine sia deselezionata.



Controllate che sia selezionato il nuovo livello





Facciamo lo stesso per i 3 lati restanti

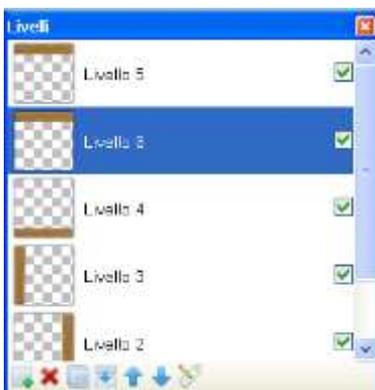




Ora creiamo la tavola trasversale



Per portare la tavola trasversale basta spostare il livello al disopra dello sfondo 

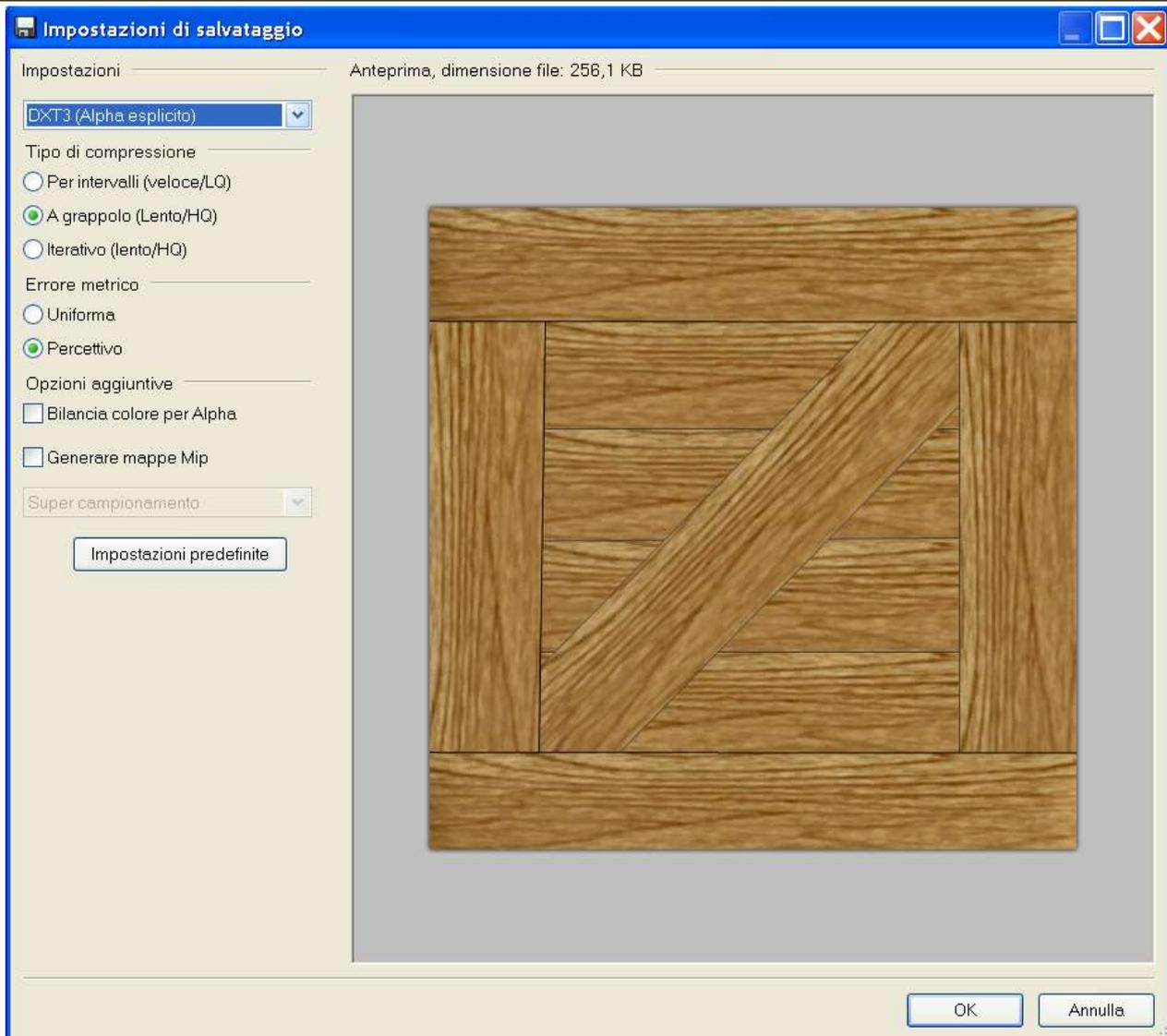


Da così



A così

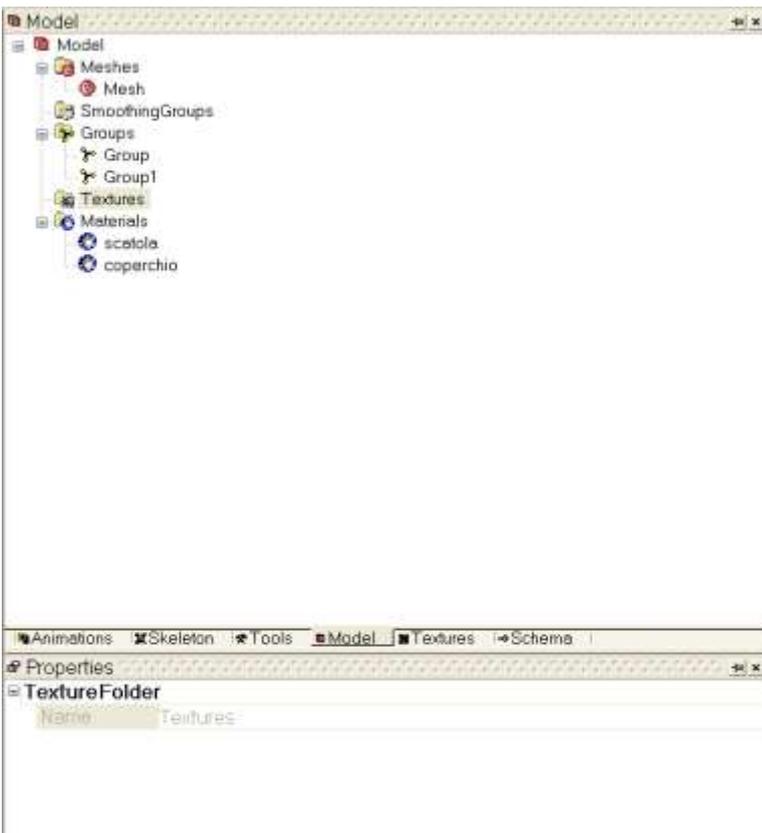




Salviamo il file scalola.dds

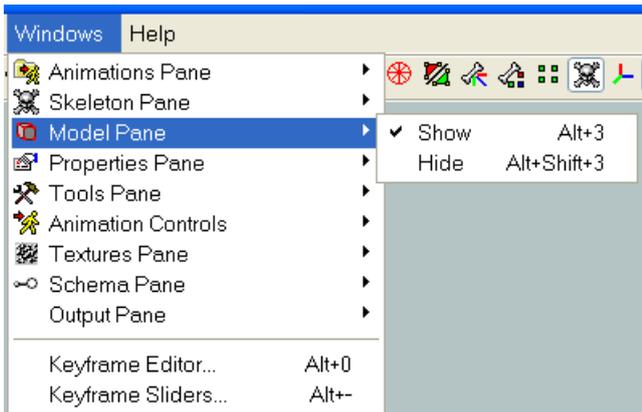


Ora ritorniamo su fragmotion e importiamo la texture



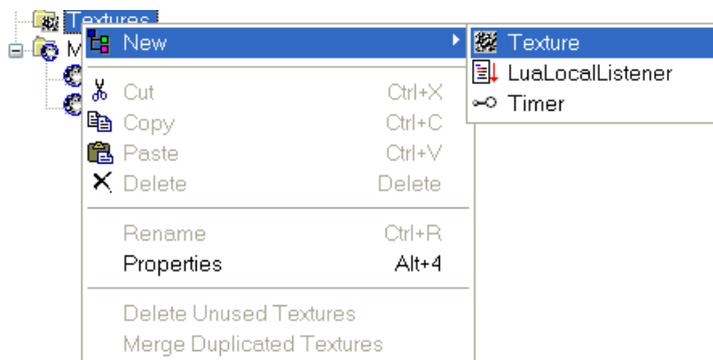
Selezioniamo il pannello Model

Ricordatevi di spuntare tutti pannelli in modo averli visibili

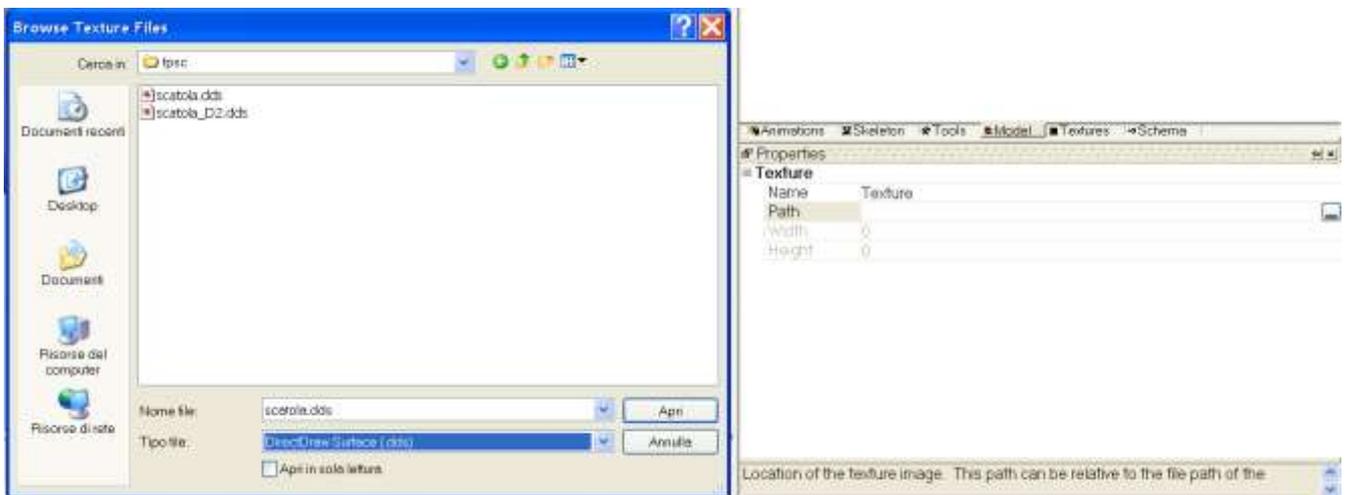


Selezioniamo

Textures poi tasto sx mouse New, Texture

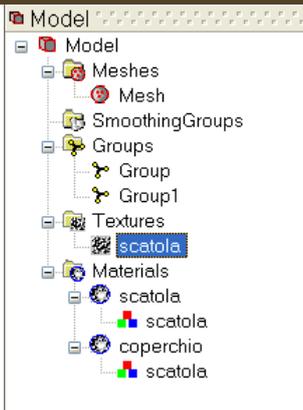


In basso clicchiamo path selezioniamo il percorso della texture



Name Scatola

Ora dal pannello in alto trasciniamo la nostra texture nel materiale

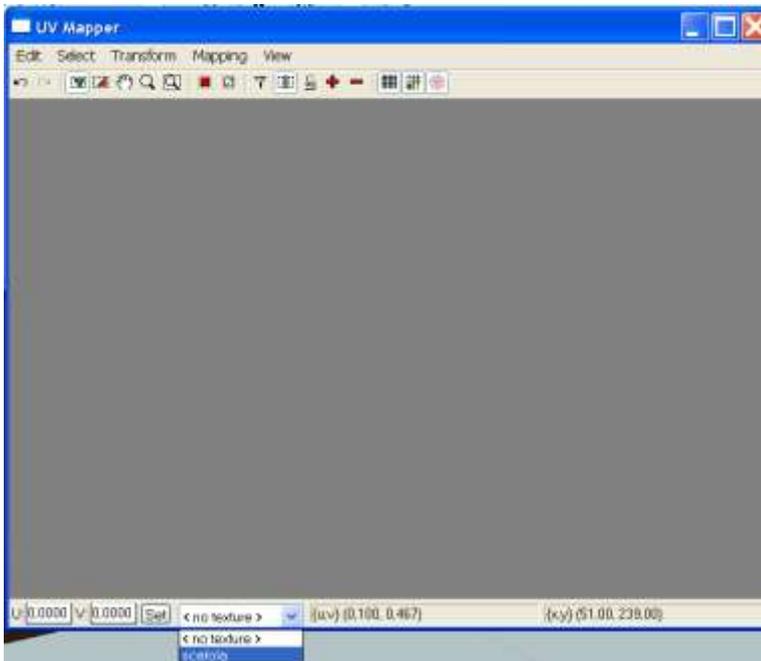


Ora diamo le coordinate della texture al nostro oggetto

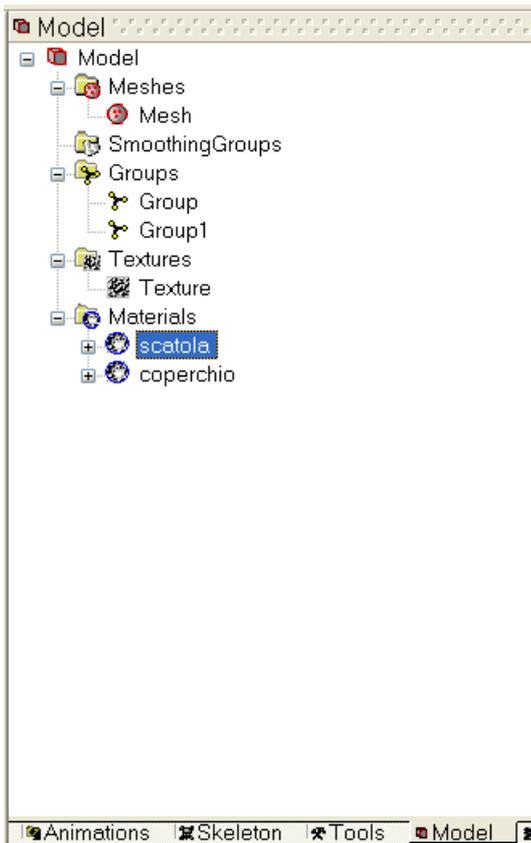
Apriamo Texture Uv Mapper



Selezioniamo in basso la texture



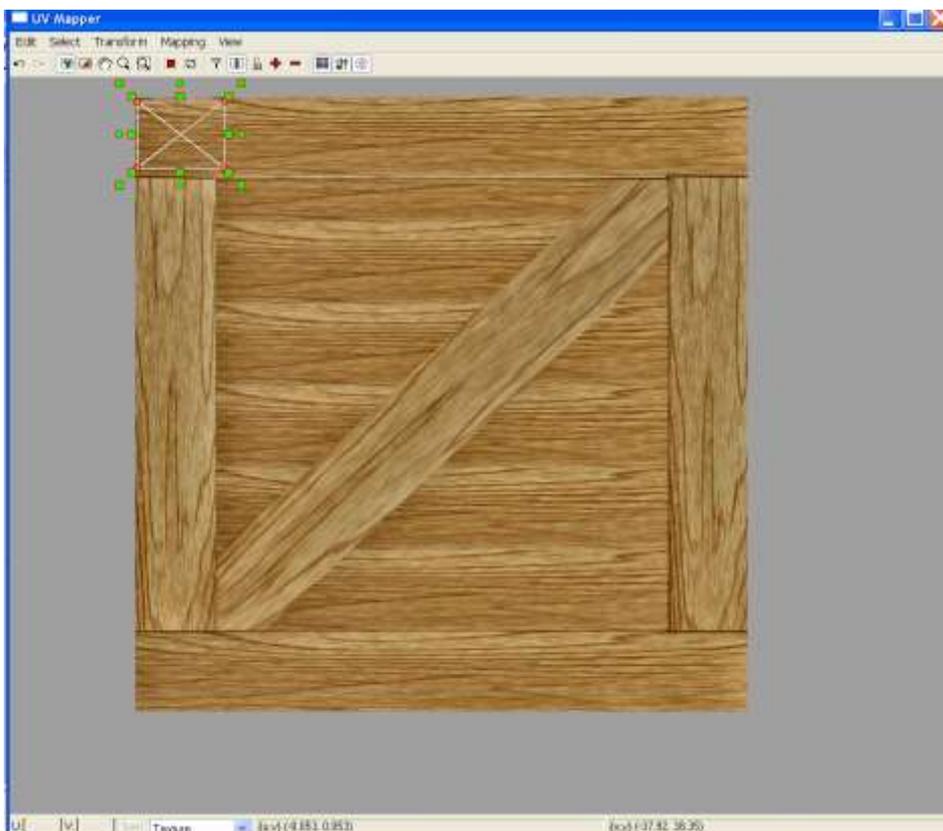
Ora dal pannello model selezioniamo il materiale scatola



Ora ritorniamo nel pannello Uv Mapper

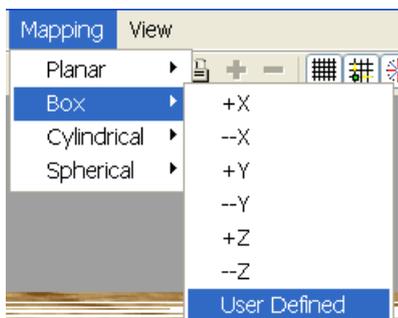
Vedrete i vari punti dell'oggetto selezionati per poterli modificare e per dare le giuste coordinate

Cliccate Select UV coords 

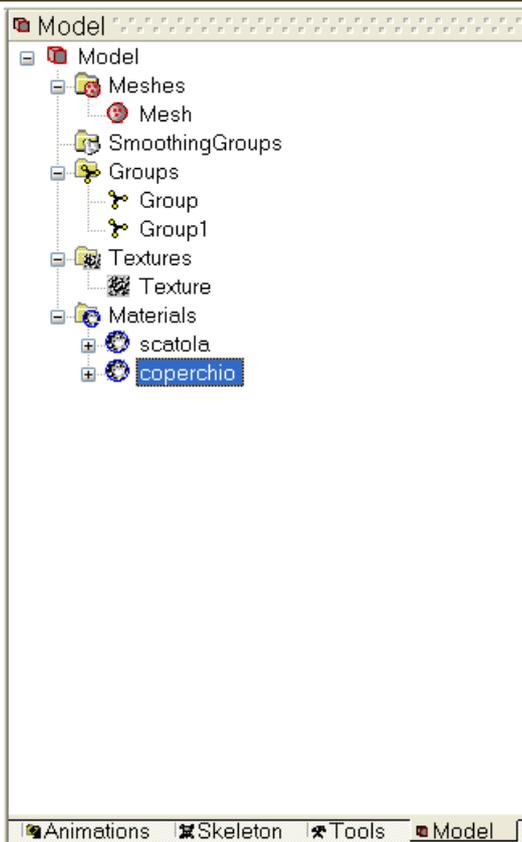




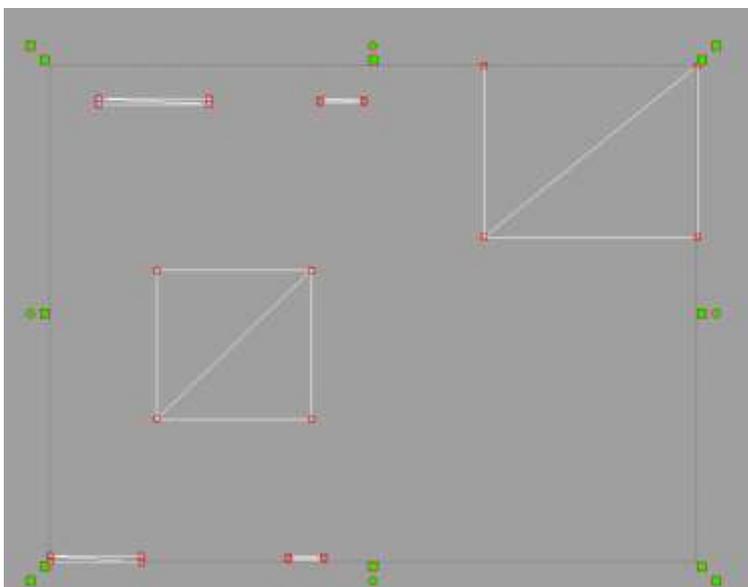
Se non riuscite a visualizzare correttamente la mappa



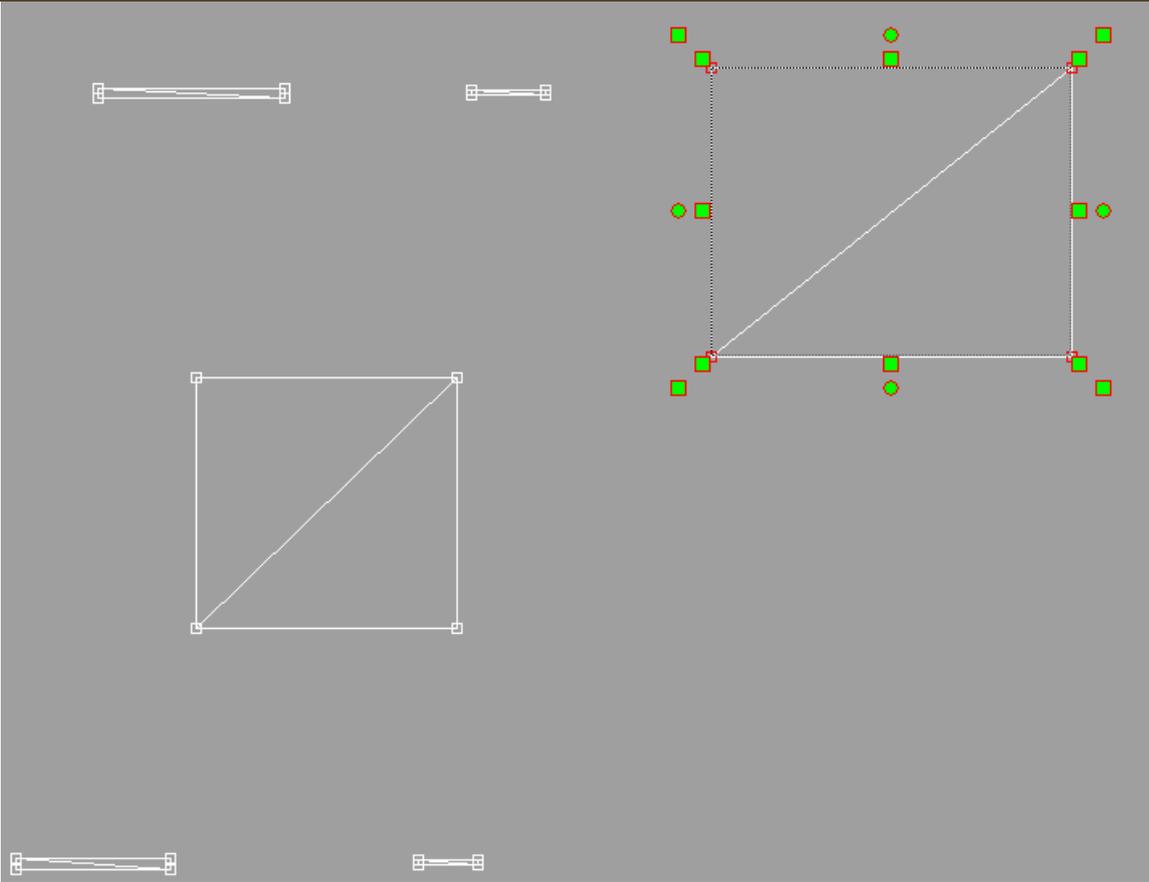
Ora selezioniamo materiale coperchio



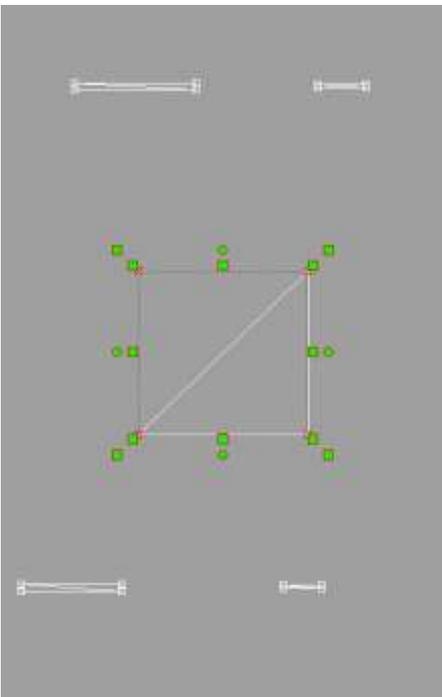
In questo caso si presenta così

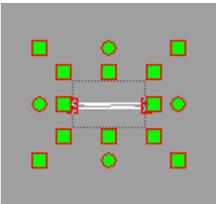
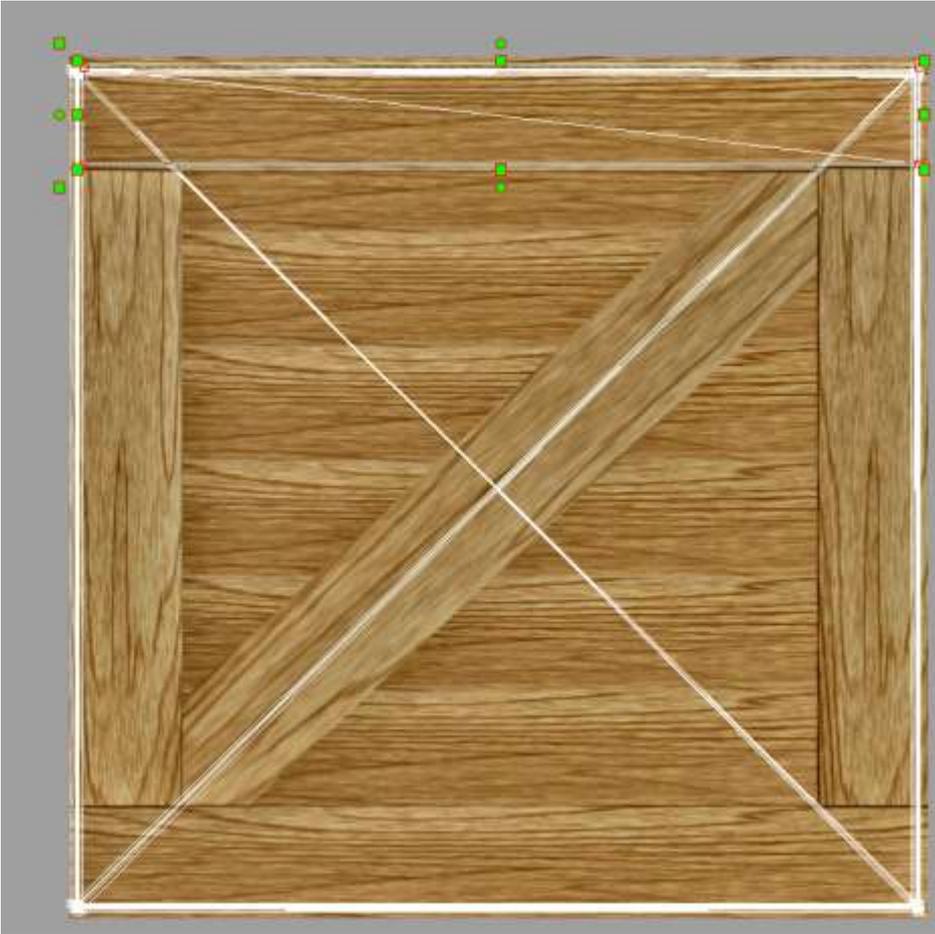
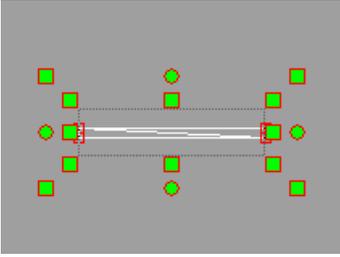


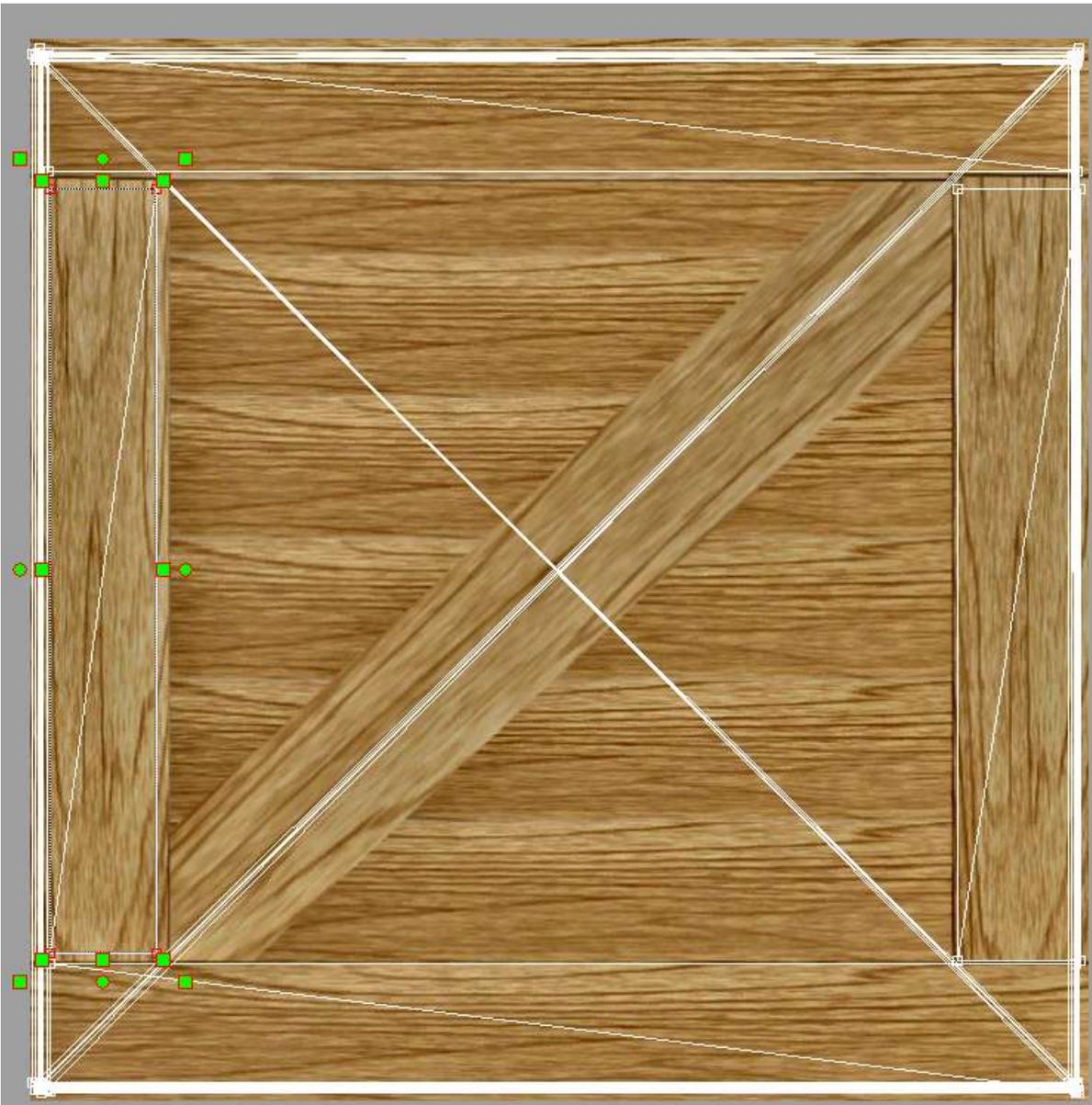
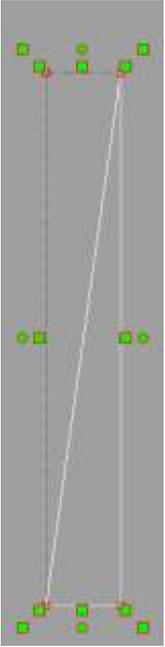
Dobbiamo deselegionare e selezionare ogni singolo pezzo



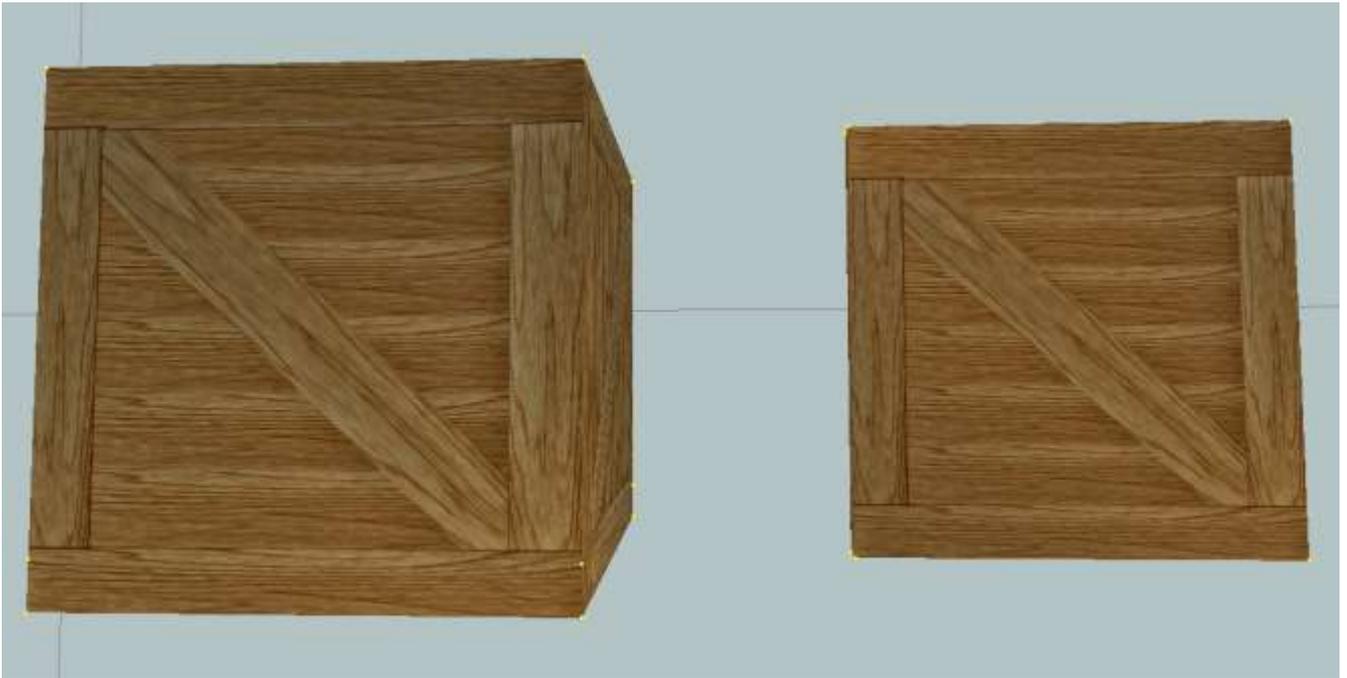
Selezioniamo il primo e adattiamolo alla texture



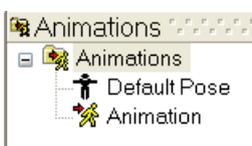
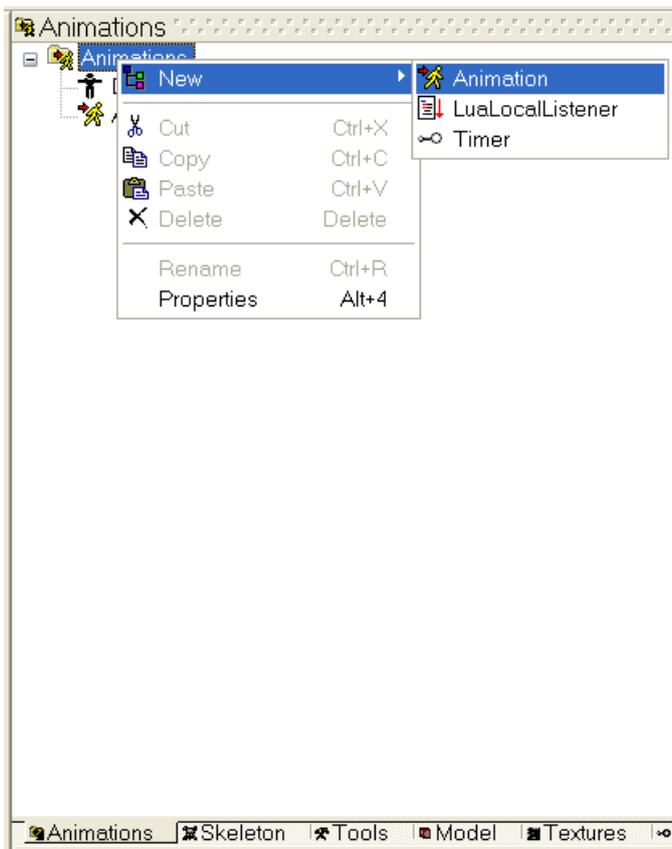




Il risultato



Ora iniziamo la nostra animazione create una nuova animazione dal pannello animations poi con il tasto sx del mouse New ,animation

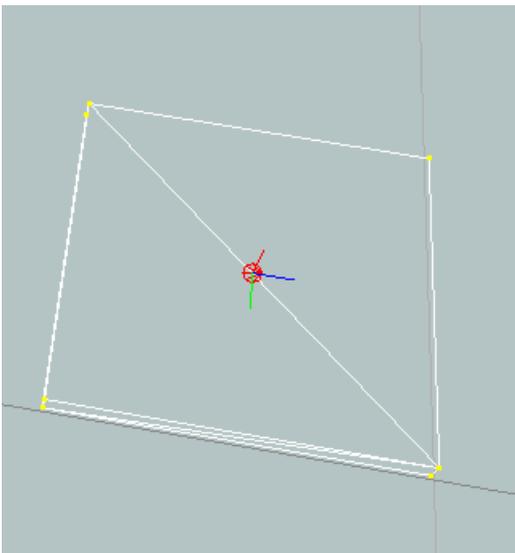


Ora dovete creare uno scheletro in questo caso visto che è solo un' animazione del coperchio, basterà solo un bone



Dal pannello Tools poi create Bone

Andiamo nello stage con il mouse, ci posizioniamo al centro del coperchio e clicchiamo il tasto dx



Selezionate il pannello tools poi Select e infine Select Vertex

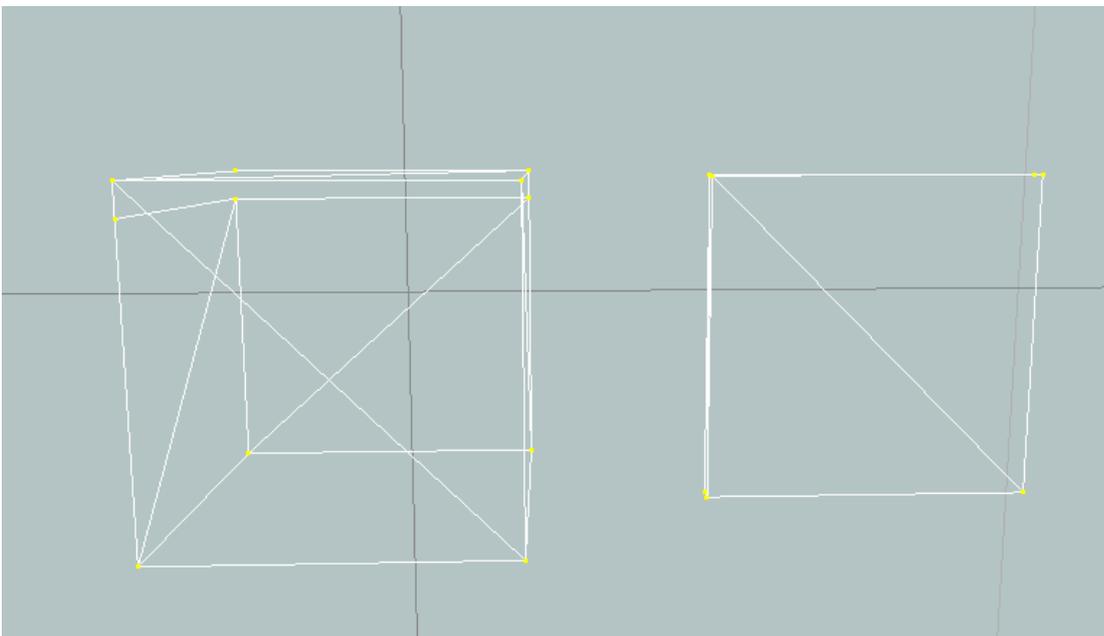


Ora dovete selezionare tutti i punti del coperchio

Dal menu in alto selezionate queste impostazioni

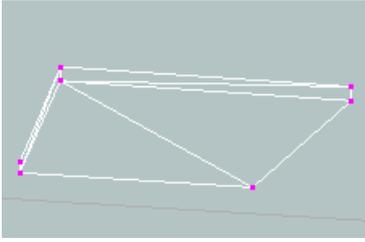


Questo porta l'oggetto in trasparenza vi aiuterà a lavorare



Io utilizzo la vista 3d perché con il mouse tenendo premuto il tasto sx posso ruotare l'oggetto in modo da vedere tutti i punti, selezioniamo tutti i punti del coperchio e solo del coperchio ruotate la figura, per essere sicuri di aver selezionato tutti i punti

Un piccolo trucco per agevolarvi e tenere premuto shift  e per deselegionare il tasto Ctrl 



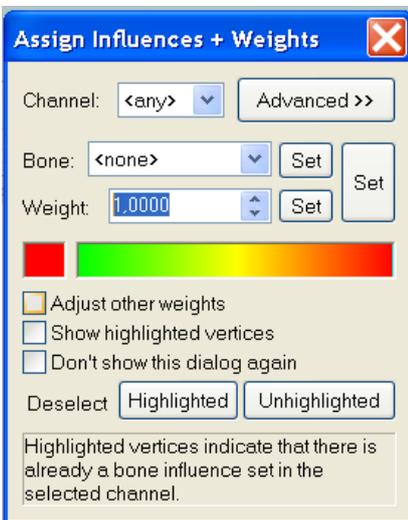
selezioniamo dal menu in alto in modo da poter vedere il bone applicato altrimenti non si vede



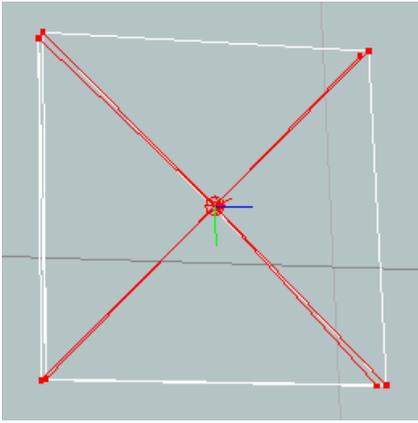
Per applicare i punti al nostro bone si può fare cliccando sul tasto rapido 



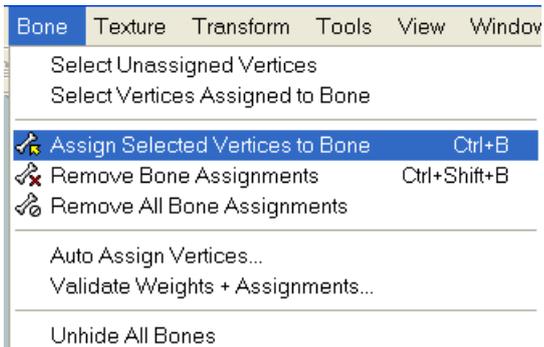
Selezioniamo il bone



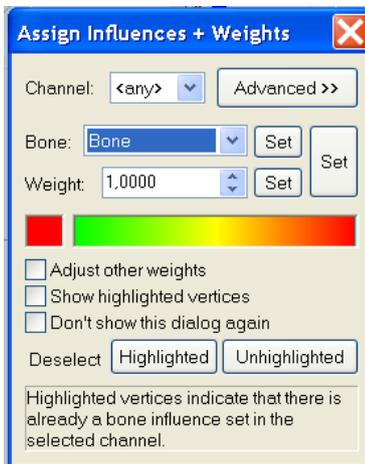
Weight 1,0000 poi set



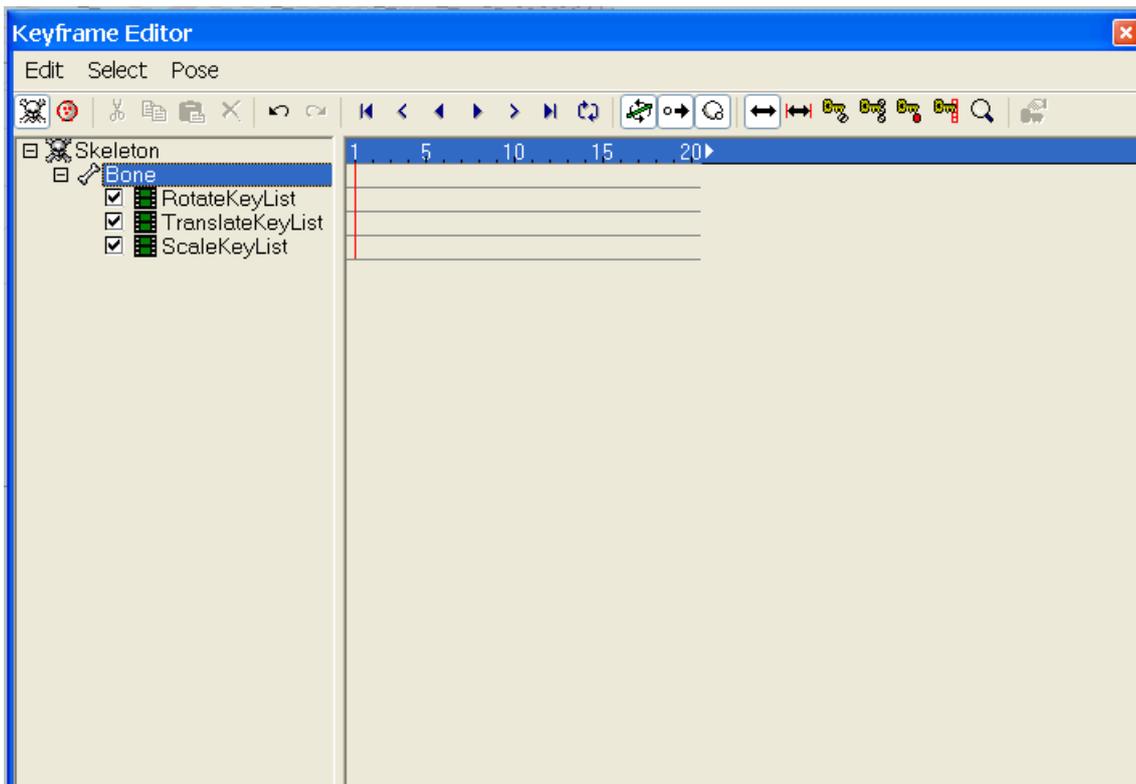
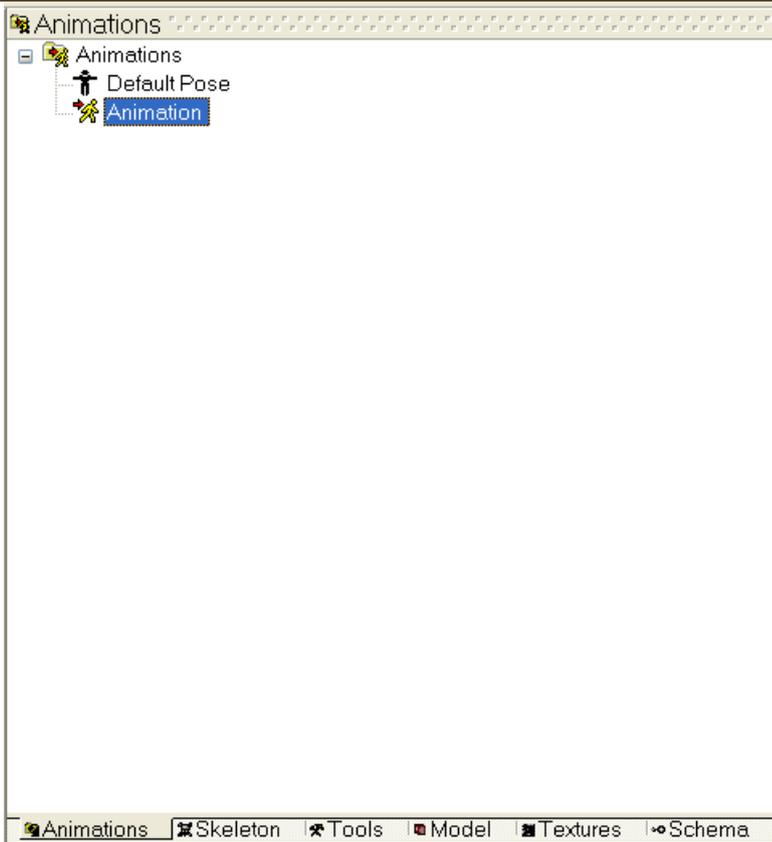
Si può anche fare dal menu in alto Bone poi Assingn Selected Vertices To Bone



Il procedimento è uguale



Ora andiamo a fare l'animazione dal pannello Animatins cliccate Animation

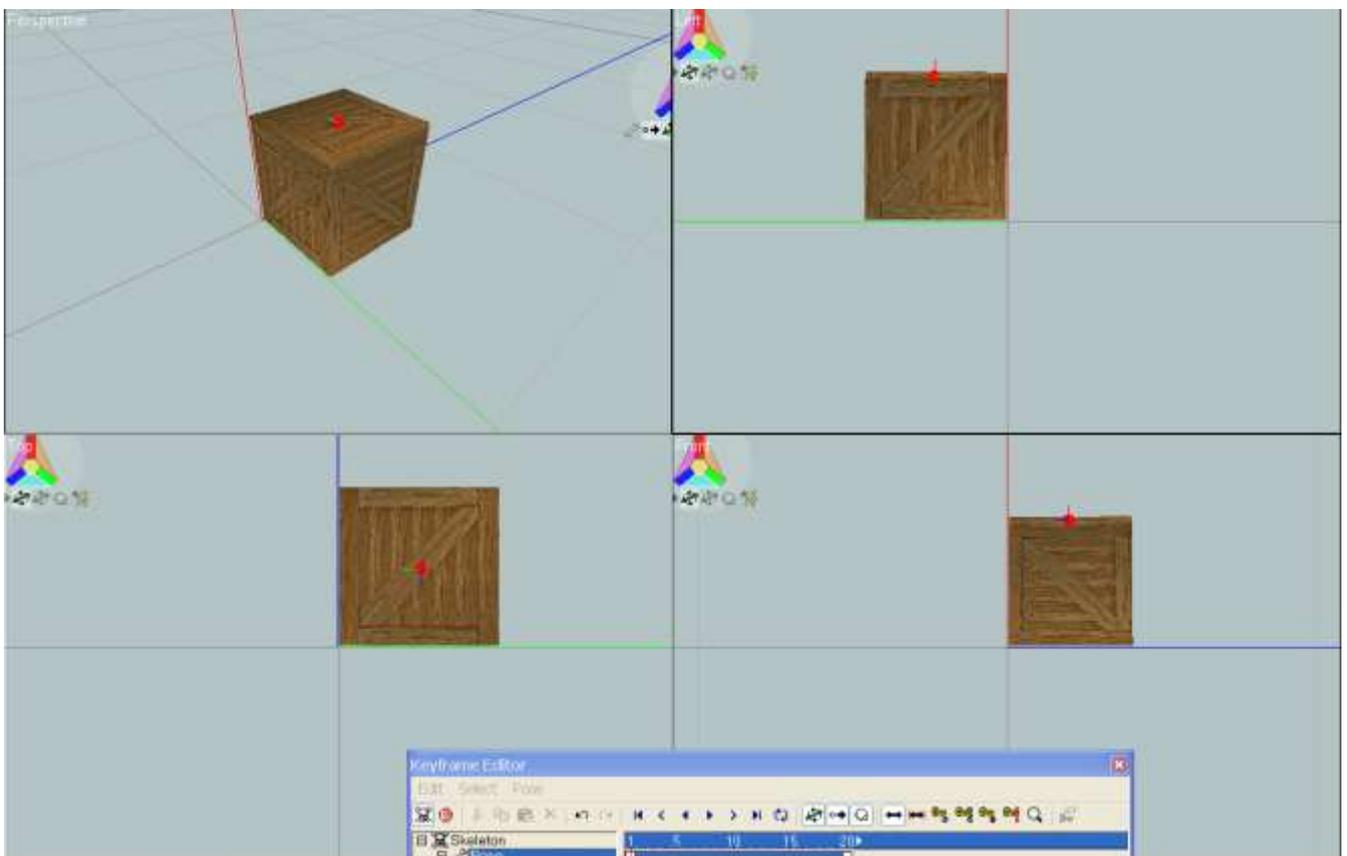
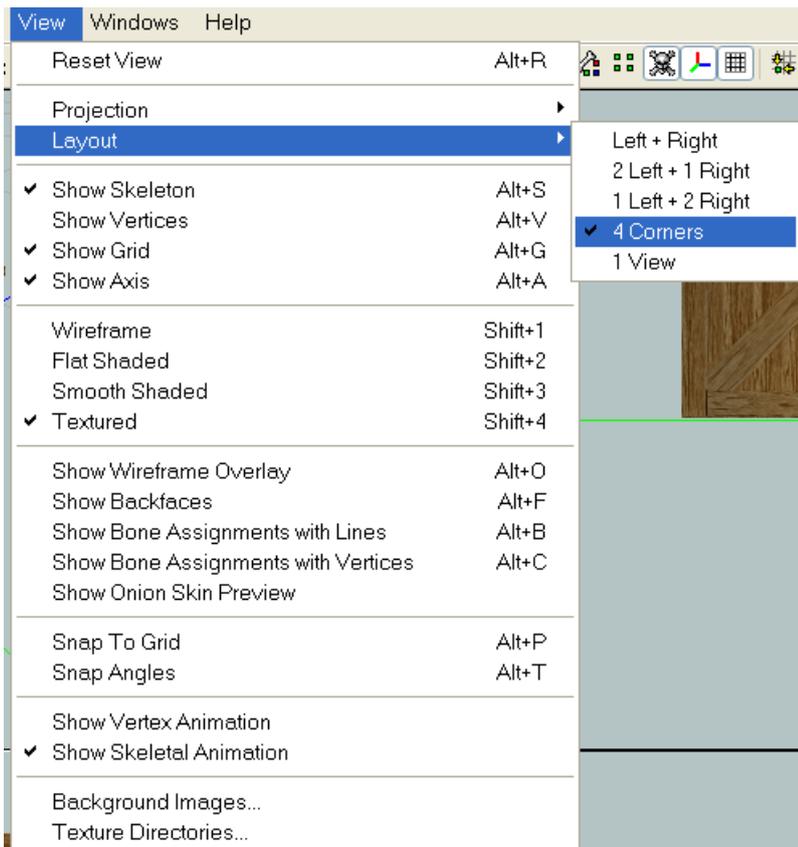


Da questo pannello potete impostare il numero di fotogrammi che volete nella vostra animazione

Ora create la prima animazione selezionate create frame 

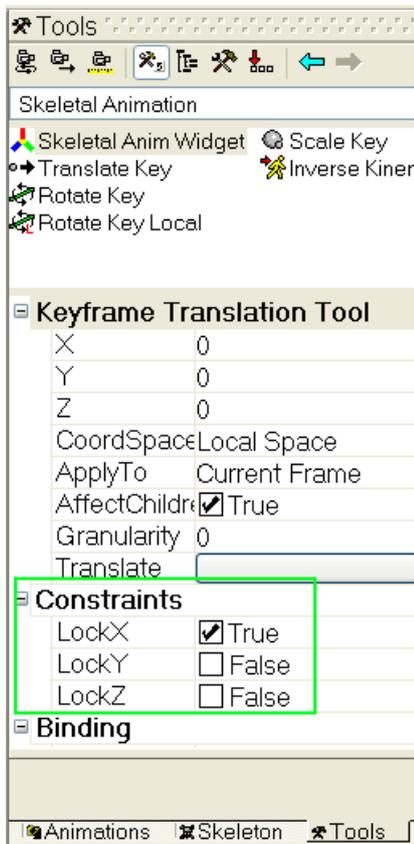
Cliccate nel frame 1 e poi 10

Cambiate la visualizzazione dello stage

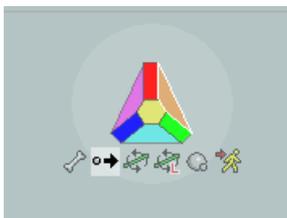


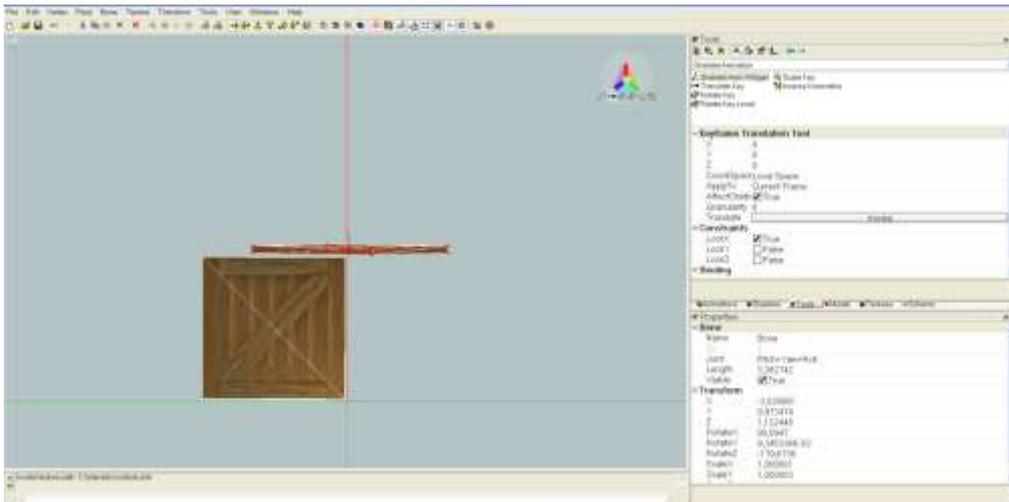
Questo vi faciliterà le modiche

ora dal pannello tools poi Skeletal animation cliccate Skeletal anim Widget

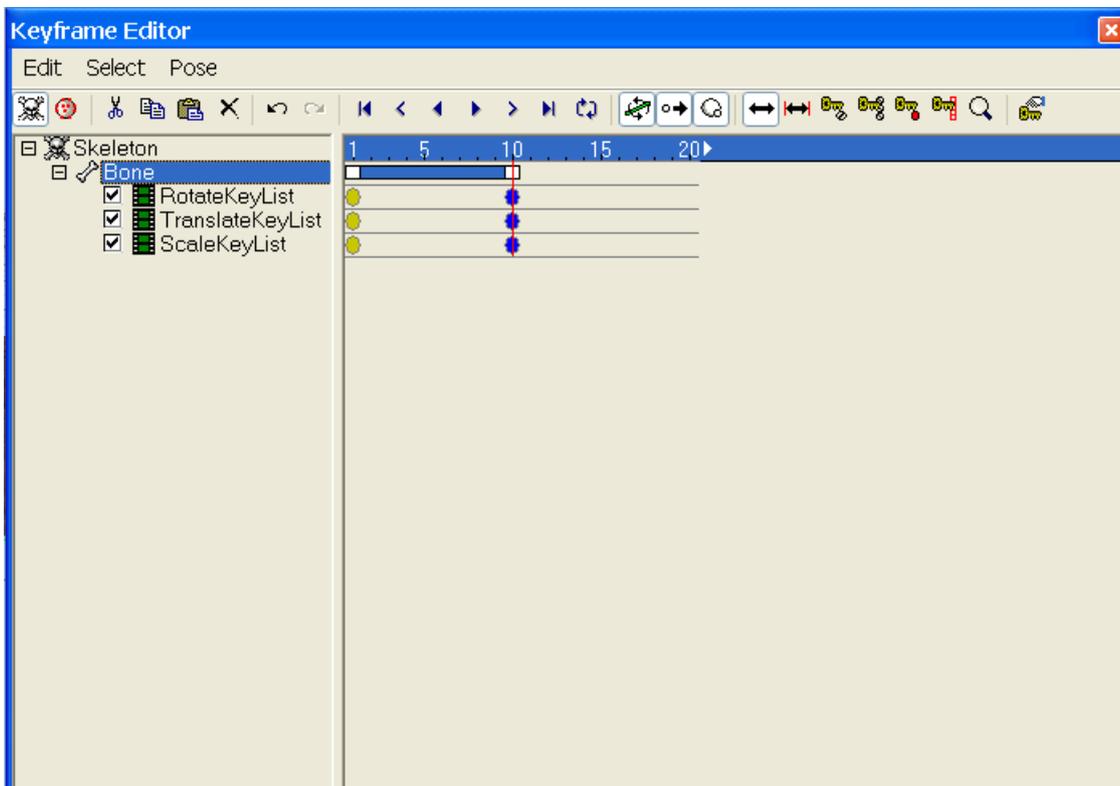


Aprirà il pannello rapido, questo vi aiuterà a posizionare e ruotare il coperchio



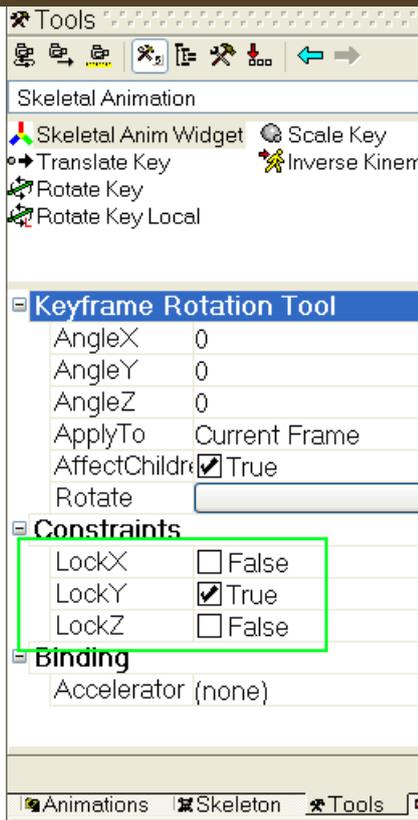


Spostiamo sulla cassa

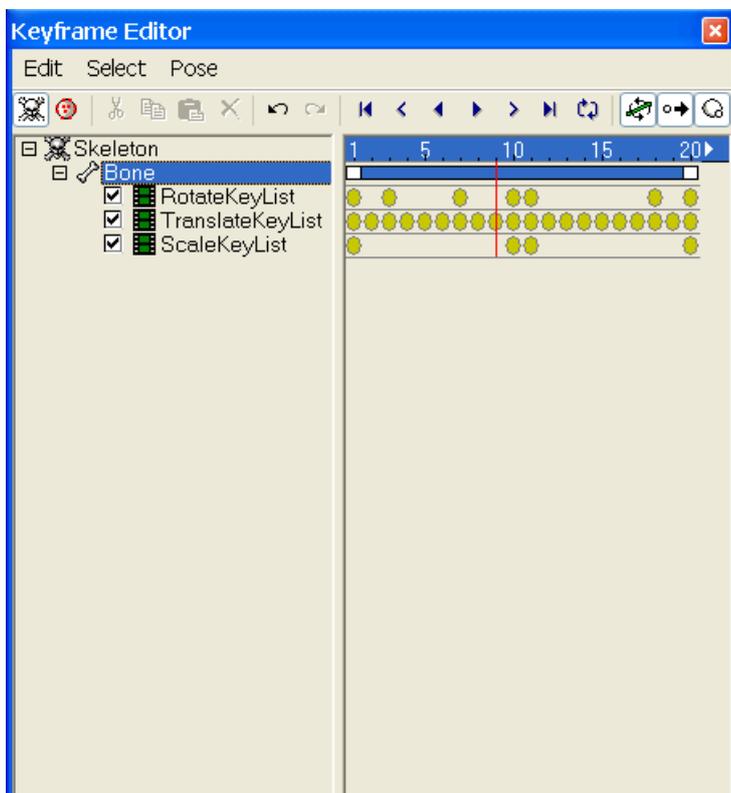


Ora ci spostiamo al fotogramma 10

ora ruotiamo il coperchio

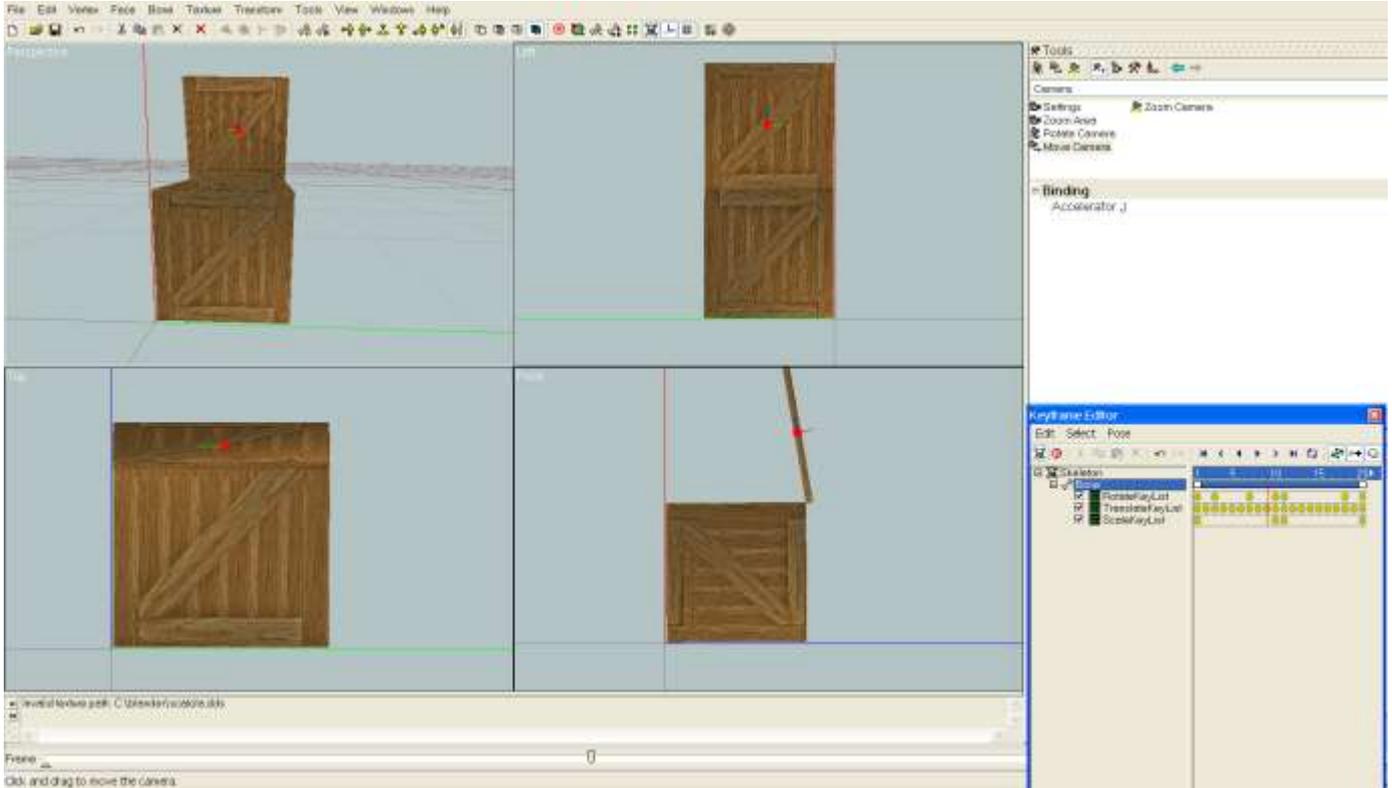
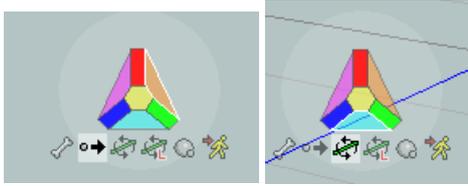


Constraints sono le coordinate 3d



Spostiamo la barra dei fotogrammi e aggiustiamo eventuali spostamenti indesiderati

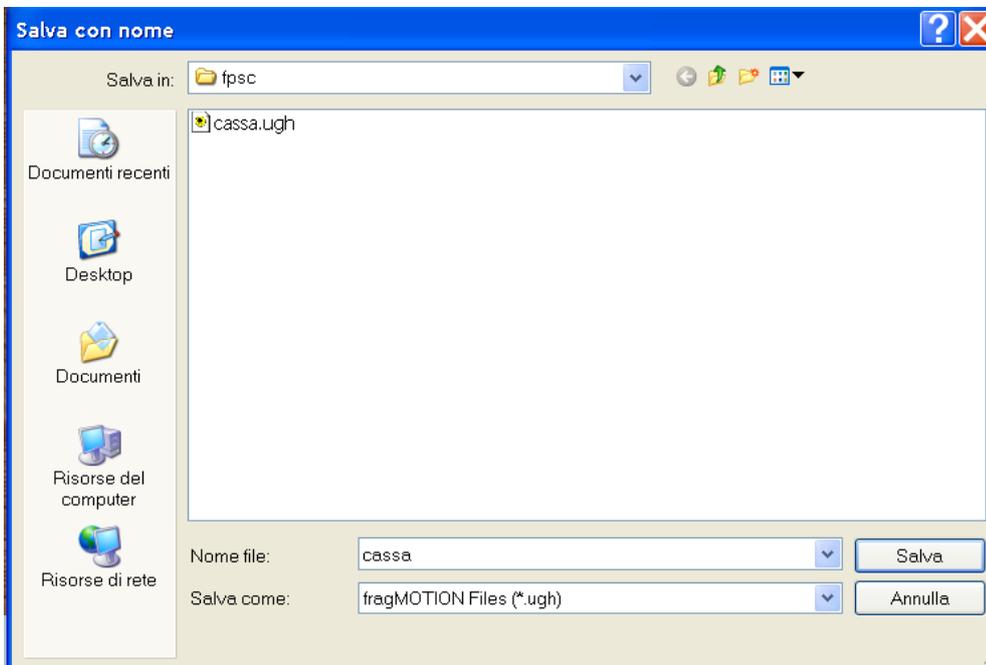
Usando sempre



Proviamo la nostra animazione



Salviamo il progetto e poi esportiamo

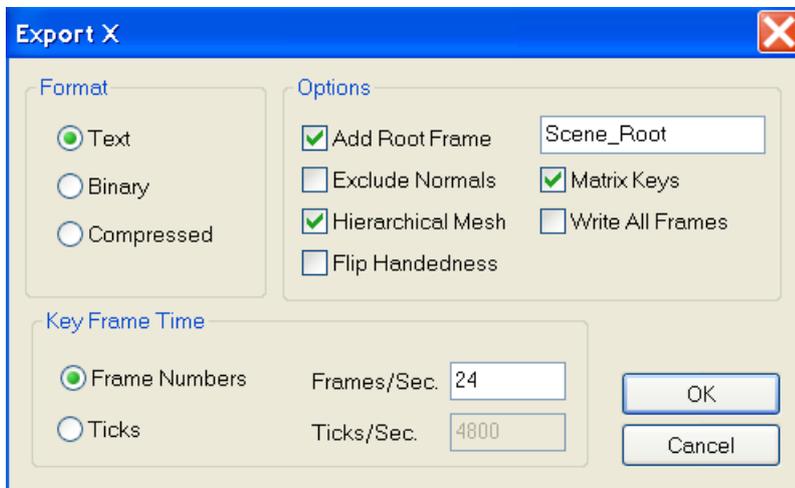
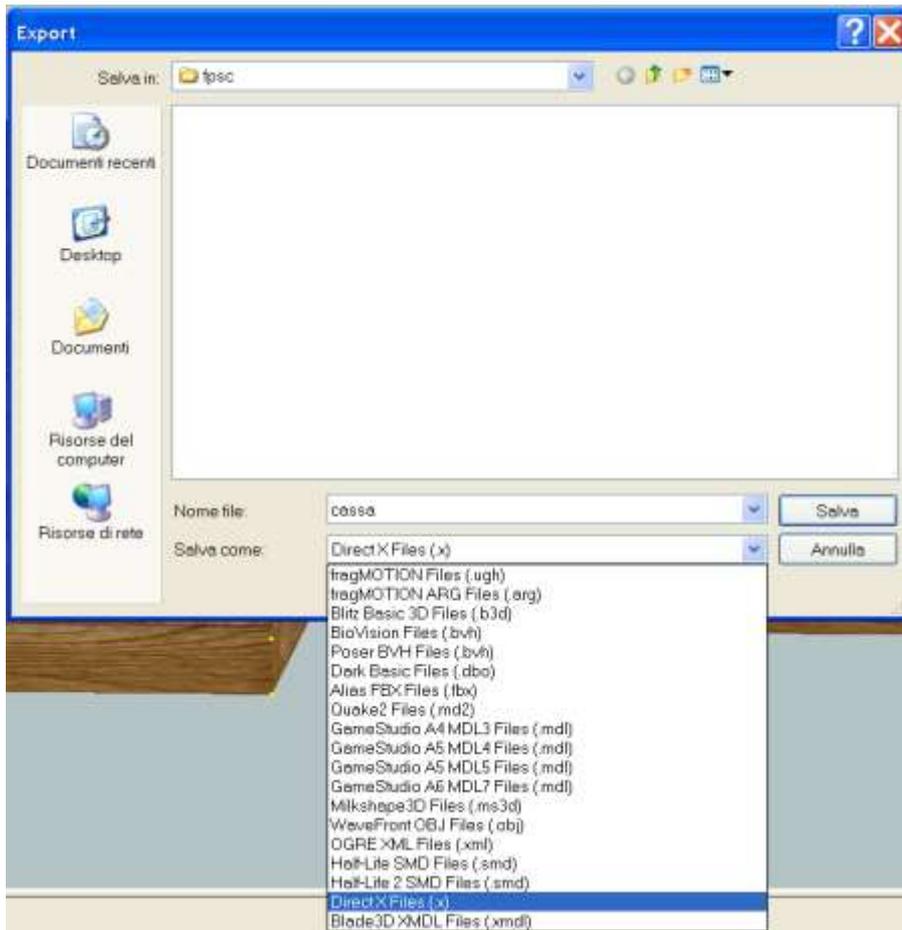


Così potete recuperare il progetto in ogni momento

Ora esportiamo



Selezionate Direct Files (.X)



Ok



Creiamo dei personaggi usando Makehuman free e Creature Creator a pagamento

Questi programmi hanno dei modelli preconfezionati mescolando e modificando i singoli pezzi si può dare vita a un'infinità di personaggi

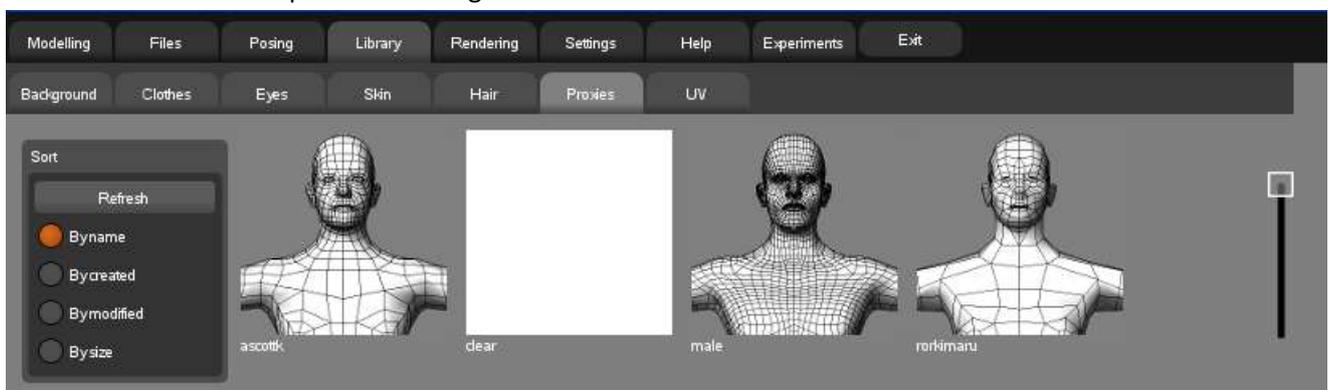
Iniziamo con Makehuman



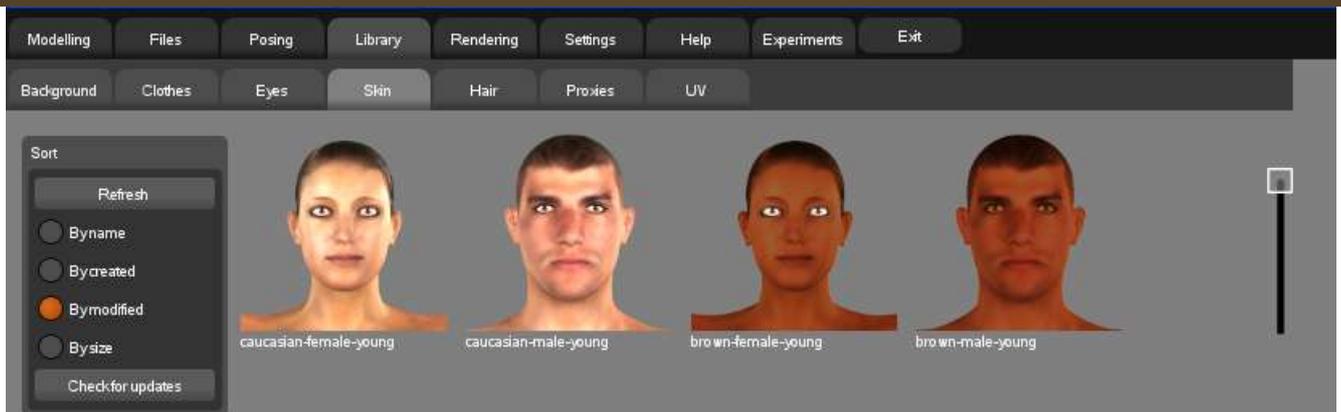
Library Proxies qui potete decidere il tipo di modello in base ai poligoni e facce

Male e il più dettagliato perché a più poligoni e facce ma può essere un problema per alcuni programmi che non riescono a gestire tali poligoni

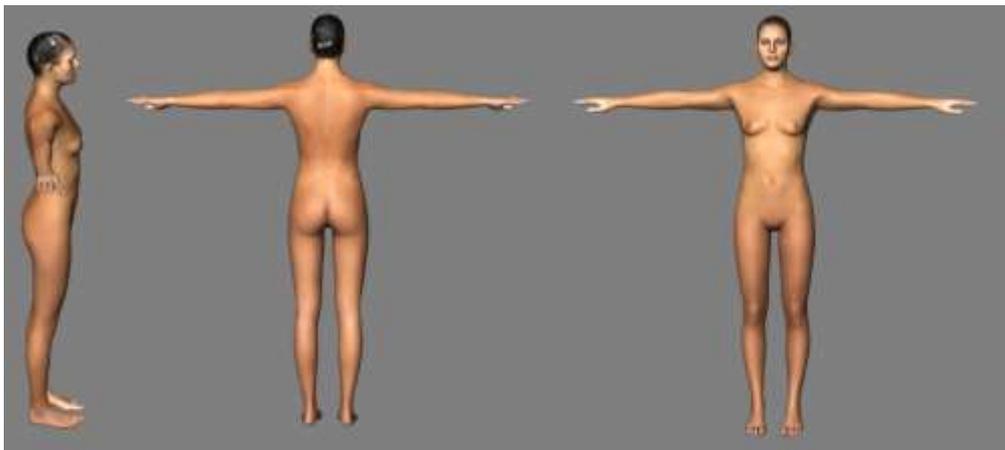
Makehuman di default parte con la migliore



Andiamo in libreria Library,skin



Scegliete se fare una donna o un uomo; Basta cliccare sulla scelta con il sx del mouse

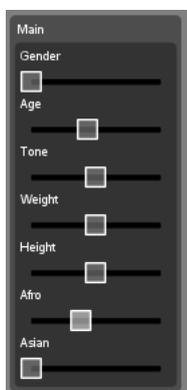


Per ruotare il personaggio tenere premuto il tasto sx del mouse, ruotare con il mouse per spostare nello stage, tenere premuto il dx

Modelling, magro

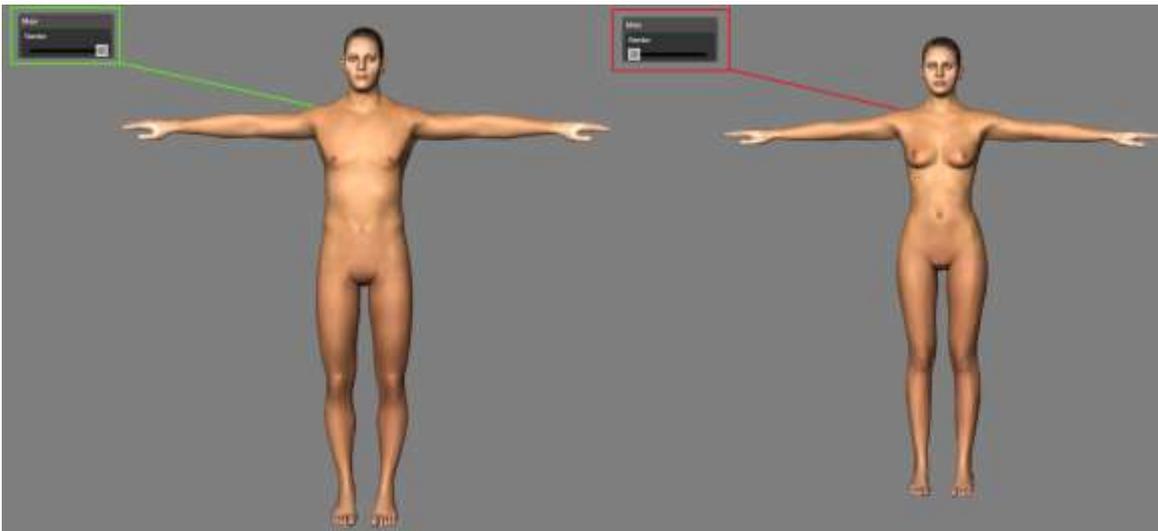


Vediamo cosa serve questo pannello



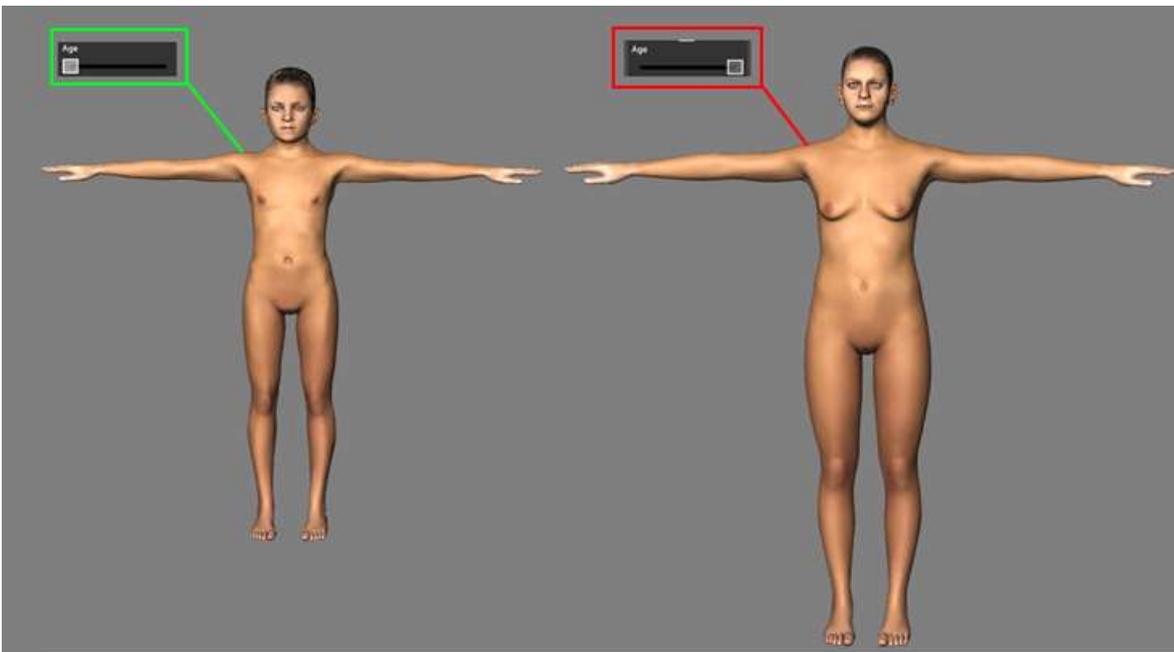
Gender

Corpo più maschile o femminile



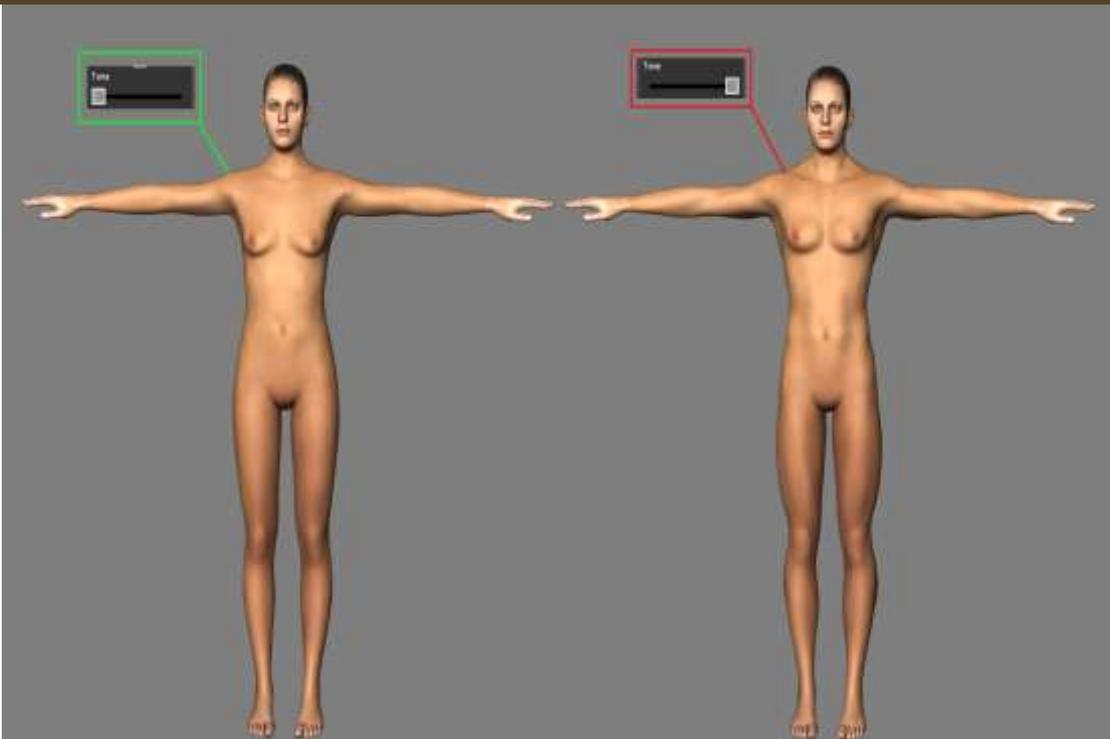
Age

Età del personaggio



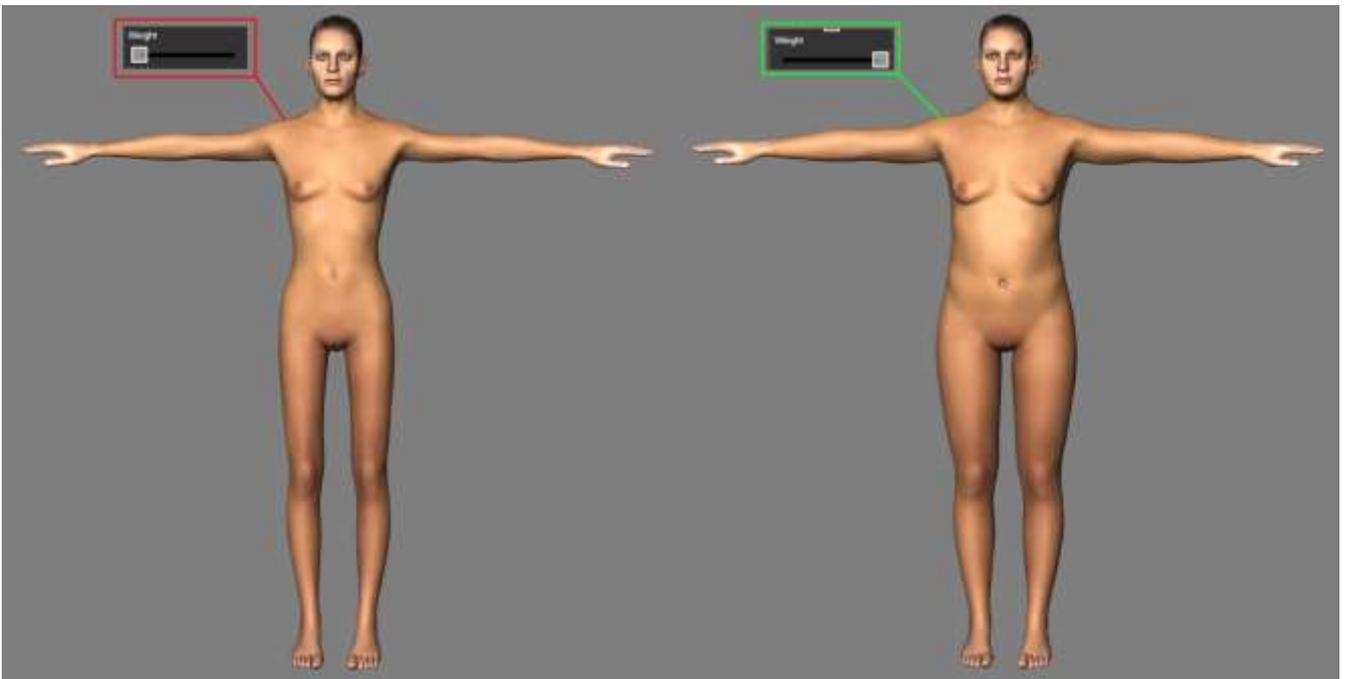
Tone

Tono muscolare



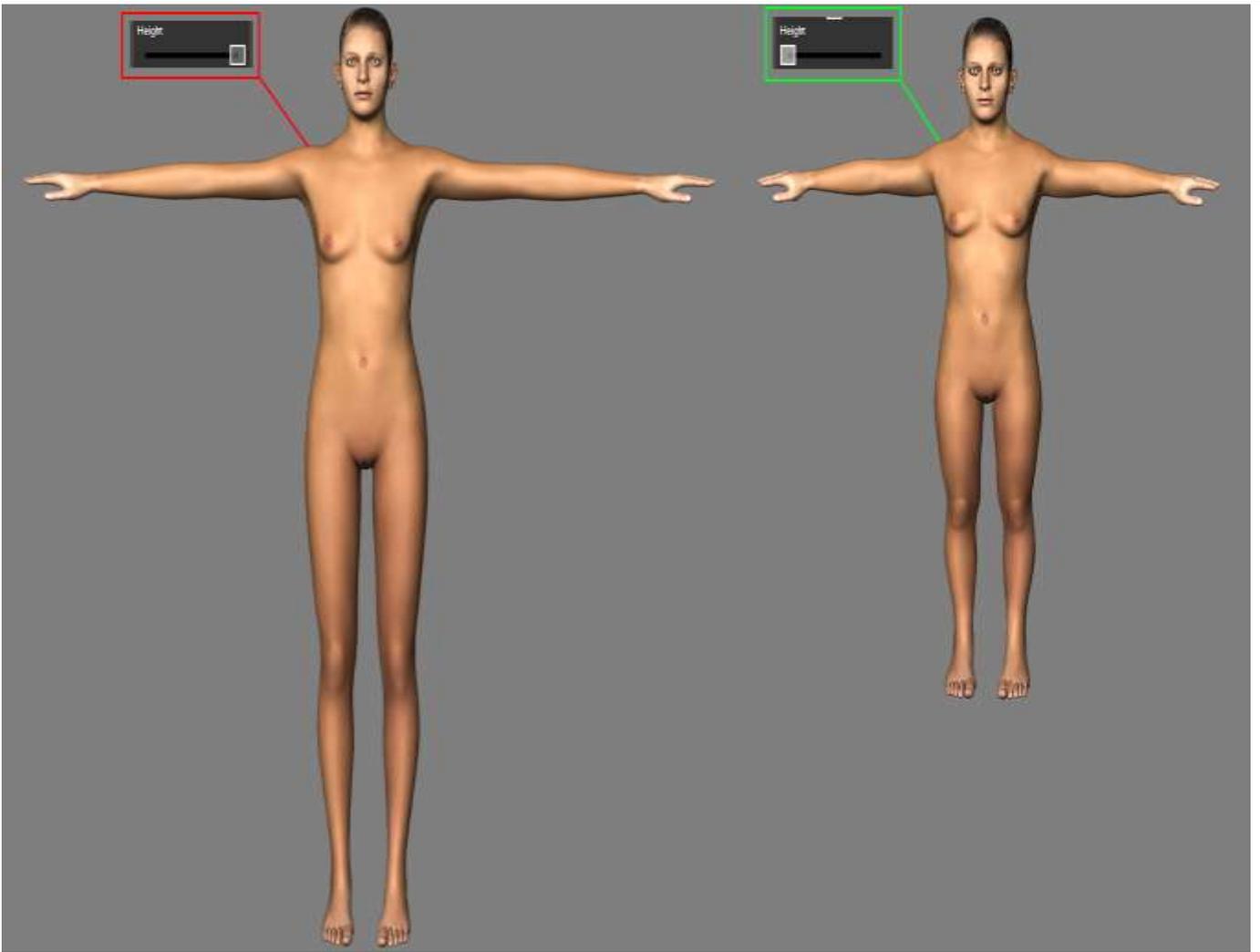
Corporatura fisica

weight

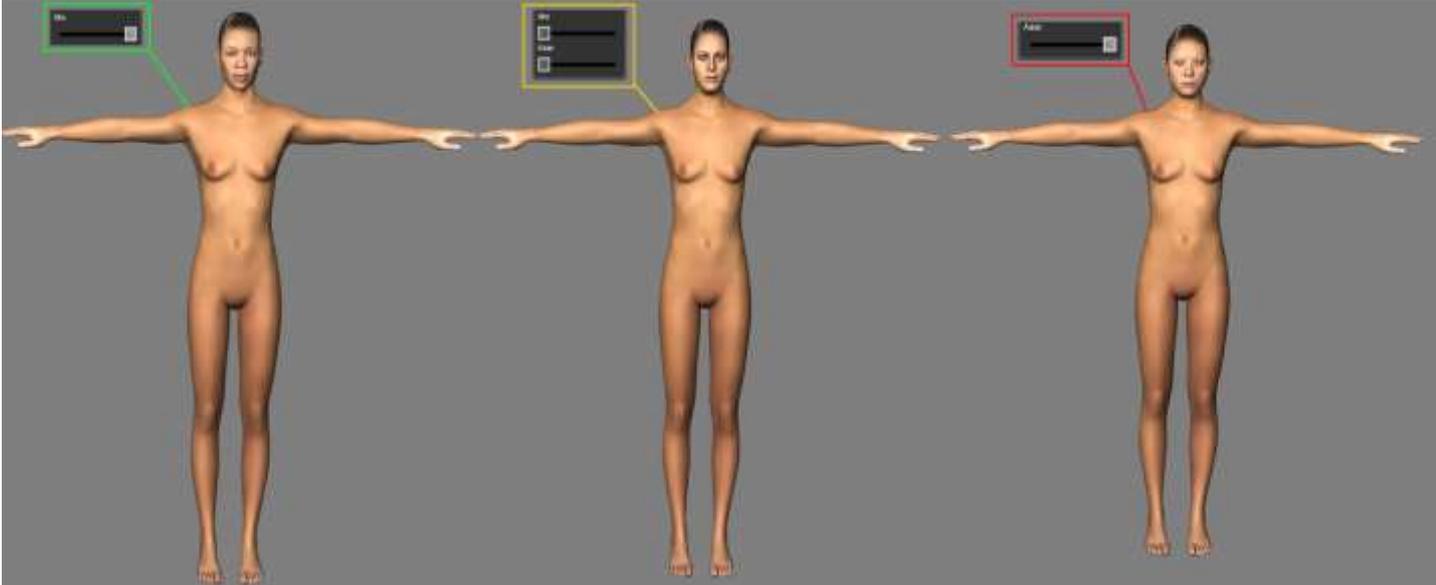


Height

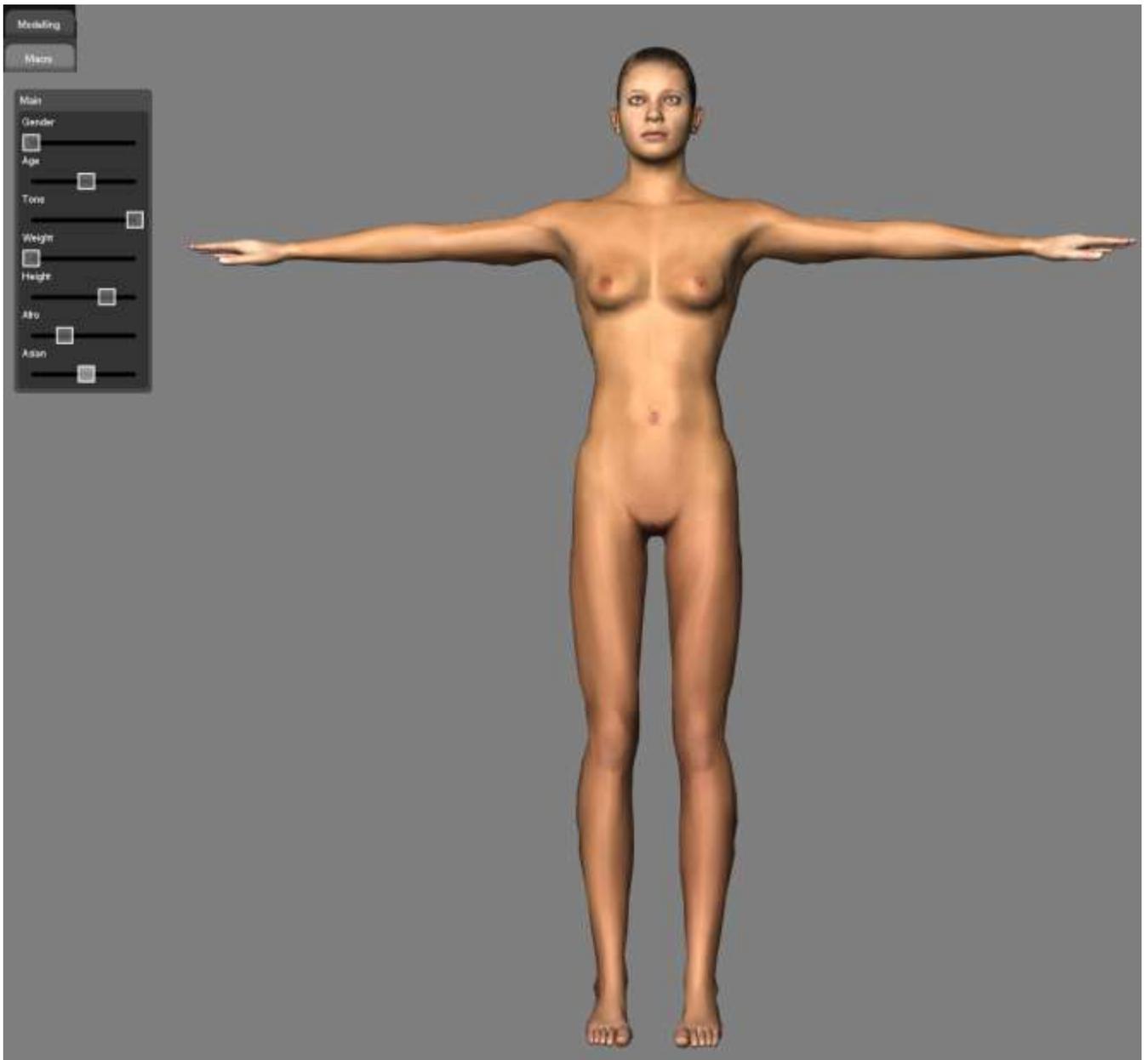
Altezza personaggio



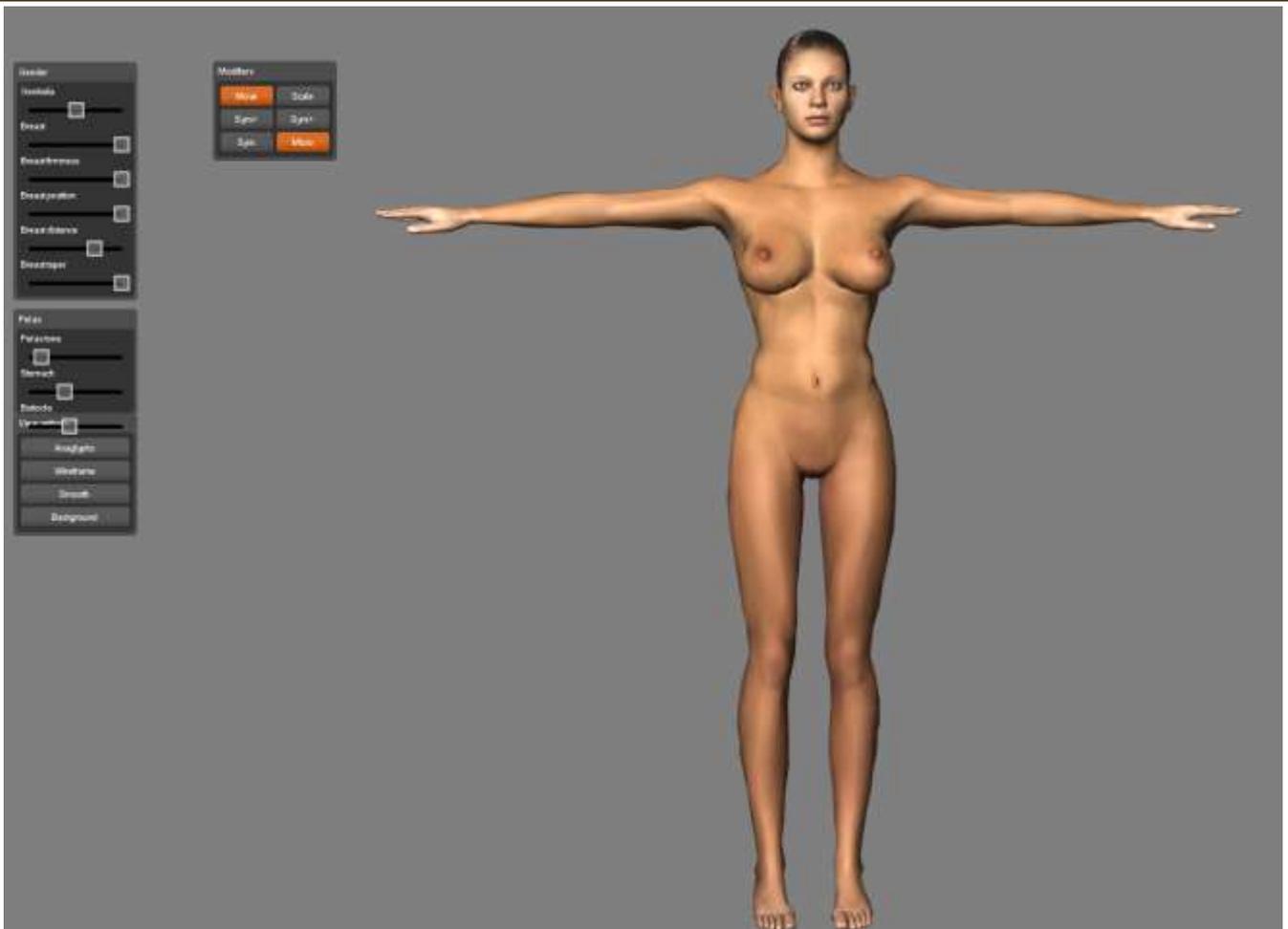
Lineamenti afro o asiatici



Avete visto le prime funzioni ora facciamo un personaggio: una donna



Modelling, Details



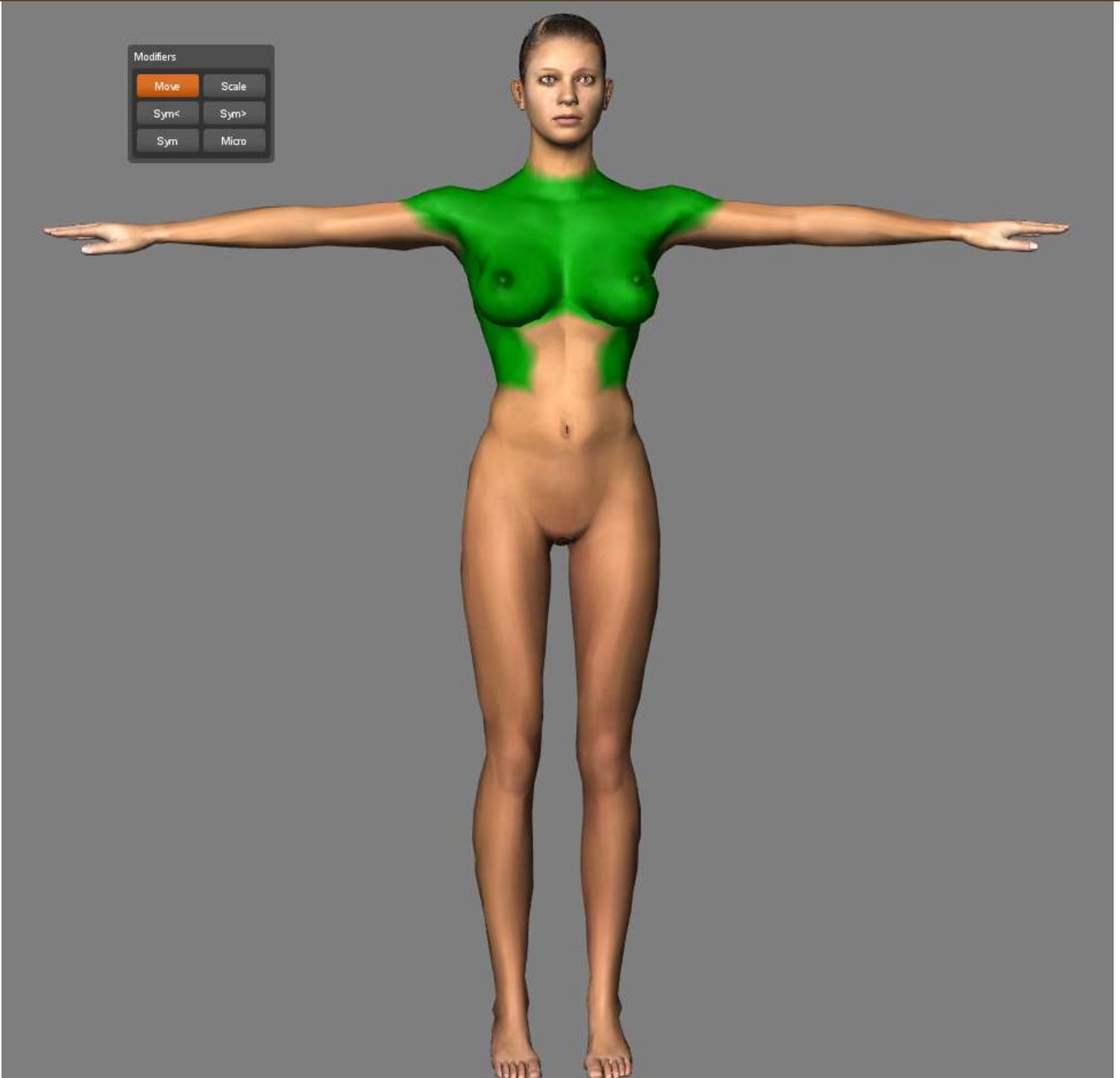
Questo pannello serve per modificare le sezioni del modello

Move: per spostare la sezione

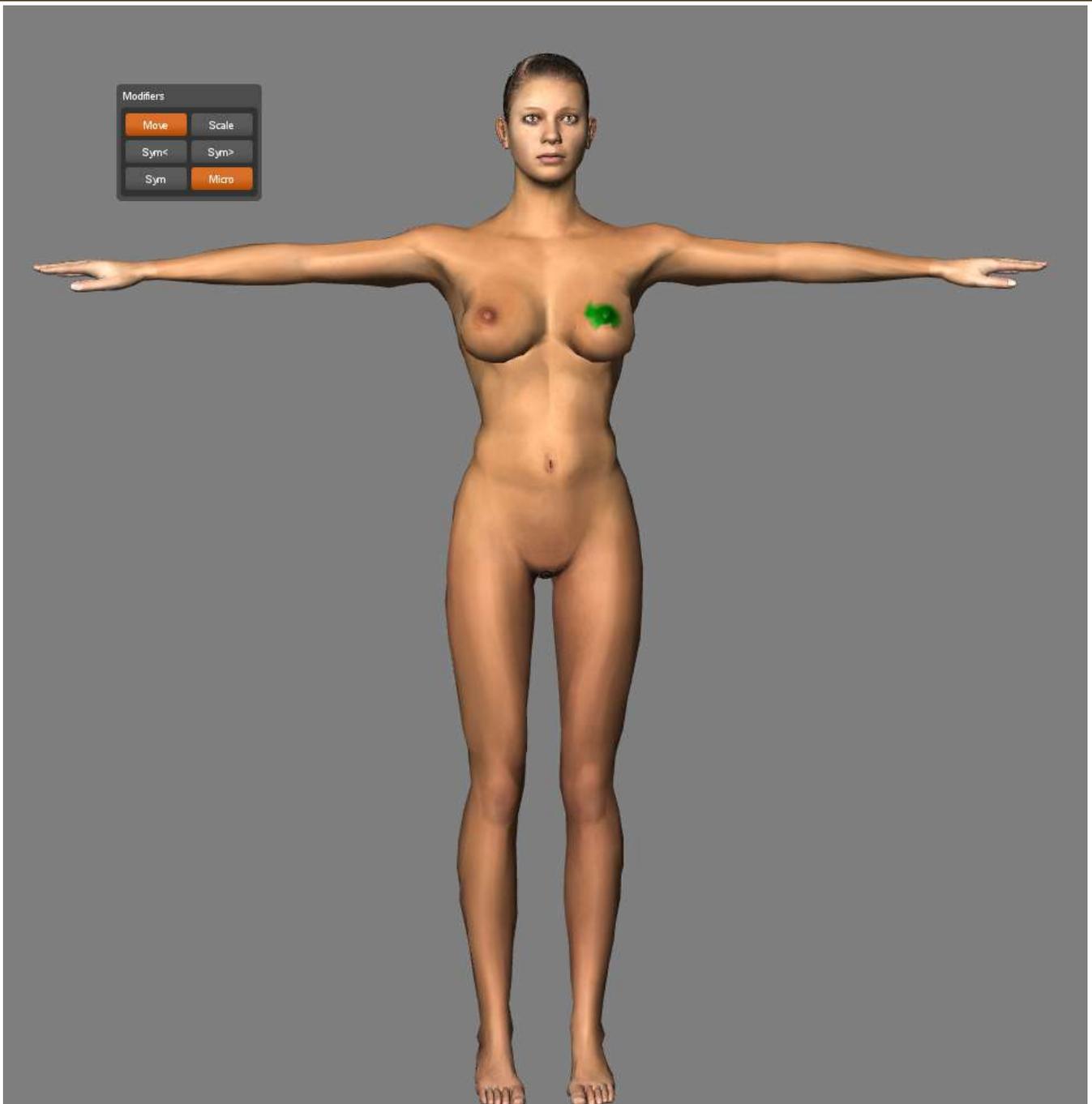
Scale: rimpicciolisce o aumenta

Sym: tutta la sezione

Micro punto specifico, basta puntare con il mouse il modello premendo il tasto sx



intera sezione



Esempio di spostamento punto specifico



Questo pannello serve per i dettagli e differenze tra il sesso maschile femminile. Comprende gli organi genitali , fianchi, torace,ecc



Arms and legs

modifica braccia e fianchi

Questi 2 pannelli servono per aggiustamenti e simmetria, questi sono ottimi nel caso che volessimo fare uno zombi e una persona deforme

Consiglio di non toccarli gli standard vanno bene



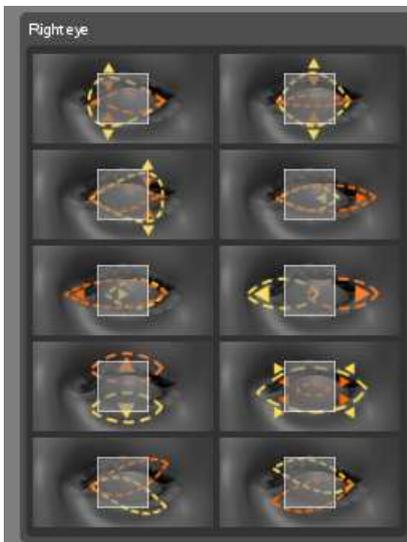
Modificare il viso

E' molto facile

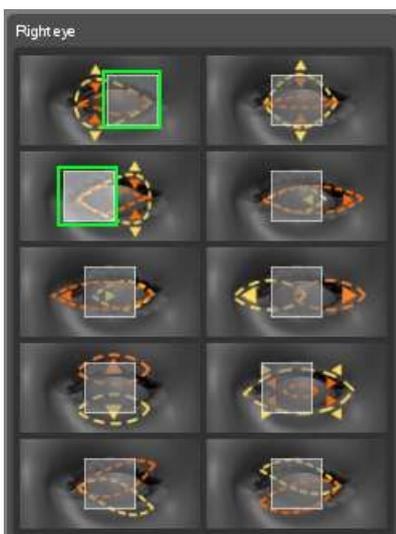
Selezionare la parte del viso che si vuole modificare



E poi dal pannello delle opzioni

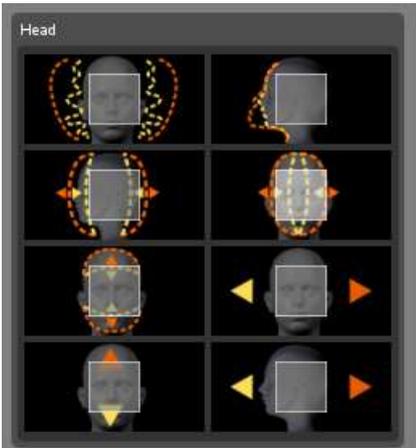


Basta muovere con il mouse il quadrato semi trasparente bianco



In questo caso spostando questi 2 si aprono di più gli occhi

Head



Uguale al primo

Measure

Si possono cambiare le misure delle vari parti



Category

- Neck
- Upperarm
- Lowerarm
- Torso**
- Hips
- Upperleg
- Lowerleg
- Ankle

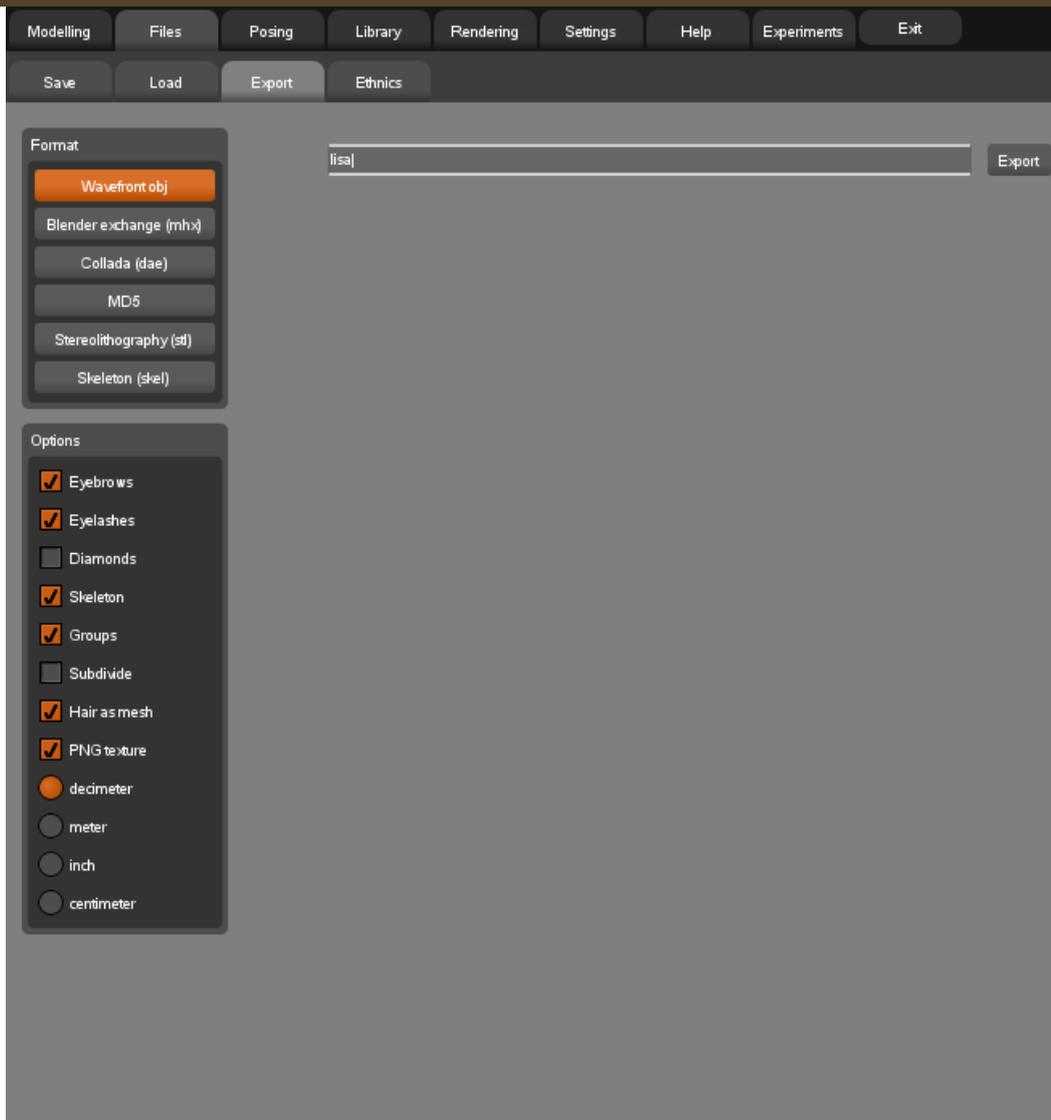
Statistics

- Height: 192.22 cm
- Chest: 121.9 cm
- Waist: 68.7 cm
- Hips: 104.8 cm

Brassiere size

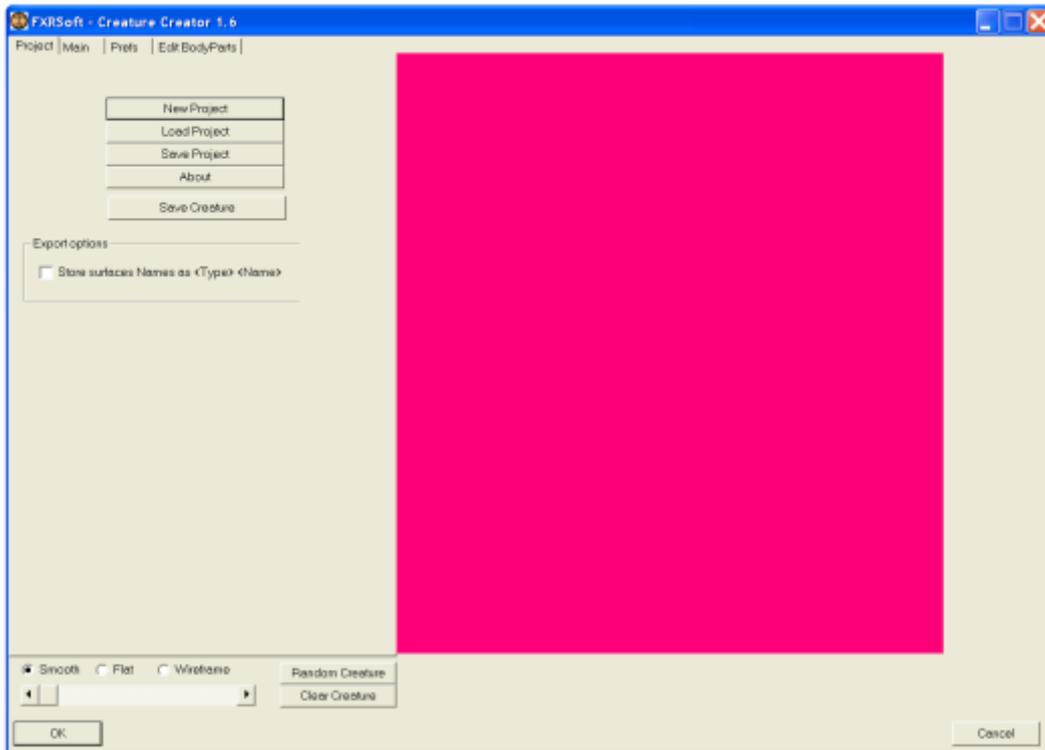
- EU: 80AA
- JP: 80A
- US: 36AA
- UK: 36AA

Esportiamo il modello

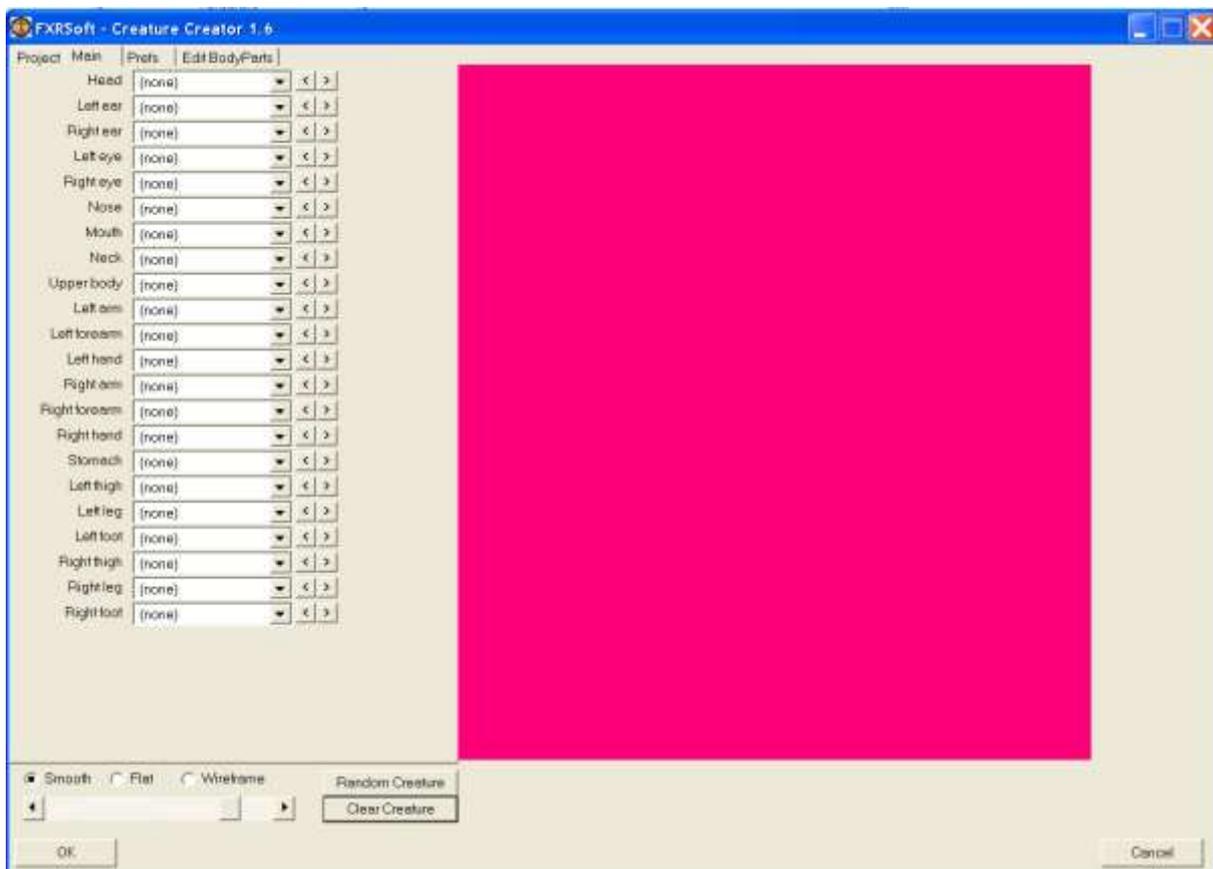


Per ora ci fermiamo qui, ma torneremo a parlare di questo programma

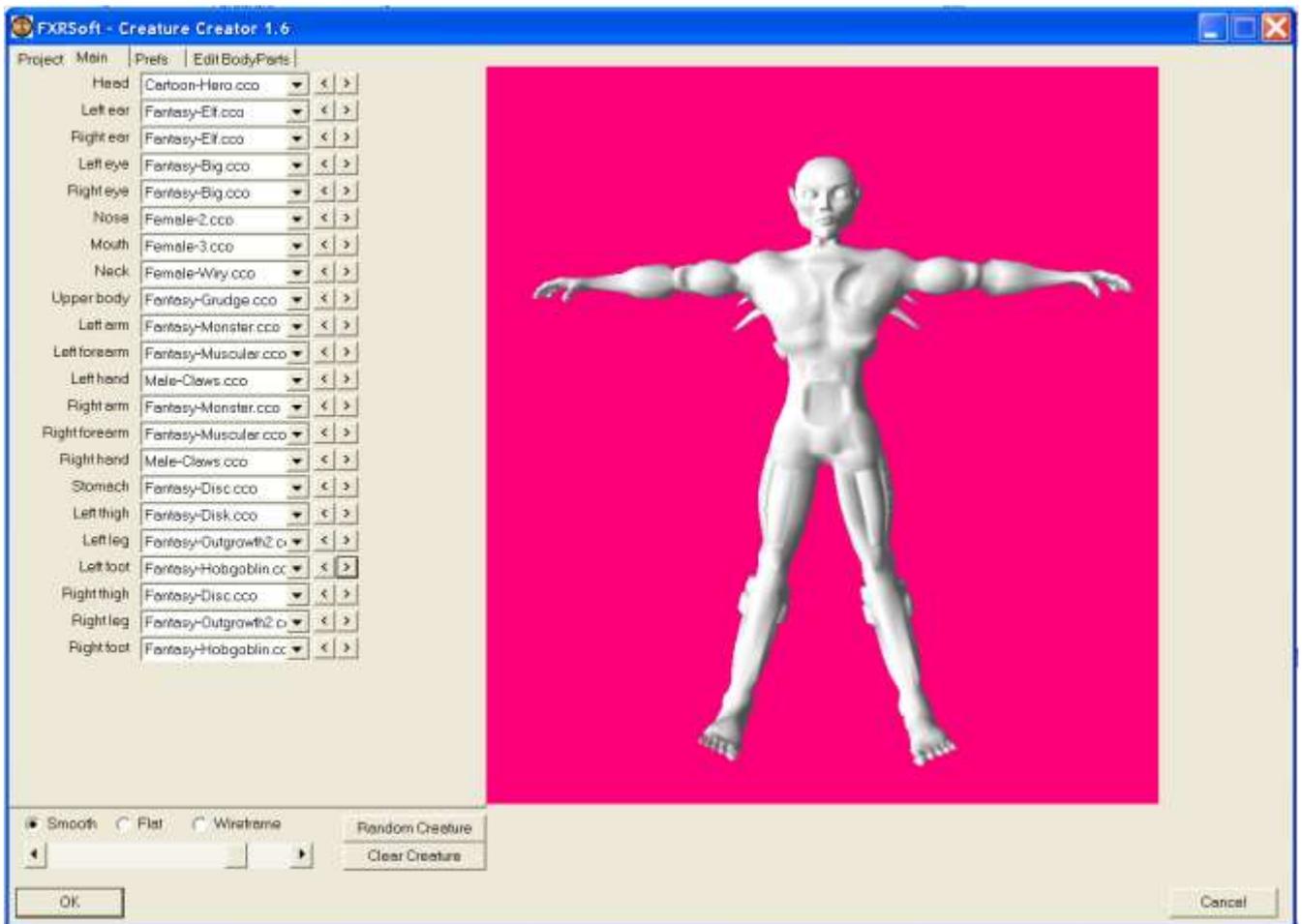
Creature Creator non e free ma a pagamento il suo costo e 249 €



Iniziamo andiamo in **main ri spesto** al precedente è meno sofisticato tutto è molto semplice si compone di un personaggio con vari pezzi, tipo puzzle



Random Creature crea un personaggio con pezzi casuali clear lo cancella

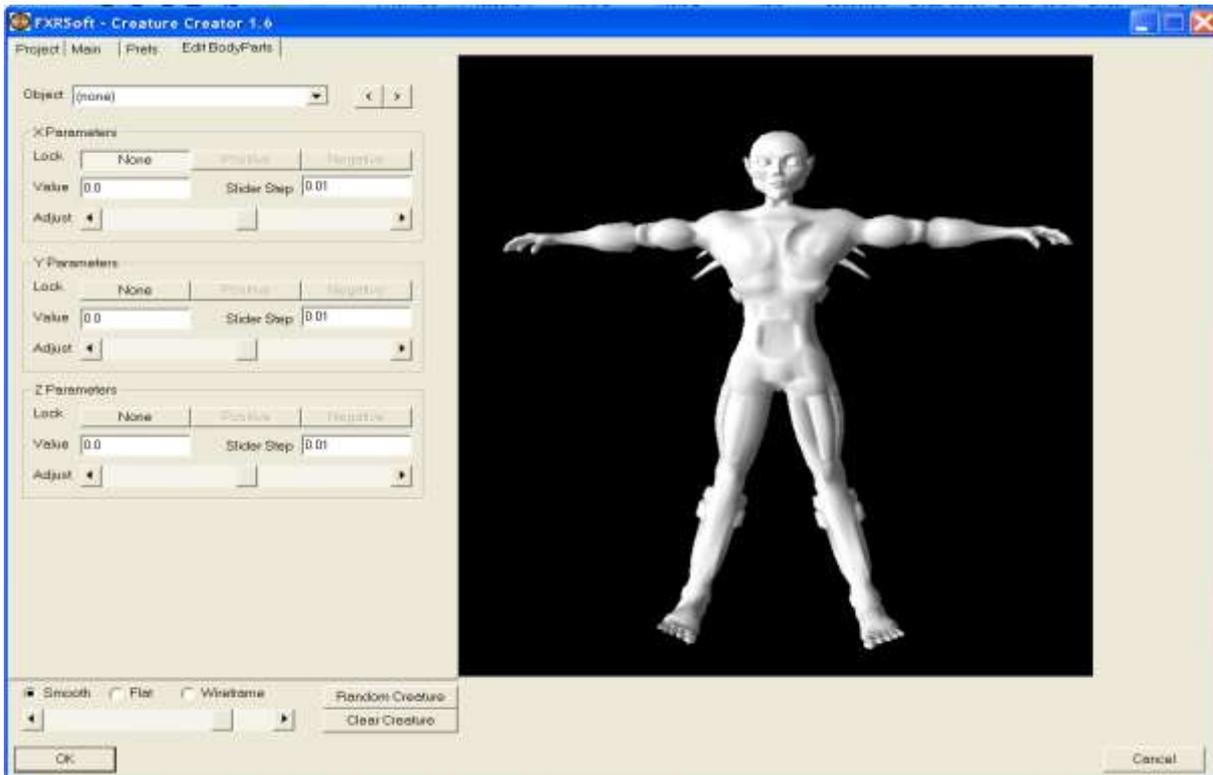


Puntando con il mouse nello stage premendo il tasto sx si ruota il personaggio e con il tasto dx si sposta

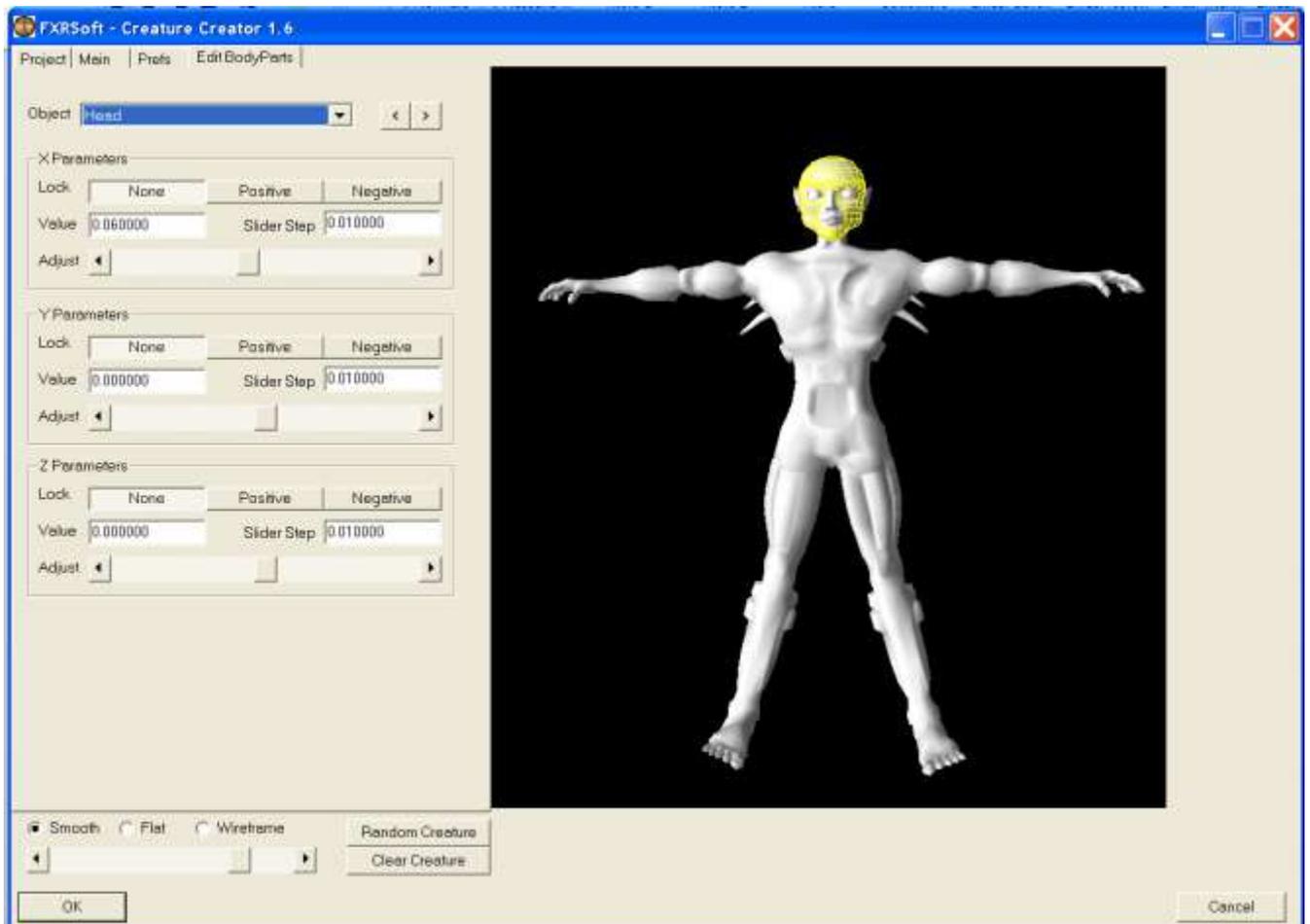


Ora personalizziamo un po'

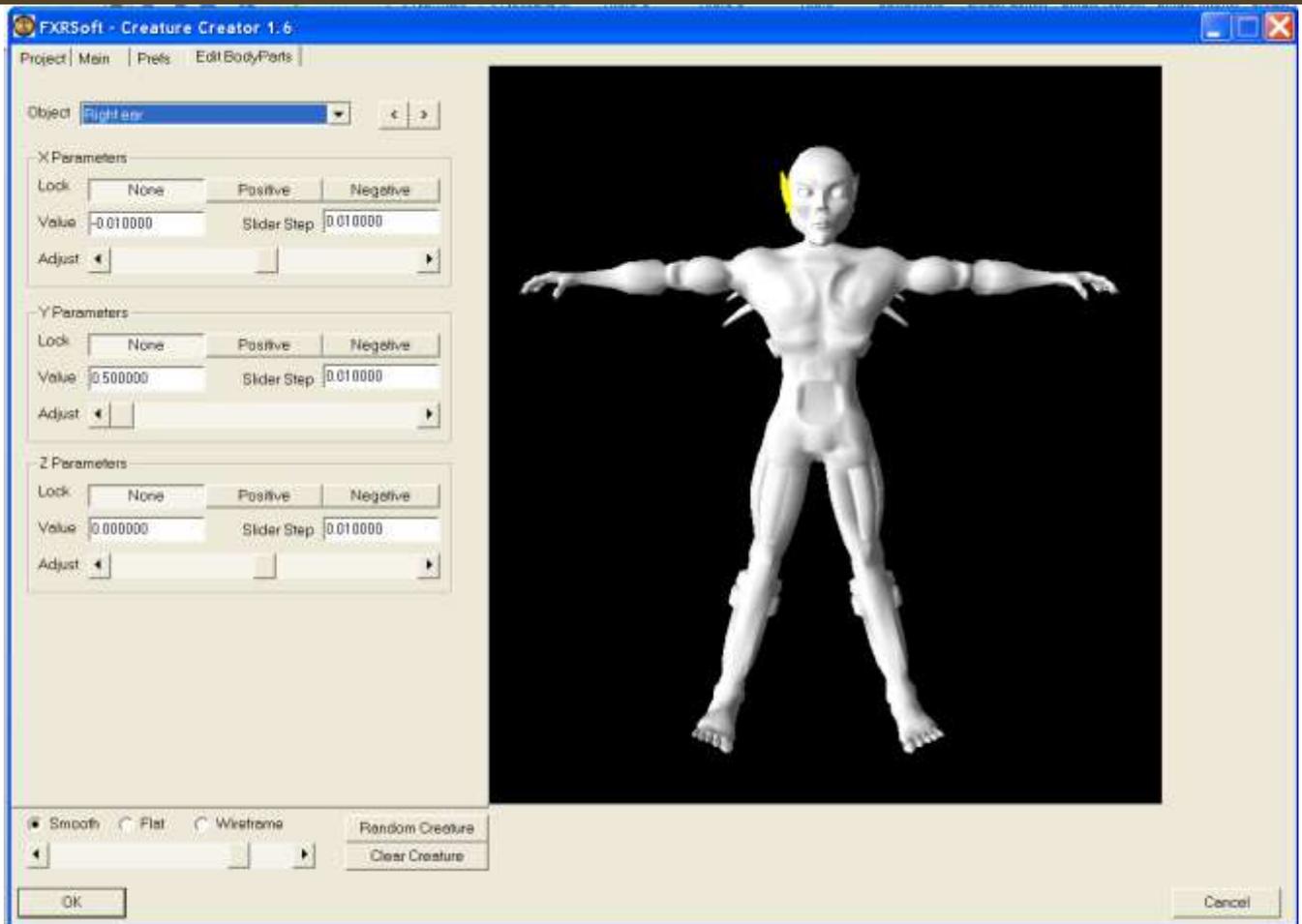
Clicchiamo edit BodyParts



E' uno strumento molto facile si sceglie una parte del corpo e poi si può modificare



Dal menu a tendina Object seleziona i vari pezzi e x Parameters si modifica e un po' limitato come modifica



Ora non resta che esportare il personaggio 3ds Project, Save Creature

La prossima volta vedremo come animare i personaggi

Download

Blender

<http://www.blender.org/download/get-blender/>

Fragmotion

<http://www.fragmosoft.com/downloads/index.php>

Makehuman

<http://www.makehuman.org/download>

Creature Creator

Demo

<http://www.fxrsoft.com/download>

Come è stato già annunciato in questa edizione di making videogames magazine parleremo soprattutto di giochi indie free. Bene, navigando sul web ho trovato 2 rpg free creati con rpgMaker da due ragazzi italiani. Quindi completamente in italiano!

Overdrive la leggende dell' ultima arcimaga

Lo sviluppo di questo gioco è iniziato quasi per scherzo quando la ragazza del programmatore gli ha chiesto di regalargli un videomontaggio, lui pensa che potrebbe fargli qualcosa in più di un video montaggio, quindi decide di creargli un videogioco! Bene iniziamo ad analizzare il gioco.

In questa recensione non parleremo della trama, visto che è veramente carina, ho deciso di non spoilerare nulla e lasciarvi tutta la sorpresa. Appena passati ventiminuti di gioco vi accorgete sicuramente con quale cura è stato creato il gioco. Qualcuno potrebbe pensare che creare un videogioco con rpg maker non è tanto difficile, bisogna avere solo pazienza e molto tempo. Questo è vero ma il programmatore ci ha davvero messo l'anima; i testi sono curati molto bene, raramente sono banali e in alcune frasi c'è anche sarcasmo, facendo sorridere chiunque ci giochi. Ma questa è solo una minima parte. Il programmatore voleva dare proprio qualcosa di suo anche al sistema di combattimento, che ho trovato diverso da tutti i giochi creati con rpg maker. Infatti ogni personaggio ha un tempo di ricarica; in pratica per usare un personaggio dobbiamo aspettare che si carichi la barra e dopo averlo usato dobbiamo aspettare di nuovo il caricamento! Il programmatore è stato bravo a scegliere il tempo giusto di caricamento, ne troppo veloce ne troppo lento! Questa idea mi è piaciuta molto così da rendere il gioco più realistico e originale. Inoltre c'è un'altra opzione che mi ha lasciato di stucco! La sinergia. In pratica quando facciamo qualsiasi tipo di attacco la barra di sinergia si riempie e quando arriva al massimo, alcuni personaggi possono effettuare delle mosse speciali!



Anche il sistema di salvataggio è fatto bene, possiamo salvare il gioco solo quando troviamo gli appositi punti! Un'altra cosa che rende ancora più delizioso questo game sono dei tutorial, che guidano nei vari step del gioco, preposti per spiegarti il necessario. Come ogni gioco quasi perfetto c'è sempre qualche difetto! I difetti principali che ho trovato in overdrive sono ad esempio quando un determinato punto ci appaiono dei mostri da sconfiggere, dopo averli sconfitti, ritrovarci di nuovo nello stesso punto comporta procedere in una nuova battaglia... quindi i mostri non solo si attivano in modo automatico, ma in determinati punti e questo può risultare fastidioso... Inoltre un

altro piccolo difetto è la scarsa presenza di missioni secondarie... c'è ne sono veramente poche. Comunque tutto sommato il gioco è veramente bello da vedere e giocare, quindi ho deciso di dargli un bel 8,5!

<i>QUELLO CHE CI E' PIACIUTO</i>	<i>QUELLO CHE NON CI E' PIACIUTO</i>
<ul style="list-style-type: none">- Il sistema di combattimento- La cura nei testi- La trama- I tutorial	<ul style="list-style-type: none">- La ripetitività di alcuni combattimenti sullo stesso punto- La scarsa presenza di quest secondarie

Link Download: <http://www.mediafire.com/?68s7p20cj8y7556>

Akrim Natural Talents Atto I

Anche questo titolo è carino così come piacevole risulta da giocare, ma non è curato bene come Overdrive! Di questo gioco parleremo della trama visto che a mio parere è un po' scontata e poco originale, quindi iniziamo a parlare della trama.

Dopo aver svolto la prima missione torni a casa e vieni a conoscenza del suicidio di tuo fratello. Mettendo in dubbio il fatto del suicidio, il personaggio inizia un viaggio per trovare la risposta.

Giocando a questo gioco però mi sono accorto del fatto che ci sono svariati bug. Il più clamoroso e fastidioso a mio avviso è quando cerchi di arrivare in determinati punti devi passare vicino alla fine della mappa e può succedere di finire nella mappa successiva e questo può ripetersi 2 o 3 volte... Una cosa abbastanza fastidiosa... inoltre avvolta nei dialoghi non si comprende appieno chi sta parlando, i testi non sono molto curati, ma più che altro sono banali. Il sistema di combattimento è quello classico niente di particolare o di originale... la cosa bella è che nella mappa possiamo vedere i nemici, quindi se abbiamo voglia possiamo evitarli e una volta battuti non ci sono più. Il punto di forza di questo gioco invece è la presenza di numerose quest secondarie, infatti nei primi 10 minuti si possono sbloccare già 4-5 missioni secondarie...

Il gioco comunque è giocabile, carino ma i bug e i testi annullano molto, quindi il voto complessivo è 6,0

<i>QUELLO CHE CI E' PIACIUTO</i>	<i>QUELLO CHE NON CI E' PIACIUTO</i>
<ul style="list-style-type: none">- La presenza di numerose quest secondarie- I mostri possono essere evitati e scompaiono dopo il combattimento	<ul style="list-style-type: none">- I testi non sono curati- Svariati bug

Link Download: <http://www.mediafire.com/?n2pzm2e3z2kehrd>

UDK – Unreal Script

Unreal Script è lo Script usato per programmare in Udk; esso è “Java-Like”. Per chi conosce “Java”, imparare “l’Unreal Script” sarà una passeggiata, mentre per chi non ha conoscenze, ecco alcuni step per capire come funziona l’ Unreal Script:

Introduzione

Oggi creeremo un attore, per precisione uno sprite 2D. Dopo faremo stampare nel registro la famosa frase "Hello World". Cominciamo: Iniziamo con le righe principali, ovvero:

```
Class Actor_With_Log Extends Actor  
Placeable ;
```

```
DefaultProperties  
{  
}
```

Spiegazioni:

Class Actor_With_Log Extends Actor = dichiarazione di classe, chi conosce “Java” non si troverà disorientato, per chi lo è, spiegheremo dopo questa riga con più attenzione.

Placeable = modificatore di classe, fa sì che lo script sia, appunto, collocabile (placeable= collocabile) Nell ' editor, visto che il nostro script sarà un attore.

DefaultProperties = Le proprietà di default che spiegheremo in seguito.

Andiamo a creare per prima cosa il nostro attore all' interno delle default properties, scrivete le Righe seguenti:

```
Citazione:Begin Object Class=SpriteComponent Name=My_Sprite  
Sprite=Texture2D'EditorResources.Ambientcreatures'  
End Objects  
Components.Add(My_Sprite)
```

Passiamo alle spiegazioni:

Begin Object = in questo modo inizializziamo un oggetto .

Class=SpriteComponent = SpriteComponent è lo script contenente il necessario per creare uno sprite 2D.

Name=My_Sprite = Il nome del nostro sprite; può essere inserito un nome

casuale a nostro piacimento.

Sprite = . . . = qui indicheremo la forma "grafica" del nostro sprite 2D. Andate nel Content Browser selezionate una **Texture 2D** (Attenzion , una Texture 2D, non un Material).

Dopodichè, tasto destro su di esso e premete su "Copy Full Name to ClipBoard" ora avrà copiato il percorso della Texture 2D, incollatela accanto a sprite, dove è collocato il percorso del mio Sprite(Texture2D'EditorResources.Ambientcreatures')

End Object = così scrivendo indicheremo la fine del nostro sprite.

Components.Add(My_Sprite) = questa riga sarà la "ciliegina sulla torta", poichè essa aggiunge lo sprite nell ' editor.

Ora salvate e compilate(Quando aprirete Udk, vi chiederà ' di aggiornare gli script, poichè ne è stato aggiunto uno nuovo) potete creare una cartella con i vostri script, ma bisogna modificare un file. Ini per far sì che vengano "visualizzate" da Udk, per ora limitiamoci a salvare il file in

Udk - Udk / Data Release / - Development - Src - UTGame

Dopo aver aperto l ' editor, aprite l ' Actor Classes. In alto a destra dell ' Actor Classes ci sarà:

Use Actor As Parent
Placeable Classes Only
Show Categories

togliete la spunta a "User Actor As Parent" e a "Show Categories", lasciando la spunta solo a "Placeable Classes Only" (Solo Classi Collocabili) e cercate nella barra di ricerca il nome del vostro script, dopodiché selezionatelo e trascinatelo nell' editor. Ora abbiamo imparato a creare un attore.

Dopo tutto ciò, il nostro script dovrebbe essere simile a questa:

```
class Actor_With_Log extends Actor  
Placeable ;
```

```
defaultproperties  
{  
Begin Object Class=SpriteComponent Name=My_Sprite  
Sprite=Texture2D'EditorResources.Ambientcreatures'  
End Object  
Components.Add(My_Sprite)  
}
```

Hello World

Ora vediamo come far scrivere "Hello World" nel registro, sotto il modificatore di classe "Placeable", scrivete:

```
Function PreBeginPlay ()  
{  
  Log ( " Hello World ! " ) ;  
}
```

Spieghiamo:

La funzione "parla" a Udk e gli riferisce:

Udk , quando il gioco comincia , scrivi nel registro la frase racchiusa tra parentesi e virgolette .

Ora direte: "Ho capito, ma il registro dove è? Voglio vedere la mia frase!"

Ora vi spiego, prima salvate lo script, compilate, aprite l' editor e ri - collocate l' attore, poi provate il livello.

Adesso, signori, andate in:

Udk - Udk / Data Release / - UDKGame - Logs
E aprite il File di testo " Launch " e trovate la riga

ScriptLog : Hello World !

La lezione soprastante era una piccola premessa per illustrarvi il funzionamento di Unreal Script. Ma ora iniziamo sul serio.

Le variabili.

Oggi parleremo delle variabili. Tutti sanno cosa sono, ma per chi non lo sapesse, possiamo considerare le variabili dei contenitori che contengono un valore, che può essere cambiato in qualsiasi momento, a differenza delle costanti. Vediamo come si dichiara una variabile :

```
Var VariableType VariableName ;
```

Esistono vari tipi di variabili, vediamo quali:

- Int = può avere, come valore, solo numeri interi(10, 20, 6, 7 ...)
- Float = a differenza di Int, può contenere valore con la virgola (5.036)
- Bool = può contenere due valori : 0 e 1 , ovvero : True e False .
- String = può contenere lettere .

Ora possiamo vedere più chiaramente come si dichiara una variabile , ovvero :

```
Var Int My_Int;
```

le variabili vanno dichiarate sotto la dichiarazione di classi. i Valori vanno dichiarati nelle Funzioni .

```
My_Int=10;
```

I valori di default:

Ogni tipo di variabile ha un valore di default, vediamo quali:

- Int: 0
- Float: 0.000
- Bool: False
- String: nessun valore di default specifico.

E se volessimo inserire un valore di default personalizzato? Immaginiamo di avere questa variabile :

```
Var Int My_Int
```

Nelle Default Properties scriviamo :

```
My_Int= 5 ;
```

Scrivere una variabile nel registro :

```
`Log( My_Int );
```

Nota bene, non si ha la necessità di virgolette .

Scrivere una Frase e il valore di una rispettiva variabile:

```
`Log( "Valore di My_Int:" @ My_Int );
```

A cosa serve " @ " ?

Serve per scrivere il valore di una variabile accanto a una frase. Oltre a "@" è presente anche "%"

Essi servono anche a gestire gli spazi, ovvero:

Con:

```
`Log( "Valore di My_Int:" @ My_Int );
```

Sarà, nel registro:

Valore di My_Int: 5

Con:

```
`Log( "Valore di My_Int:" % My_Int );
```

Nel registro sarà:

Valore di My_Int:5

In poche parole servono a distanziare o meno il valore di una variabile da una frase, ma se non si inserirà uno dei due verrà dato un errore di compilazione.

Una variabile " Editabile ":

Se visualizziamo le proprietà di un oggetto in Udk, troveremo varie istruzioni: la maggior parte sono tutte variabili "editabili", come farle?

```
Var () Int Editable_Int ;
```

aggiungendo semplicemente le parentesi. E se facessimo in questo modo?

```
Var (MyCategory) Int Editable_Int ;
```

Andando nelle proprietà del nostro oggetto, troveremo una categoria chiamata "MyCategory" con all' interno la nostra variabile cui potremmo decidere il nostro valore .

Le variabili locali:

Queste variabili sono, per l' appunto, delle variabili usa e getta per una funzione, ovvero:

Possono essere dichiarate solo dentro una funzione e in nessun' altra e possono essere usate solo in quella funzione. Tenetelo a mente.

Come si dichiarano?

Dentro la funzione, occorre scrivere:

```
Local Int My_Local_Int ;
```

Esse vanno dichiarate prima di ogni altra istruzione nelle funzioni, ovvero:

```
Function PreBeginPlay ()
```

```
{
```

```
Local Int My_Local_Int ;
```

```
... Istruzioni ...
```

```
}
```

Questo è il procedimento giusto.

```
Function PreBeginPlay ()
```

```
{
```

```
... Istruzioni ...
```

```
Local Int My_Local_Int ;
```

```
}
```

Esso quello sbagliato.

Inserire il valore a una variabile locale :

```
Local Int My_Local_Int ;
```

```
My_Local_Int= 50;
```

La dichiarazione del valore di una variabile locale può essere collocata ovunque, ma sempre dentro la funzione.

If, Else e If Else.

Oggi parleremo degli strumenti di selezione, ovvero If, Else e Else If. Essi ci permettono di rendere il Linguaggio più complesso, aggiungendo inoltre la possibilità di far prendere più vie al codice, rendendolo conforme, magari alle decisioni prese dal Giocatore. Andiamo a vedere come si usano:

Per chi programma o per chi ha accennato a imparare un linguaggio If e Else saranno noti. Ma spieghiamoli comunque. Alla fine della lezione, accenneremo a un elemento molto importante nei Video Game : la Pawn. Facciamo un esempio di If e Else

```
If(Salame è presente)
{
Compralo;
}
Else
{
Compra la mortadella;
}
```

Questo è un pratico esempio per chi non sa cosa siano. Ma facciamo un esempio pratico:

Dichiariamo una Variabile, nello stesso Script della prima Lezione.

```
Var Int If_Else_Int ;
E nella PreBeginPlay Function aggiungiamo:
```

```
If_Else_Int = 5 ;
E scriviamo:
```

```
If(If_Else_Int > 3 );
{
`Log( " La Variabile in questione è maggiore di 5, infatti il suo valore è : " @
If_Else_Int );
}
If(If_Else_Int < 10 );
{
`Log(" La Variabile è minore di 10");
}
```

Compilate, posizionate, chiudete e controllare *Launch*.

Cambiando il Valore della Variabile si avranno Log diversi.

Gli operatori Logici

Nel piccolo esempio di sopra, abbiamo visto " < " e " > ", e , chiunque abbia fatto almeno le elementari sapranno cosa significano. Loro due sono Operatori Logici. Ne sono presenti molti altri. Vediamoli :

&& : And (e)

|| : Or (Oppure)

! : Not (Non , no)

== : Uguale a

< : Minore di

> : Maggiore di

<= : Minore o uguale di

>= : Maggiore o uguale di

ora potrete sbizzarrirvi usando If e Else, divertendovi anche un poco.

Accenno: la Pawn

Pawn = rappresentazione non grafica nel mondo

Immaginiamo un Generale che illustra ai suoi uomini una Mappa : traccia una grande X rossa su un boschetto: i nemici sono presenti lì : La X è una sorta di Pawn, una rappresentazione, non grafica, ma che serve al generale (Il programmatore) a dire agli uomini (Udk) che i nemici (I nostro oggetti) Sono presenti lì.

Le Funzioni

Oggi parleremo di un elemento molto importante, ovvero le Funzioni. Cosa sono esse?

```
Function Auto_Guasta
```

```
{
```

```
  Chiama_Meccanico;
```

```
}
```

E, in un ipotetico codice parlato:

```
If(Auto == Guasta)
```

```
{
```

```
Auto_Guasta();  
}
```

Qui abbiamo visto due nuove cose, creare una Funzione personalizzata e come chiamarla. Ma sono stato molto freddo nell' utilizzare le Funzioni, non facendovi incuriosire abbastanza.

Esistono funzioni ed eventi. Simili a loro ci sono anche gli stati, che spiegheremo in seguito.

Funzione : Un' istruzione che viene chiamata al partire del Livello oppure viene chiamata ogni fotogramma

Event : Istruzione che può avvenire in qualsiasi momento. Per farvi un esempio, ci sono due Eventi: Touch e TakeDamage. Ovvero vengono chiamati solo quando l' evento in questione accade, se non accade, le istruzioni al suo interno non verranno eseguite.

La mia Funzione

Esiste una differenza tra una tua funzione e una "predefinita" . Andiamo a vedere:

```
Function PostBeginPlay()
```

```
Function PreBeginPlay()
```

Queste Funzioni verranno chiamate all' inizio del Livello.

```
Function Inizio_Livello()
```

Questa no.

Il punto in cui io voglio arrivare è: come chiamare una propria funzione?

Quando una Funzione viene chiamata, tutte le Funzioni al suo interno vengono avviate. Vediamo come si chiama una Funzione

```
Function My_Function ()
```

```
{
```

```
`Log("My_Function chiamata ! " );
```

```
}
```

```
Function PreBeginPlay ()
```

```
{
```

```
My_Function();
```

```
}
```

Ragioniamo:

Abbiamo inizializzato una funzione. Essa ha un' istruzione al suo interno.

Nella funzione, la quale indica l' inizio del livello, chiamiamo la nostra funzione. Essa, essendo chiamata, esegue tutte le istruzioni al suo interno.

Salva, compila, posiziona, gioca, chiudi e controlla il Launch.

Il modificatore di funzione " Singular "
Scrivi nel tuo script la seguente riga di codice:

```
Function Function_01()  
{  
`Log("Function_01 chiamata");  
Function_02();  
}  
Function_02 ()  
{  
`Log("Function_02 chiamata");  
Function_01();  
}  
Function PreBeginPlay ()  
{  
Function_01();  
}
```

Salva, compila e prova:

Crash ... come mai?

Semplice. Si è creato un ciclo infinito che andare in Crash il tutto.

Come risolvere?

Singular Function Function_01()

In questo modo risolveremo. I due Log verranno ripetuti una volta sola.

Gli strumenti di

Ripetizione

Buona giornata,

Oggi parleremo degli strumenti di ripetizione, da non confondere con quelli di *selezione*. Essi servono a creare dei cicli, ma facciamo attenzione: come abbiamo visto nella lezione sulle funzioni, i cicli possono scatenare un crash in Udk. Ma vediamo quali sono questi cicli:

- **While**
- **For**
- **Do Until**
- **For Each**

Il funzionamento degli ultimi due sembra abbastanza intuitivo, *Fino a quando* e *Per ogni*. Ma, a parte questo, andiamo a vedere come si usano.

While

La sua sintassi è questa:

```
While(A < 5) // E' sottointeso che A la valuta di A sia minore di 5
```

```
{  
`Log( " A è minore di 5 ");  
}
```

Tutto questo scatenerà un Crash. Perché?

Perché la variabile A non sarà mai maggiore di 5, poiché il valore non potrà cambiare.

E' come dire:

Parla con il cane fino a quando esso non ti risponde.

E' ovvio che i cani non possono parlare(Come la variabile A, senza nessuna istruzione per ciò, cambi valore) Quindi parleremo con il cane all' infinito.

Come ovviare a ciò? Usando l' operatore ++.

L' operatore ++ aggiunge la valuta di 1 al valore iniziale di una variabile, ogni volta che essa viene chiamata, quindi, al di sopra del Log, aggiungiamo:

```
A++;
```

Nota bene: A è il nome della variabile.

Immaginiamo che il valore della variabile A sia 3.

Il ciclo viene chiamata, A è minore di 5 (3) , quindi stampa il Log e aggiungi 1 alla variabile A, è ancora minore, ora è 4, quindi riscrivilo, fino a quando non arriverà a 5. Quindi la frase:

A è minore di 5

Verrà registrata, nel Log, due volte.

Nota bene: l' Unreal Script, come tutti i linguaggi di programmazione/Script, quando "conta" non parte da 1, bensì da 0, quindi,se noi contiamo fino a 10 in questo modo:

```
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10
```

Unreal Script(e, ripetiamo: anche tutti gli altri linguaggi di programmazione/Script) Conteranno in questo modo:

```
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
```

For

Esso è simile a While. Ma nelle parentesi ha bisogno di una dichiarazione. Ovvero

For(Valore-Variabile;Condizioni-ripetizione;Operatore);
Confusi? Vediamo il tutto usando la variabile A

```
For(A=0;A < 5;A++)
```

Le istruzioni che seguono nelle parentesi graffe dell' operatore For sono uguali a quelle del While.

Do Until

In italiano, sarebbe

Citazione:Fai, finchè.

Ad esempio:

```
Do
```

```
{
```

```
Mangia;
```

```
}Until(Il piatto è vuoto);
```

// Prestate attenzione, Until va collocato proprio lì.

Vediamolo con la variabile A:

```
Do
```

```
{
```

```
`Log( " A è minore di 5 ");
```

```
A++;
```

```
}Until(A == 5);
```

For Each

For Each è un discorso diverso. Esegue un' istruzione per ogni oggetto, deciso da noi, presente sulla mappa, ma lo tratteremo in seguito.

