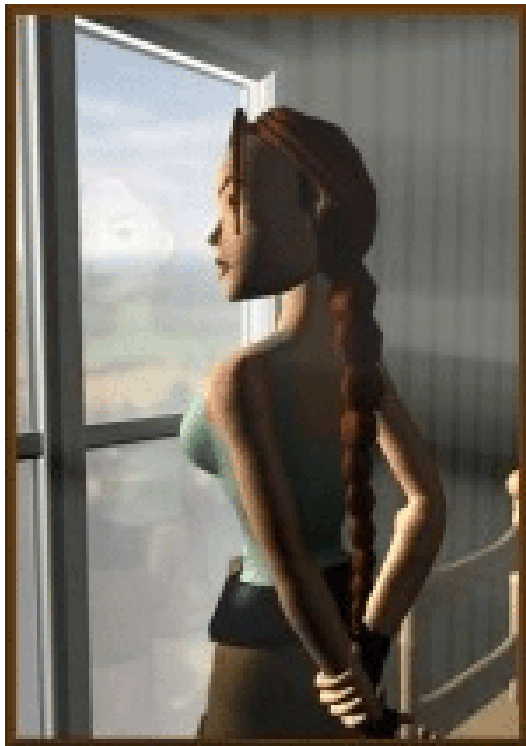


PEQUENAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A TRADUÇÃO DO MANUAL

Meu nome é Virgínia, sou brasileira e não sou uma tradutora profissional. Porém, o meu interesse pelo Editor foi tão grande e tão intenso, que resolvi traduzir o Manual e Tutorial do inglês para o português (brasileiro). Vi nesse trabalho a possibilidade de estudar e saber mais sobre ele e, assim, aprender a usá-lo.

Vislumbrar a oportunidade de poder criar fases — e até mesmo jogos inteiros — com Tomb Raider, sabendo que eu poderia desenvolver minhas próprias histórias, criar meus próprios cenários e, ainda, com o mesmo programa e material utilizado pela Core e Eidos para fazer os jogos originais, me pareceu algo simplesmente delicioso !



Quando eu estava terminando **The Last Revelation**, fascinada pelos cenários, pela história e principalmente pelas inteligentes e perspicazes dificuldades do jogo e, então, vi Lara sendo soterrada viva pelo desabamento, pensei que esse seria o fim de uma fase e o começo de uma próxima com alguma outra espécie de desafio, afinal, o inusitado e o inesperado sempre caminharam juntos em Tomb Raider.

Lembro de ter voltado àquele local e recomeçado a fase por diversas outras vezes, tentando ações diferentes, na esperança de descobrir que tudo não passava de um erro que talvez eu estivesse cometendo no jogo — como aquele em que Lara cai de uma determinada altura, vítima de algum tipo de armadilha ou distração, e morre. Pensei também na possibilidade daquele local conter algum tipo de cilada, então, era só tentar novamente...



Não gosto de me lembrar dos sentimentos de frustração e incredulidade que se seguiram quando constatei que o jogo havia de fato terminado — ainda mais daquela forma ! Fui pega, sim, de surpresa, e aquilo me incomodou por vários e vários dias...

Muito pior foi a dúvida e a sensação de que a Core e a Eidos estavam tentando dizer algo com aquele final sinistro, doloroso e, de certa forma, eu não estava totalmente errada...

Ficar sem a aventura anual de Tomb Raider era inimaginável pra mim porque eu esperava o ano inteirinho por ela e sabia que todo esse período de espera seria recompensado pelo desenrolar de uma história totalmente nova, recheada de elementos-surpresa, todos criteriosamente incorporados à trama — sempre com muita habilidade e bom gosto....

Eu queria apenas o prazer de jogar sem pressa e poder, assim, desfrutar da magia e exuberância dos ambientes criados e realçados pelas incríveis trilhas sonoras e, também, da habitual riqueza de detalhes contidos no enredo de cada nova aventura. É só relembrar o Coliseu, Palácio de Midas, Veneza, Templo de Xian, O Vale dos Reis, Jungle e Karnak, só para citar algumas, dentre tantas outras igualmente ou ainda mais deslumbrantes !...



Um detalhe interessante foi o crescimento das tranças de Lara. nos episódios posteriores ao primeiro Tomb Raider; além de evidenciar o passar do tempo, sugere também, o amadurecimento e uma sutil afirmação da sua personalidade. Talvez Lara seja a única heroína dos games com traços de personalidade tão bem delineados, que isso não só lhe confere um aspecto quase humano, como até mesmo lhe empresta um fôlego de vida! Uma alma... Eu só poderia lamentar que ela tivesse um fim tão injusto e tão insólito...



Desapontada e inconformada com o final de **The Last Revelation**, corri para os sites da Core e Eidos, em busca de informações, e o que veio depois todos já sabem.



Resumindo, investi cerca de 8 meses no trabalho de tradução, revisão e digitação desse Manual, porque não domino totalmente o idioma inglês e também porque não fiz uso constante de um programa tradutor; a maioria desses programas faz traduções literais como, por exemplo, “**one mouse click**” = “**um trinco de rato**”.

Desta forma, fazendo uso somente de um dicionário e, analisando racionalmente cada frase, procurei ser o máximo possível fiel aos termos originais do Manual, mesmo porque, achei que esse trabalho poderia ser útil a outros “**loucos por Tomb Raider**”, como eu.



Foi difícil algumas vezes, encontrar no Português a palavra certa que expressasse o sentido exato pretendido pelos autores do Manual.

Até onde eu saiba, no nosso idioma, alguns termos de informática bastante comuns e muito utilizados como, por exemplo: **randomizar, jogabilidade, renderizar, deletar, deselegionar, nêmesis, texturizar, reconfigurar, resetar,** — bem como suas derivações — dentre tantas outras, não são ainda reconhecidas como termos

oficialmente incorporados à nossa língua, algumas não têm similares adequados e, além disso, se vocês analisarem o Manual e a tradução, não de constatar que, em alguns casos, foi necessário adaptar, “aportuguesar” a palavra, para poder expressar a idéia desejada. Esse foi o caso de “**flipar**” uma sala — ou seja, aplicar o recurso “**flipmap**” a uma sala — do contrário, a tradução ficaria muito estranha e confusa porque “**flip**” significa, em português: sacudidela, piparote; dar um piparote; arremessar para o ar.



Também revisei integralmente o texto de todo o Manual por três vezes para corrigir possíveis erros e enganos, mas me perdoem (e **me comuniquem**) se algum tiver passado despercebido.

Vocês verão muitas palavras freqüentemente destacadas em negrito, mas isso foi proposital. Pensei que essa poderia ser uma maneira (ou um método) de tornar mais fácil a familiarização com os termos do Editor; que também

facilitaria a memorização do passo-a-passo quando da descrição de uma técnica - e seria, ainda, uma forma de chamar a atenção para os detalhes mais importantes do Manual.

O Índice (**Conteúdo do Manual**) também foi editado e se tornou mais detalhado, para facilitar a localização e agilizar a consulta aos tópicos.

Quanto às imagens originais, procurei, tanto quanto possível, adaptar todas elas de acordo com o Manual, pois facilitam muito a compreensão do texto.



Oficialmente, quase nada mudou depois do lançamento do Editor e do seu Manual. Apenas ocorreu a revisão e a liberação dos Wads Revisados do programa, porém, o Editor já percorreu um longo caminho desde o seu lançamento. Centenas de fases ótimas e até mesmo jogos inteiros já foram criados com ele e estão disponíveis na Internet, nos diversos sites dedicados a Tomb Raider.

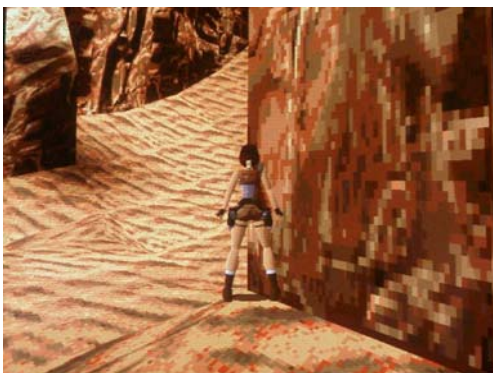


Os muitos fãs de Lara Croft, espalhados pelo mundo, aos poucos foram reunindo e criando material extra como, por exemplo, novos Wads, sons, inimigos, objetos, outfits (o visual e o perfil de Lara) e texturas. Criaram também programas auxiliares com a finalidade exclusiva de atualizar e somar recursos e técnicas para enriquecer o Editor e, com eles, diversificar cada vez mais as aventuras e o mundo de Lara.

Todo esse esforço e dedicação estão sendo compensados com a criação de fases cada vez mais bem elaboradas. Aventuras completas são produzidas com um nível cada vez mais elevado de aperfeiçoamento e através desse trabalho Lara é carinhosamente homenageada e preservada por fãs do mundo inteiro.



Apesar do programa ter crescido muito, desde que foi lançado, penso que o Manual ainda seja fundamental àqueles que estão começando e muito útil aos que ainda têm dúvidas quanto ao emprego correto dos seus recursos básicos. No entanto, devo alertar que o Manual não terá respostas para todas as dúvidas e todos os problemas técnicos que irão surgir no decorrer do processo de criação de uma fase. Mas você pode contar com os fóruns especializados em Tomb Raider e no Editor, na Internet, para obter as respostas de que precisa.



A maioria das imagens utilizadas neste texto (e também no Tutorial), foi extraída de alguns dos muitos sites voltados para Lara Croft.

Algumas delas foram editadas tão somente para se integrarem ao Manual.

Special Thanks :

[Driber's homepage](#) e www.angelfire.com pelas imagens.

Nadine Lannte, Horus ([Horus - Online.net](http://Horus-Online.net)), pelos avatares colocados à disposição.



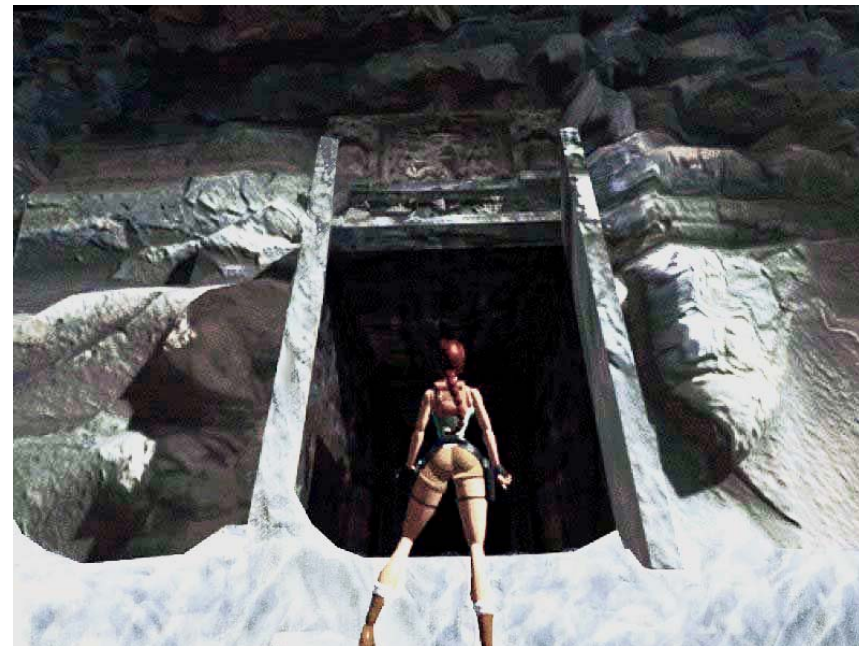
Extra Special Thanks : Ao amigo **Lucas Treeble**, pela paciência que teve comigo durante o período de revisão do Manual e por toda ajuda e colaboração para a disponibilização dessa tradução a todos os fãs de Tomb Raider!



A Versão em Português do Manual e Tutorial do Tomb Raider Level Editor, aqui disponibilizada, bem como o trabalho de tradução do respectivo Manual e Tutorial inglês para o idioma português (brasileiro), devem ser creditados a Virgínia Schalch, São Paulo, Brasil.

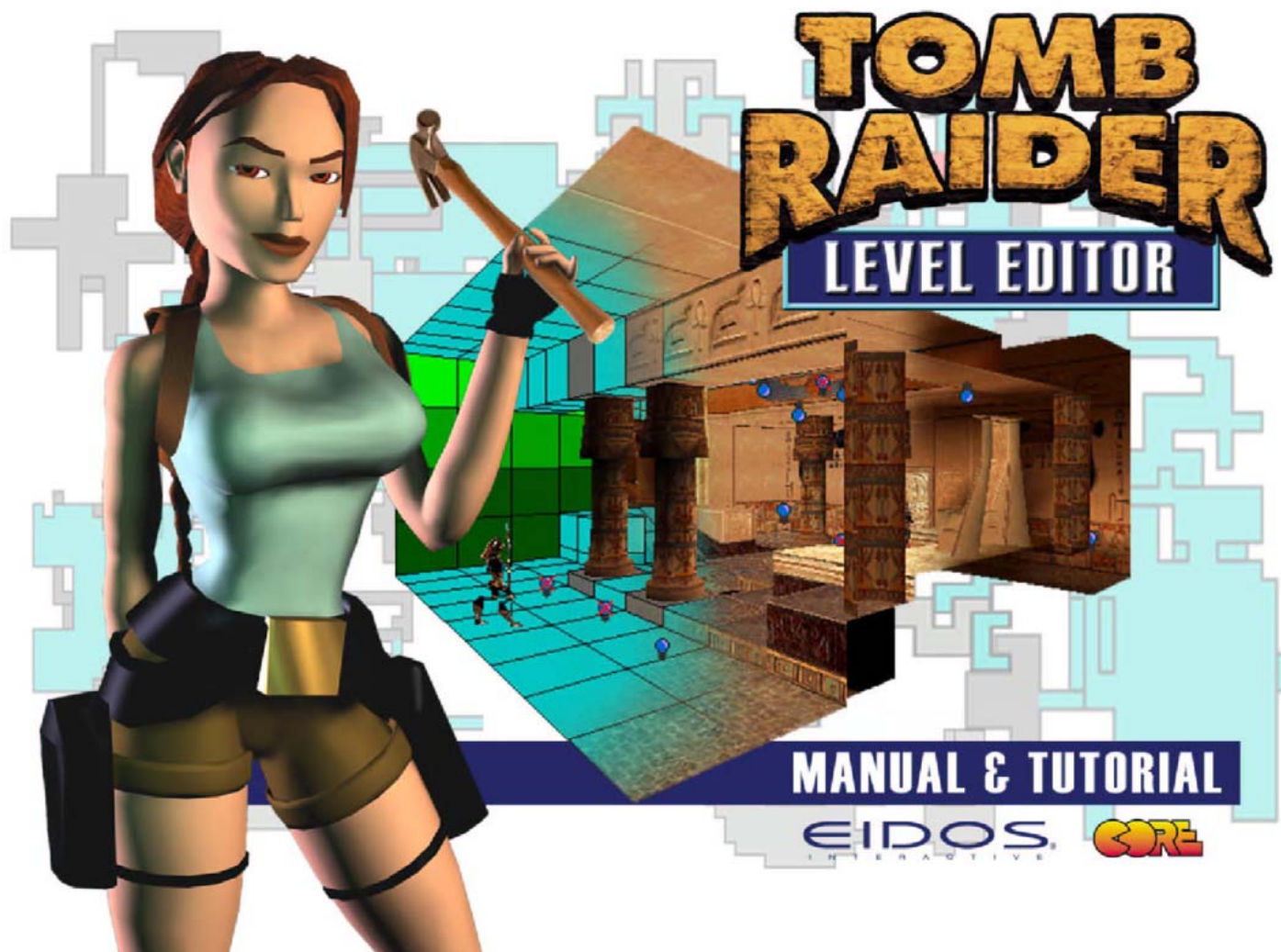
Quaisquer dúvidas sobre este trabalho podem ser esclarecidas via e-mail para virgíniaschalch@Yahoo.com.br

“Esta tradução não foi produzida e nem patrocinada por Core Design Ltd. e Eidos Interactive”.



Espero que esse trabalho ajude a trazer a verdadeira Lara de volta para casa e que também possa prepará-la para enfrentar novos desafios em belíssimas aventuras, sejam elas em Veneza, Roma, China, Escócia, Londres, na Índia (ao som das águas do Ganges), Antártida e, evidentemente, onde tudo começou... entre as deslumbrantes ruínas e templos sagrados do Egito...

Virgínia Schalch



VERSÃO EM PORTUGUÊS

Por: Virgínia Schalch

CONTEÚDO DO MANUAL

| | |
|---|--------|
| PEQUENAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A TRADUÇÃO DO MANUAL | I - IV |
|---|--------|

| | |
|--|---|
| TOMB RAIDER LEVEL EDITOR - MANUAL E TUTORIAL | 1 |
|--|---|

| | |
|------------------|---|
| INTRODUÇÃO | 2 |
|------------------|---|

| | |
|-----------------------------|---|
| VISÃO GERAL DO EDITOR | 3 |
|-----------------------------|---|

- Como Funciona 3
- Construção das Salas 3
- Aplicando Texturas 4
- Aplicando Efeitos Luminosos 4
- Colocando Objetos 4
- Colocando Trilhas de Audio 4

| | |
|----------------------------|---|
| INICIANDO O TUTORIAL | 6 |
|----------------------------|---|

- Turismo Rápido – Familiarizando-se com a Interface do Editor 6
- Visualizando as Salas em 2D 6
- Visualização das Salas em 3D 7
- Seleccionando Salas 7
- Navegando Por Entre o Modelo 7
- O Cursor de Navegação Entre Salas (ALT + Z) 8
- Modo Prévio (Preview) 8

| | |
|-------------------------------|---|
| SEÇÃO I NO PRINCÍPIO | 9 |
|-------------------------------|---|

- Salvando Seu Projeto 9
- Criando uma Sala 10
- Movendo sua Sala 10
- Dimensionando sua Sala 10
- Fazendo uma Verificação 10
- Acrescentando Detalhes à sua Sala 11
- Teto com Degraus Estilo Zigurate 11
- Colunas 11
- Bordas 12
- Texturizando sua Sala 12
- Seleccionando Texturas 12
- Aplicando Texturas 12
- Corrigindo as Texturas Esticadas das Paredes 12
- Utilizando Porções de um Tile de Textura 13
- Adicionando Segmentos Suplementares Para Texturizar Colunas 13
- Segmentando um Bloco de Construção Azul 13
- Girando as Texturas 13
- Refletindo as Texturas 13
- Procurando Por Superfícies Não Texturizadas 13

- Checando com o Modo Preview 14
- Iluminando sua Sala 14
- Luzes Básicas 14
- Tipos de Iluminação 14
- Luz Ambiente 14
- Configurando a Luz Ambiente 14
- Luzes Direcionadas 15
- Propriedades e Controles de Configuração 15
- Ajuste de Cores 16
- Movendo Luzes Direcionadas 16
- Copiando e Colando uma Iluminação 16
- Deletando Luzes 16
- Criando uma Versão Jogável 17
- Colocando Lara em seu Mundo 17
- Produzindo um Arquivo WAD 17
- Usando o Conversor de Fases - Level Converter (Tom2pc.exe) ... 17
- Jogando sua Fase 18
- Técnicas Para Economizar Tempo e Outras Dicas 18
- Copiando Salas 18
- Remodelando (Delimitando) Salas 18
- Criando uma Coluna Para Quebrar a Linha de Visão 18
- Conectando Salas - Criando Portas 18
- Conexões Horizontais 19
- Conexões Verticais 20
- Dicas Para a Criação de Conexões Verticais 20
- Cuidado com as Funções Random (Floor / Ceiling) 20
- Sumário das Técnicas 21

| | |
|---------------------------------------|----|
| SEÇÃO II MODELANDO OS BLOCOS | 22 |
|---------------------------------------|----|

- Desenvolvendo suas Habilidades 22
- As Setas Brancas - Qual o Propósito Delas ? 22
- Manipulando Superfícies com Setas 22
- Um Único Quadrado Inclinado 23
- Inclinando Vários Quadrados 23
- Elevando Cantos - Quebrando Superfícies Planas e Criando Triângulos 23
- Elevações Planas - Cessando as Inclinações 23
- Trabalhando Superfícies sem o Uso de Setas 24
- Criando Superfícies Aleatórias (Dunas, Cavernas, Etc.) 24

SEÇÃO II
MODELANDO OS BLOCOS (CONTINUAÇÃO) ...

| | |
|---|----|
| • Chãos e Tetos Aleatórios Elevados e/ou Rebaixados | 24 |
| • Aplainando Chãos e Tetos | 24 |
| • Funções Average Floor / Ceiling | 25 |
| • Funções Flatten Floor / Ceiling | 25 |
| • Compreendendo as Setas Sobre o Painel de Parede | 25 |
| • Texturizando Triângulos (Quebrando Superfícies) | 26 |
| • Criando Superfícies Inclinadas | 26 |
| • Usando as Habilidades na Cúpula | 27 |
| • Usando as Habilidades na Textura | 27 |

SEÇÃO III
CRIANDO SUA FASE ÚNICA !

| | |
|---|----|
| • Adicionando Objetos ao Seu Modelo | 28 |
| • Colocando Objetos | 29 |
| • Movendo e Deletando Objetos | 29 |
| • Girando Objetos | 29 |
| • Iluminando Objetos | 29 |
| • Colocando os Objetos Restantes nas Salas | 29 |
| • Triggers (Gatilhos) | 30 |
| • Iluminando as Tochas | 30 |
| • Abrindo as Portas | 30 |
| • Dando Vida Para os seus Inimigos (Baddies) | 31 |
| • Repassando ... Modo Flycheat | 31 |
| • Criando o Corredor Inclinado | 31 |
| • Criando um Nicho no Teto do Corredor | 32 |
| • Texturizando o Corredor Inclinado | 32 |
| • Quadrados Cinza "Bloqueadores" - Botão Box de cor Cinza | 32 |
| • Armadilhas | 32 |

SEÇÃO IV
LEVANTANDO-SE NO MUNDO

| | |
|--|----|
| • Empilhando Salas Para Alcançar Maiores Alturas | 34 |
| • Sala 1 - A Sala Superior | 34 |
| • Elevações das Salas Empilhadas | 35 |
| • Sala 2 - Construindo Bordas Salientes | 35 |
| • Sala 3 - Uma Outra Forma de Fazer uma Borda Saliente | 35 |
| • Preparando-se Para a Sala de Águas | 36 |
| • Sala 4 - A Sala de Águas | 36 |
| • Criando Água | 36 |
| • Criando a Saída (Tunel de Água) das Salas Empilhadas | 37 |

| | |
|--|----|
| • Escalando Paredes | 37 |
| • Acrescentando uma Parede Escalável às suas Salas Empilhadas ... | 37 |
| • O "Balanço do Macaco" - Monkey Swing | 38 |
| • Acrescentando um Monkey Swing às suas Salas Empilhadas | 38 |
| • Texturizando e Iluminando suas Salas Empilhadas | 38 |
| • Conectando suas Salas Empilhadas ao Hall Up | 38 |
| • Colocando Objetos e Preparando Gatilhos nas Salas Empilhadas ... | 38 |
| • Gatilho Especial para "Pick-Ups" | 38 |
| • Preparando o Gatilho Pick-Up Para uma Peça de Puzzle | 39 |

SEÇÃO V
VENDO AS COISAS DIFERENTEMENTE

| | |
|--|----|
| • Câmeras | 41 |
| • Tipos de Câmeras | |
| o Câmeras Básicas | 41 |
| o Câmeras Fixas | 42 |
| o Usando a Câmera Objetiva | 42 |
| o Câmera Flyby | 42 |
| • Configurando A Câmera Flyby nas Salas Empilhadas | 42 |
| • Heavy Triggers | 43 |

SEÇÃO VI
FIM DO MUNDO

| | |
|---|----|
| • Construindo as Salas Finais | 44 |
| • Colocando uma Câmera e Usando uma Objetiva | 46 |
| • A Sala de Testes (Test Room) | 46 |
| o Quão Alto ? | 46 |
| o Quão Distante ? | 46 |
| o Quão Íngreme ? | 46 |
| o Quão Fundo ? | 46 |
| • Dicas Para Aspectos da Construção da Test Room e Outras | 47 |
| • O Teto com Janelas de Grades - Teto "Lattice" | 47 |
| • A Cova de Fogo | 47 |
| • O Olho de Horus - O Grande Portal | 47 |
| • Colocando uma Câmera Fixa Para o Grande Portal | 48 |
| • Escondendo Objetos de Pegar (Pick-Ups) sob Vasos Quebráveis | 48 |
| • Engatilhando um Baddy com um Heavy Trigger | 48 |
| • Tirando Vantagem da Inteligência Artificial (AI) do Baddy | 48 |
| • Usando um "Delimitador" Para Controlar seus Baddies | 48 |
| • Configurando a Armadilha da Cova com Cravos Pontiadudos | 48 |

SEÇÃO VI
FIM DO MUNDO (CONTINUAÇÃO) ...

| | |
|---|----|
| • Criando o Mundo Exterior | 49 |
| • A Sala Inferior do Deserto | 49 |
| • A Sala Superior do Deserto | 49 |
| • Combinando as Salas | 50 |
| • As Dunas de Areia | 50 |
| • As Salas das Extremidades | 51 |
| • Acrescentando Transparência às Paredes Superiores e Tetos | 51 |
| • Colocando Objetos e Câmeras | 51 |
| • Iluminando o Mundo Exterior | 51 |
| • Acrescentando Trilhas de Áudio à Sua Fase | 52 |
| • Ativando o Fim da Fase | 52 |
| • Conectando Sua Fase com o Modelo Demonstrativo | 52 |

PROJETANDO TOMB RAIDER - Por Philip Campbell 53

| | |
|--|----|
| • Armadilhas e Ilusões | 53 |
| • Morte Imediata | 54 |
| • Presságios | 54 |
| • Mostrando Muito | 54 |
| • Secrets | 55 |
| • Colocação das Armas | 55 |
| • Acidentes Felizes | 56 |
| • Conseguindo Ir de A para B e Depois para C | 56 |
| • As Vacas Sagradas | 56 |
| • Salve no Início, Salve Constantemente e Teste o que Corrigir | 56 |
| • A Ilusão da Vida | 57 |

CRIANDO SEUS PRÓPRIOS PROJETOS 58

| | |
|---|----|
| • O Que Você Deve Considerar Antes de Iniciar o Seu Projeto | 58 |
| • Escolhendo um WAD (Grupo de Objetos) | 58 |
| • Ambiente Externo ou Interno | 59 |
| • Os Inimigos | 59 |
| • Puzzles, Chaves, Armadilhas, etc. | 59 |
| • Suportes e Elementos Arquitetônicos | 59 |
| • Escolhendo um Jogo de Texturas | 59 |
| • Configurando | 59 |
| • Reunindo o Seu Projeto | 59 |
| • Carregando o Arquivo de Texturas | 59 |
| • Carregando os Objetos (Arquivo .WAS) | 60 |
| • Salvando o Seu Projeto | 60 |

CRIANDO SEUS PRÓPRIOS PROJETOS (CONTINUAÇÃO) ...

| | |
|--|----|
| • Construindo Uma Fase Jogável | 60 |
| • Padronizando e Personalizando Suas Fases | 60 |
| o Fazendo Mudanças no Script | 60 |
| o Mudando o Nome de Uma Fase | 61 |
| o Editando o Arquivo English.txt | 61 |
| o Acrescentando Fases Adicionais | 61 |
| o Mudando o Nome de Um Arquivo TR4 | 61 |
| o Desativando Certas Funções | 61 |
| o Alterando as Coordenadas da Câmera de Carregamento ... | 61 |
| o Modificando a Trilha de Áudio Inicial | 61 |
| o Usando Comandos DOS para Criar os Arquivos .DAT | 61 |
| o Editando Sons | 61 |
| • Pasta Samples (Arquivos Standard 22 khz .wav) | 62 |
| • Pasta de Áudio (Trilhas de Áudio MS-ADCPM - Arquivos 44 khz .wav) | 62 |
| • Alterando os Gráficos da Tela de Carregamento (Load Screen) | 62 |
| • A 1ª Tela de Carregamento | 62 |
| • Título e Texto do Logo " Front End " | 62 |
| • Telas de Carregamento de Fases | 62 |
| • Modificando o Flyby do Título | 62 |

TÉCNICAS AVANÇADAS 63

| | |
|---|----|
| • Dicas de Modelagem | 64 |
| • Grandes Áreas ao Ar-Livre | 64 |
| • Cantos Diagonais - " No Collision " - Vestígios de Triângulos | 64 |
| • " No Collision " | 64 |
| • Cor para Transparências | 64 |
| • Transparência Entre Portas | 65 |
| • Toggle Opacity 2 | 65 |
| o Teias de Aranhas (Cobwebs) | 65 |
| o Névoa, Nevoeiro, Neblina (Mist) | 65 |
| • Toggle Opacity | 65 |
| o Janelas, Grades e Similares | 65 |
| • Funções Adicionais do Menu de Efeitos (Effects) | 65 |
| o Flyby Câmera | 65 |
| o Fog Bulb | 65 |
| o Sinks | 65 |
| o Sound | 66 |
| • Inimigos e Suas Inteligências Artificiais (AI) | 66 |
| • Designando um Comportamento Para Um Baddy | 66 |

TÉCNICAS AVANÇADAS (CONTINUAÇÃO)

| | |
|--|----|
| • Regras Gerais Sobre Baddies | 67 |
| • Puzzles e Chaves | 67 |
| • Umás Poucas Dicas Gerais | 67 |
| • Gatilhos - Dicas e Truques | 67 |
| • TT - O Trigger Triggerer - Ativador de Gatilhos | 67 |
| • Janela Set Trigger Type (Opções de Gatilhos) | 68 |
| o Janela Select What To Trigger (O Quê Ativar) | |
| ▪ Flipmaps | 68 |
| ▪ Dicas Para a Construção de Uma Sala Flipmap | 68 |
| ▪ Flipon e Flipoff | 68 |
| ▪ Target (Objetiva) | 69 |
| ▪ Finish | 69 |
| ▪ CD | 69 |
| ▪ Code Bits Para Execução de Trilhas de Audio ... | 69 |
| ▪ Flipeffects | 69 |
| ▪ Secret | 70 |
| o Janela Select Trigger Type (Tipos de Gatilhos) | 70 |
| ▪ PAD | 70 |
| ▪ Switches | 70 |
| ▪ Key | 70 |
| ▪ Pickups | 71 |
| ▪ Heavy | 71 |
| ▪ Antipad | 71 |
| ▪ Combat | 71 |
| ▪ Dummy | 71 |
| ▪ Antitrigger | 71 |
| ▪ Heavy Switch | 71 |
| ▪ Heavy Antitrigger | 71 |
| ▪ Monkey | 71 |
| • Usando Códigos (Code Bits) Para Gatilhos | 71 |
| • Criando Um Efeito Espelho | 71 |
| • Etapas da Criação da Sala Espelho | 72 |
| • Saltando Fases - Movendo-se De Um Lado a Outro Entre Fases | 72 |
| • Criando e Modificando Texturas | 72 |
| • Acrescentando Funções aos Mapas de Texturas | 72 |
| o Configurando Cadeias de Animação | 72 |
| o Atribuindo Sons às Texturas | 72 |
| o Estabelecendo Bump Maps às Texturas | 73 |
| • Criando e Modificando Conjuntos de Texturas | 73 |
| • Encontrando “Pedaços” | 73 |

SEÇÃO DE REFERÊNCIA

75

| | |
|--|-----|
| • Fluxograma dos Arquivos (File Flow Charts) | 76 |
| • WAD ... WAS ... O Quê ? | 78 |
| • Amostra de Um Arquivo .WAS | 79 |
| • Grupos de Objetos - WADS - Guia Rápido (Quick Guide) | 81 |
| • Dados Gerais dos WADS - Todos os WADS | 82 |
| o Tutorial da Fase Jogável - Tut1.was | 85 |
| o The Tomb Of Seth - Settomb.was | 86 |
| o The Temple Of Karnak - Karnak.was | 88 |
| o Coastal Ruins - Coastal.was | 89 |
| o The Catacombs - Catacomb.was | 90 |
| o Cleopatra's Palaces - Cleopal.was | 92 |
| o The City Of The Dead - City.was | 95 |
| • Comandos DOS | 97 |
| • Configuração de Câmeras Especiais | 98 |
| • Configuração de Diversos Tipos de Gatilhos | 99 |
| • Comandos do Teclado | 100 |
| • Interface do Editor | 102 |
| • Glossário | 120 |
| • Diagnóstico - Troubleshooting | 123 |
| o Identificando e Solucionando Problemas | 123 |
| • Acordo de Licenciamento | 126 |
| • Creditos | 127 |
| • Anotações | 128 |
| • Brincando com Lara (Página Extra-Oficial) | 129 |

INTRODUÇÃO



TOMB RAIDER marcou a nova e sensacional chegada dos jogos para 3ª. pessoa.

Fãs não só caíram de amores por Lara e seus movimentos, mas também pelo imaginativo e intrigante mundo de suas aventuras. Tudo começou com a visita de Lara às Ruínas do Egito, há algum tempo atrás, em 1996, e o ciclo se fechou com a liberação do Tomb Raider Level Editor, o qual oferece uma espécie de aventura diferente sob outro enfoque do Egito. **Tomb Raider Chronicles** marca o fim da linha dos jogos de Tomb Raider, produzidos com essas ferramentas de desenvolvimento; mas ao invés de isto ser visto como um fim, a liberação do Editor faz com que tudo se pareça mais com um começo...

O **TOMB RAIDER LEVEL EDITOR** inclui um Tutorial que caminhará junto com você, passo a passo, pelos conceitos básicos necessários para criar suas próprias fases, seu próprio projeto e jogos de Tomb Raider.

Por favor, leia a respeito do uso comercial deste produto. Embora não possa editar objetos ou animações (que significam os equipamentos de Lara), você tem uma maravilhosa variedade de grupos de objetos à sua disposição e escolha. Você pode esculpir e projetar muitas e diferentes fases, acionar eventos, criar espaços que inspiram temor, reverência, do simples ao complexo, e enquanto você experimenta, você aprenderá mais sobre o que pode ser feito, e quão possível é descobrir novos métodos de aplicação do conhecimento que terá adquirido.

Embora não estejamos oferecendo suporte direto ao cliente com este produto, esperamos que você construa uma comunidade de apoio e suporte via salas de "chat" e fóruns em nosso **web site Eidos Interactive**. Visite **Tomb Raider.com** para notícias, links e atualizações relativas ao Tomb Raider Level Editor... Nós planejamos liberar mais grupos de objetos, arquivos de projetos, mapas de texturas e, eventualmente, organizar uma competição para o melhor e mais entusiasta fã das fases de Tomb Raider.

O **Tomb Raider Last Revelation**, fases demonstrativas e exemplificativas fornecidas com o Tutorial, são fases não terminadas e não pretendem ser jogadas como tal. Elas foram incluídas com o Editor para abastecer o Tutorial de exemplos relativos às várias técnicas que você aprenderá e também para ser usadas como um trampolim para aqueles que não desejam construir seus próprios "mundos", mas que preferem empregar seu tempo jogando mais que propriamente projetando um jogo.

Nós sinceramente esperamos que você sinta a satisfação de inventar, projetar e construir com e para Lara, tanto quanto nós sentimos nesses últimos 4 anos. Nós agradecemos a todos vocês, que receberam e celebraram com entusiasmo as séries de Tomb Raider, contribuindo, assim, para o seu sucesso. Nós desejamos a você uma feliz aventura com Lara e com as ferramentas que também nós usamos para criar os seus mundos...





VISÃO GERAL DO EDITOR

COMO FUNCIONA

Blocos, quadrados e cliques. Você verá estes termos serem usados frequentemente.

O Editor foi elaborado para funcionar com um bloco básico ajustado e harmonizado para Lara e seus movimentos.

Texturas em tiles, numa escala igual à daquele bloco básico, são aplicadas para modelar salas e ambientes, constituindo assim cada fase. Luzes, objetos, inimigos e sons são acrescentados e colocados dentro dos modelos, para criar os mundos onde se desenrolarão as aventuras de Lara.

CONSTRUÇÃO DAS SALAS

As fases são criadas através da ligação e conexão de uma série de salas constituídas de paredes e conjuntos de construções. Os pisos e os tetos dessas salas são seccionadas em quadrados.

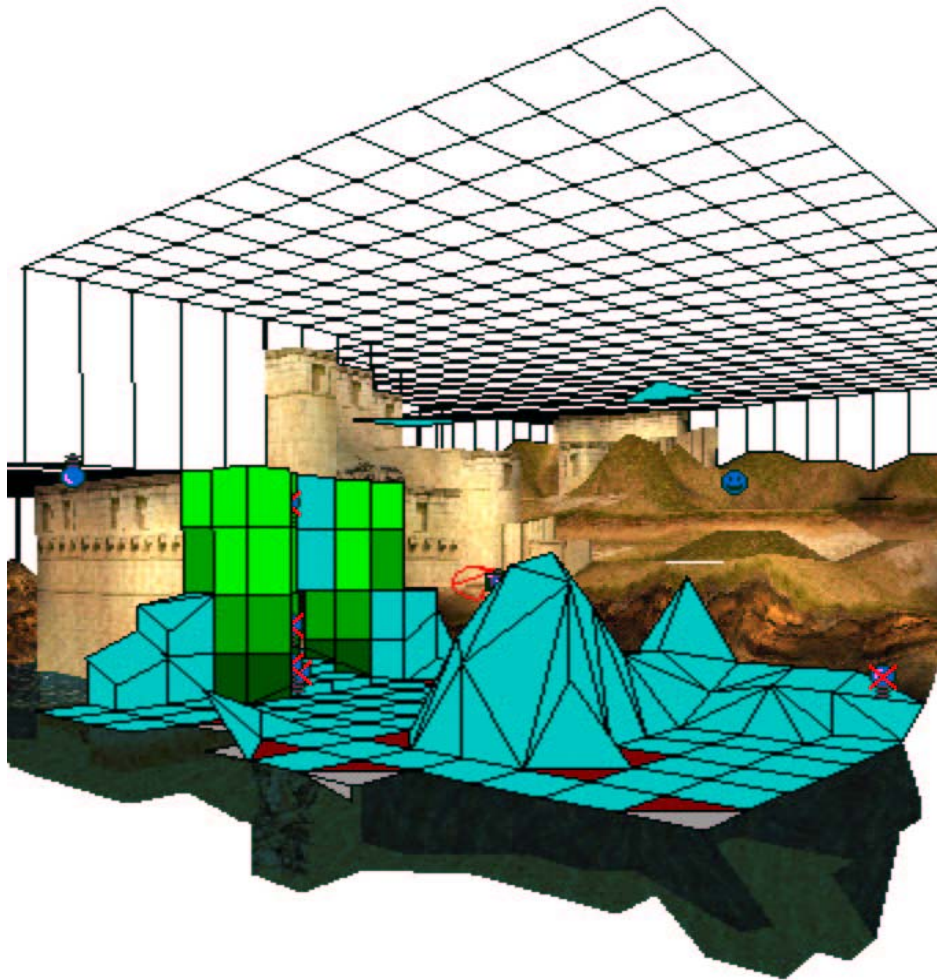
Os conjuntos de construções são criados quando você edifica um ou mais quadrados para cima do chão e/ou do teto para baixo.

Quatro cliques no mouse (para cima ou para baixo), igualam a largura ou extensão dessas secções de quadrados e criam um cubo perfeito. Vocês se lembram de todos aqueles conjuntos de blocos que Lara puxou e empurrou à sua volta ?

Conjuntos de blocos (e também blocos isolados) podem ser dispostos enfileirados e alinhados desde 1 clique de altura até os limites que você estiver disposto a estendê-los tanto para cima como para baixo.

Mas lembre-se : Lara tem apenas 3 cliques de altura e certas limitações de texturas devem ser consideradas, para que se possa criar um mundo convincente.

Os blocos de construção não são limitados a cubos ou colunas com topos planos. Os cantos e ângulos das superfícies podem ser puxados tanto para cima como para baixo, para criar aspectos inclinados e superfícies orgânicas — ótimas para a criação de cavernas rochosas e dunas de areia.





APLICANDO TEXTURAS

Texturas são aplicadas sobre a superfície dos blocos para complementar e determinar o seu aspecto, dando-lhe forma e definindo, por fim, o ambiente de Lara.

Cada fase tem um arquivo específico de textura que deve se carregado (Loading) para que se possam aplicar as texturas.

Um arquivo de textura é constituído de vários tiles de texturas de 64 x 64 pixels.

Idealmente as texturas são colocadas sobre as superfícies quadradas do conjunto, e poderão ficar dilatadas ou comprimidas para se ajustarem ao espaço delimitado pela dimensão do bloco construído.

Se estiverem excessivamente esticadas ou comprimidas as texturas não terão o seu melhor aspecto; portanto, para que isso seja permitido e tolerado, todas as **superfícies verticais** poderão ser entrecortadas em segmentos menores.

APLICANDO EFEITOS LUMINOSOS

Toda sala tem uma luz ambiente RGB com capacidade oscilando de 0 até 100% luz branca, com todas as nuances de cor no entremeio.

Luzes, spots, efeitos luminosos, luz solar e sombras, acrescentam dramaticidade e auxiliam na criação do ambiente de um mundo real.

COLOCANDO OBJETOS

O que seria do mundo de Lara sem objetos para pegar ou inimigos para enfrentar e combater?

Cada projeto tem um arquivo específico ou **WAD** (object set = grupo de objetos) que deve ser carregado antes que a disposição e a utilização dos objetos ou inimigos (baddies) sejam possíveis.

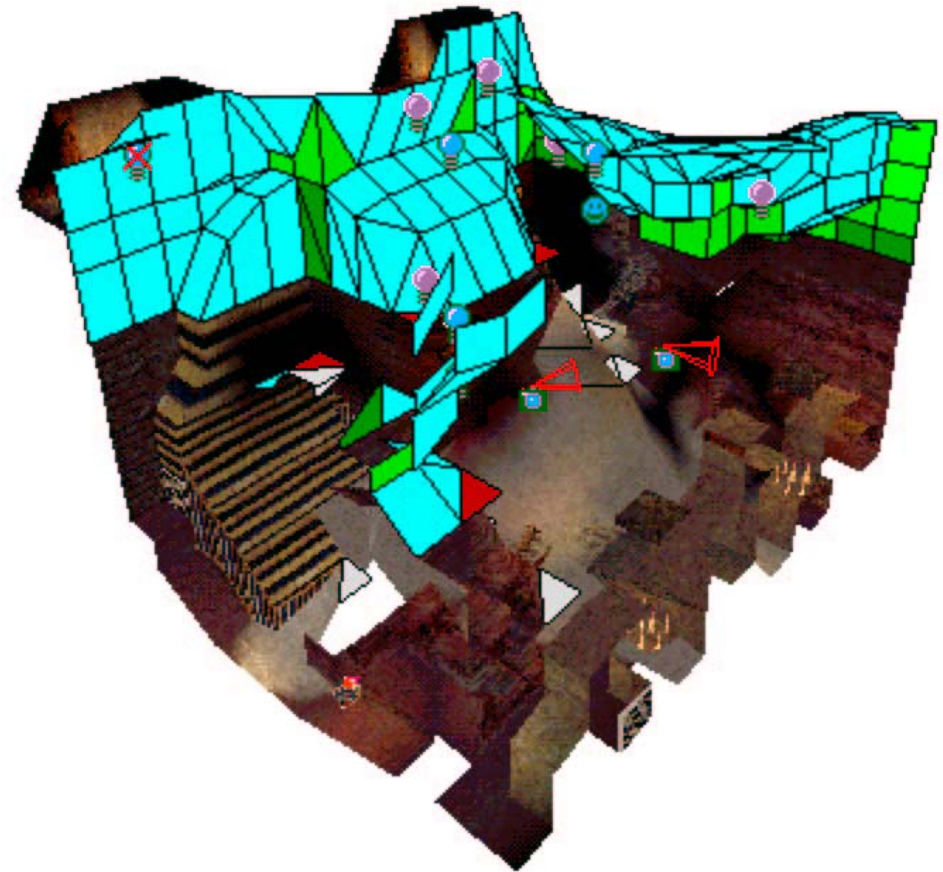
Os arquivos WAD incluem objetos específicos, desde provisões e munições até fontes de águas animadas e, pelo menos, 3 ou 4 inimigos por fase.

Animações ocupam uma grande quantidade de memória, então, esqueça aquelas salas com 1000 escorpiões! É tempo de empregar habilidade em seus projetos e descobrir novas maneiras e novas idéias para chegar a um jogo equilibrado e balanceado.

COLOCANDO TRILHAS DE ÁUDIO

Trilhas de áudio desempenham um importante papel no desenvolvimento dos diversos **climas** dentro de uma fase e são tão fáceis de configurar quanto engatilhar objetos.

Depois que você tiver escutado as trilhas de áudio, tente imaginar como e onde elas serão colocadas para abranger todo o ambiente, enriquecer a “dramaticidade” e destacar aquele momento especial da sua fase.





INTERFACE INTERATIVA

A Interface foi dividida em 6 seções para facilitar a referência : **Drop Down Menu Bar** (Barra de Menus Descendentes), **Plan View Panel** (Painel de Visão Plana), **Object Panel** (Painel de Objetos), **Lighting Panel** (Painel de Iluminação), **Editor Window Panel** (Painel da Janela do Editor) e o **Texture Panel** (Painel de Texturas).

Se você tiver acesso a uma impressora, seria uma boa idéia imprimir o arquivo “Interface.PDF” para usar como referência enquanto estiver trabalhando no Tutorial, até que esteja familiarizado com a terminologia da Interface. Você também pode imprimir as seções individuais de cada painel se preferir uma cópia mais detalhada.

DROP DOWN MENU BAR = BARRA DE MENÚS DESCENDENTES

Contém os menus Project, Edit, Features, Room, Texture, Effects e Objects.

PLAN VIEW PANEL = PAINEL DE VISÃO PLANA

Permite a visão do topo para a base da sala selecionada. Janela secundária de trabalho. Formado pelos seguintes recursos: **Plan View Grid** = Grade de Visão Plana e **Room Edit Buttons** = Botões de Edição de Salas. Cria salas, adiciona e edita características das salas.

OBJECT PANEL = PAINEL DE OBJETOS

Seleciona, apresenta, coloca e ilumina objetos.

LIGHTING PANEL = PAINEL DE ILUMINAÇÃO

Seleciona, coloca e ajusta a iluminação.

EDITOR WINDOW BUTTONS = BOTÕES DA JANELA DO EDITOR

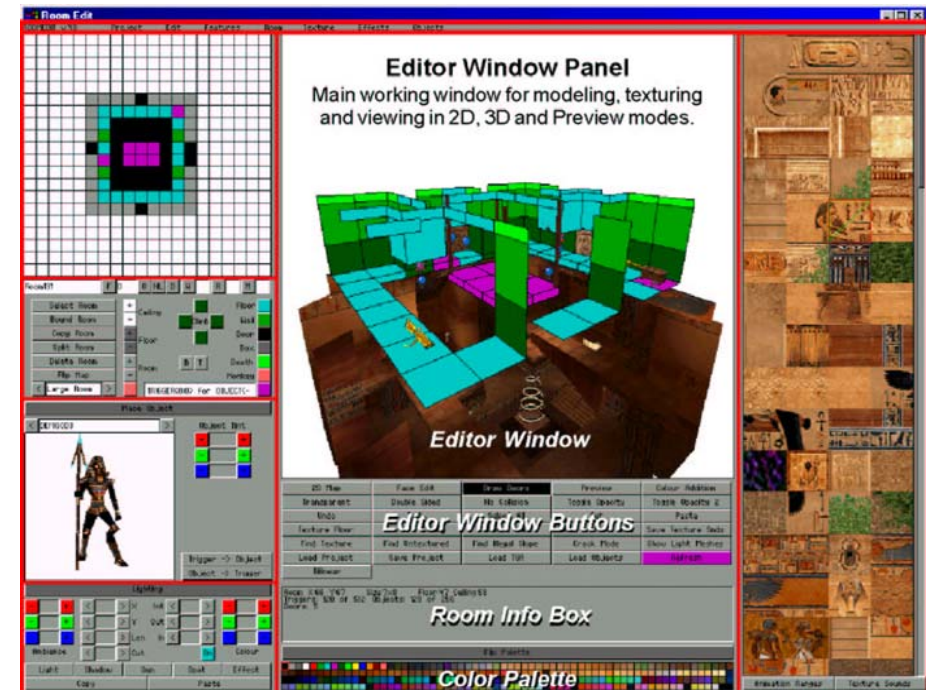
Proporciona diferentes modos de visualização. Possui funções variadas e oferece, principalmente, atalhos para texturização e modelagem.

ROOM INFO BOX = CAIXA DE INFORMAÇÕES E ESTATÍSTICAS

Informa o número total de gatilhos e objetos no Projeto, posição da sala, além de outros dados igualmente importantes.

COLLOR PALETTE = PALETA DE CORES

Fornecer cores utilizadas para efeito de transparência; Caminho rápido para atribuir cores a iluminações e objetos.



TEXTURE PANEL = PAINEL DE TEXTURAS

Seleciona tiles para texturização dos modelos ; configura as animações e sons para as texturas.

EDITOR WINDOW PANEL = PAINEL DA JANELA DO EDITOR

Janela principal de trabalho para modelagem, texturização e visualização em modos 2D, 3D e modo prévio (**Preview**).

NOTA IMPORTANTE : Ao apertar **ALT + ENTER** você removerá as barras azuis do Windows e também tornará a **Fileira de Botões** visível.



INICIANDO O TUTORIAL (Tut1.prj)

Quando você instala o software editor, todas as suas respectivas pastas ficam adequadamente instaladas em seu **drive C**. Porém, se você não pode instalar o diretório padrão no seu drive C, irá receber uma mensagem de erro quando estiver carregando o projeto tutorial ou quaisquer dos projetos exemplos. Se esse for o caso, por favor consulte o tópico **Mensagens do Editor de Fases**, na **Seção DIAGNÓSTICO**, no fim do Manual. Ele informará o que você deve fazer. Também, antes de ir adiante, verifique o **Fluxograma (File Flow Chart)** para obter um melhor conceito e definição de como tudo funciona em conjunto e onde encontrar arquivos quando você precisar deles.

Esteja certo de que a **resolução do Desktop** está em **1024 x 768** e de que a **vivacidade das cores** está para **16 Bits**. **O Editor não rodará se você estiver configurado em 24 Bits de cor.**

Para entrar no programa siga os seguintes passos: **Iniciar \ Core Design \ Tomb Raider Level Editor \ Tools \ Room Editor**. Crie um atalho na área de trabalho para um acesso mais rápido.

Para visualizar a Fileira de Botões na Interface, pressione ALT + ENTER. As barras do Windows serão ocultadas e a Interface será integralmente ajustada em sua tela.

Usando a **Barra de Menus Descendentes**, no alto da Interface do Editor, clique em **Project**, escolha **Load** e carregue o arquivo **tut1.prj**, localizado dentro da **pasta TUT1**, no diretório dos **Mapas (Maps)**. Uma representação em 3D da 1ª. sala do Tutorial, ou modelo demonstrativo, irá aparecer na janela do editor. (Se sua janela do Editor ou qualquer porção dela aparecer em preto, minimize a janela e, então, maximize-a. Você deverá **pressionar ALT + ENTER novamente para recuperar sua barra do Windows**).

TURISMO RÁPIDO - FAMILIARIZANDO-SE COM A INTERFACE DO EDITOR

Esse é um bom momento para examinar o modelo demonstrativo, assim você poderá ver o que deve aprender sobre ele. Também precisa familiarizar-se com alguns botões-chaves na Interface, a fim de encontrar rapidamente à sua volta o modelo e as salas que irá construir em breve.

VISUALIZANDO AS SALAS EM 2D

Clique e ative o **botão 2D MAP** — o botão esquerdo superior, diretamente abaixo da Janela do Editor.

Os botões mudam do cinza para o preto quando estão na posição "ON", ou seja, quando estão ATIVADOS.

Você tem agora uma visão íntegra do topo à base do modelo demonstrativo. Observe que a 1ª. sala é **vermelha**, enquanto as **outras salas** são de cor **cinza e azul**.

As cores das salas representam diferentes níveis de elevação.

- Essa cor representa a sala na qual você está trabalhando.
- Representa as salas que estão na **mesma elevação** que aquela na qual você está trabalhando.
- Representa aquelas salas que estão **acima** da sala na qual você está trabalhando.
- Representa as salas que estão **abaixo** daquela na qual você está trabalhando.

Observe a grade de **VISÃO PLANA** no canto esquerdo superior da Interface. Ela exibe uma visão do topo à base da sala selecionada, em quadrados azuis claros. Os **quadrados cinza**, ao redor, representam as **paredes** das salas e não são computados como parte das dimensões atuais delas. Os **quadrados pretos** representam **portas ou portais** que **interligam** essas salas.

| | | |
|-----------------------------|---------------------------|-------------------------------------|
| GRADE DE VISÃO PLANA | Quadrados Azuis : | Topo (teto) e Base (chão) das salas |
| | Quadrados Cinzas : | Paredes e / ou Muros / Horizontes |
| | Quadrados Pretos : | Portas e / ou Portais |

1 quadrado da grade = 1 componente básico ou 1 bloco de construção



VISUALIZAÇÃO DE SALAS EM 3D

Clique **OFF (desative)** o botão **2D MAP** para visualizar uma representação em 3D da sala selecionada na Janela do Editor.

1. Use as **teclas de setas** para **girar o modelo**.
2. Use **Page Up** e **Page Down** para **zoom** interno e externo, respectivamente.

BOTÃO FACE EDIT

Clique sobre o botão **FACE EDIT** para ver as **salas com texturas**.

NOTA : Se você acidentalmente mudar uma textura durante sua exploração, pressione **CONTROL U** para retornar a ela.

BOTÃO DRAW DOORS

Clique o botão **DRAW DOORS** para visualizar as salas que estão anexadas às salas selecionadas. À medida que girar o modelo, observe como as bordas e as “paredes” desaparecem para permitir a você uma melhor visão do trabalho.

BOTÃO LIGHTING

Se você quiser visualizar as salas com os efeitos de iluminação, clique o **botão LIGHTING** no **PAINEL DE ILUMINAÇÃO**, no canto inferior esquerdo da Interface do Editor.

SELECIONANDO SALAS

Clique sobre o botão **2D MAP** (modo ativado / on). Encontre a **Janela de Texto** diretamente abaixo da grade de Visão Plana. Clique sobre o botão **Select Room** (selecionar sala) e escolha **Crooped Room** na janela “*pop-up*”. Em seguida clique **OK**. Observe que o nome da sala aparece na JANELA DE TEXTO e a nova sala que você selecionou aparece sobre a grade de VISÃO PLANA. Ela está agora destacada em “vermelho”, isto é, é a sala selecionada na JANELA DO EDITOR.

Agora clique sobre outras salas na JANELA DO EDITOR e veja como elas aparecem sucessivamente sobre a grade de VISÃO PLANA e na JANELA DE TEXTO, abaixo da grade.

Observe também que à medida que você clica sobre outras salas, algumas vezes as demais salas mudam de cor, conforme uma nova sala vai sendo selecionada. Se a sala que você selecionou repousa sobre uma elevação diferente daquela previamente selecionada, o EDITOR ajustará todas as cores de forma que você poderá ver quais salas estão agora na **mesma elevação (azul)** que a sala selecionada e quais salas estão **acima (cinza claro)** ou **abaixo (cinza escuro)**.

SUGESTÃO :

Aqui vai um “artifício” para ajudar a ilustrar essas diferenças de elevação.

Selecione a sala “**One Square**” usando o botão “**Select Room**”.

Pressione os botões **Room +** ou **Room -** (na fileira de botões do Editor de Salas) e observe como os estágios de leitura das elevações mudam na CAIXA DE INFORMAÇÕES, abaixo da JANELA DO EDITOR. Depois de vários cliques, repare como as outras salas mudam de cor conforme a sala menor se move acima e/ou abaixo delas.

NAVEGANDO POR ENTRE O MODELO

O BOTÃO FLIP PALETTE

À primeira vista você imaginaria que esse botão tivesse que ser executado com a paleta de cor abaixo dele; mas não! Algumas vezes você não pode selecionar uma sala usando o mouse porque ela está escondida pelas salas que estão acima, no topo. O botão **FLIP PALETTE** ajudará você a encontrar aquelas salas escondidas, ocultadas pelas outras.

Selecione uma sala e, em seguida, pressione o botão **Flip Palette**. Todas as salas acima da sua sala selecionada irão desaparecer do campo de visão — apenas as salas na mesma elevação que a sua e as outras, abaixo dela, irão permanecer. **Se você clicar novamente, restabelecerá as salas superiores.** Esse é um botão sumamente usado para auxiliar na navegação vertical e na seleção das salas ocultas e, além disso, será importante sempre que você começar a construção de salas em múltiplas camadas.



O CURSOR DE NAVEGAÇÃO ENTRE SALAS (ALT + Z)

FUNDAMENTAL APRENDER !

As teclas **ALT + Z** trazem pra você o cursor para navegação entre salas “**place target**”. Você pode se movimentar de uma sala para outra, clicando sobre as salas adjacentes, enquanto na visão 3D (com o botão **DRAW DOORS** ativado).

Você pode também clicar sobre a grade de **VISÃO PLANA** com o cursor “**place target**” para se movimentar no interior daquela sala.

As teclas **ALT + Z** permitem a você mudar os eixos rotacionais da sala — o quadrado que você clica com o cursor **place target** vem a ser o novo eixo rotacional da sala.

Recupere a visão e os eixos padrão usando o botão **ROOM** da **Barra de Menus Descendentes** e clicando **CENTRE** (centro, na ortografia inglesa). O eixo central anterior da sua sala deverá ser restabelecido.

NOTA : Se você usar a função **CENTRE** lembre-se de que ela coloca o seu olho nivelado com o meio da sala. Isso realmente pode aguçar o seu senso de proporção em salas maiores, mais amplas.

Se a sala está elevada a **20 cliques** — o padrão do Editor — o nível do seu olho está a **19 pés e 2 polegadas** acima do chão o que, no sistema métrico, equivale a **5 metros e 79 cm** de altura do chão !

MODO PRÉVIO (PREVIEW)

Clique o botão **PREVIEW** para visualizar o modo como o seu modelo aparecerá no jogo: se bom, quase bom, mais ou menos, etc... .

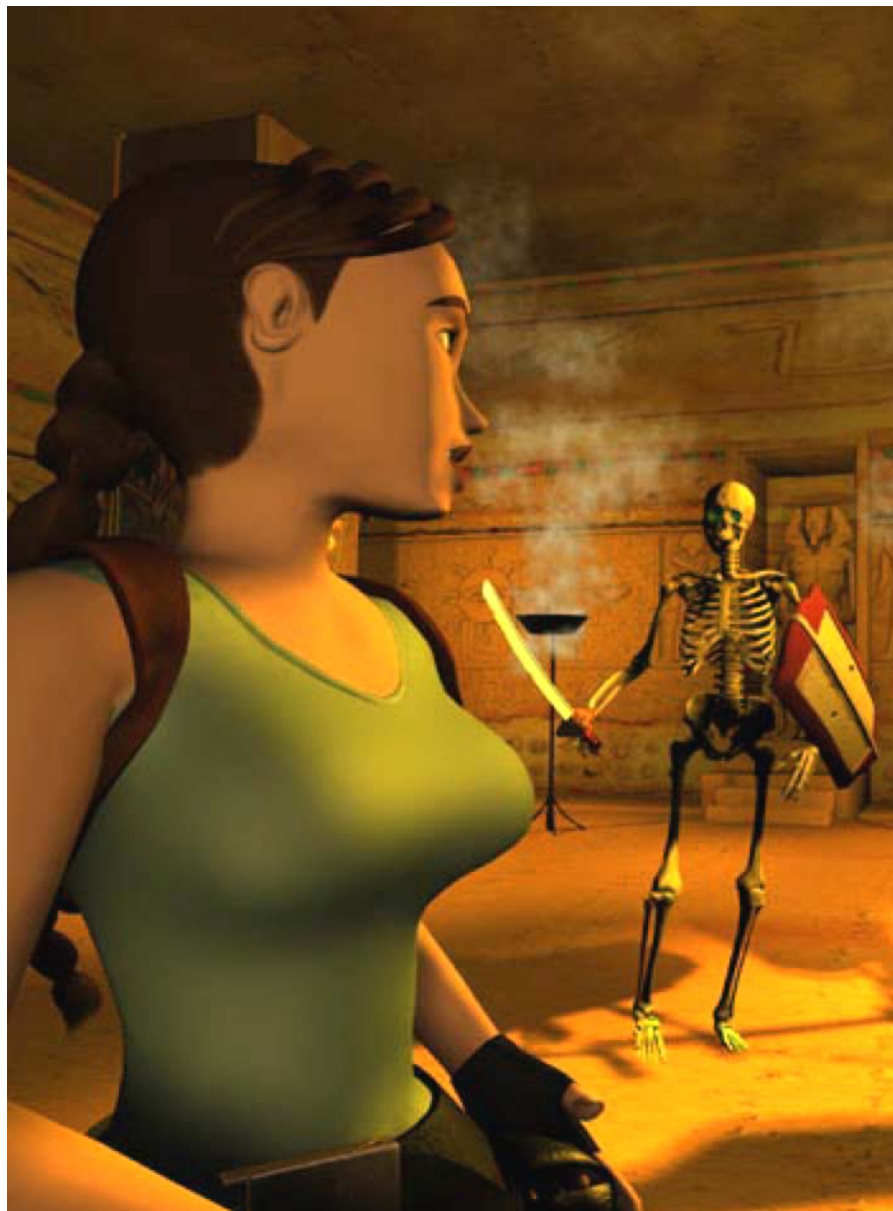
Para explorar ao redor do modelo você deve:

1. Mover o mouse à esquerda ou à direita para visão das laterais.
2. Clicar com o botão esquerdo e mover à frente para zoom interno.
3. Clicar com o botão direito e mover para trás para zoom externo.
4. Pressionar **ESC** ou **BARRA DE ESPAÇO** para encerrar o modo PREVIEW.

Esta é uma visão em baixa resolução que permite a você navegar rapidamente por todos os lados e verificar o seu projeto. É muito usada porque o Editor sempre pode finalizar em qualquer sala pela qual você passar. Os controles parecem um pouco desajeitados a princípio, mas você aprenderá a usá-los com um pouco de prática.

Circule por algum tempo por todas as salas. Pare em diferentes locais, feche o modo PREVIEW para observar a sala sobre a grade de VISÃO PLANA e a JANELA DO EDITOR. Pratique utilizando o comando **ALT + Z** para navegar em ambas as visões 2D e 3D.

Mãos à obra ...



Seção I

NO PRINCÍPIO

O Projeto Tutorial (**Tut1.prj**) foi desenvolvido especificamente para ensinar a você o básico. Assim, ao mesmo tempo, você explora e constrói um projeto duplicado. Ao término do tutorial você estará apto a criar sua própria fase jogável e/ou produzir as mais avançadas técnicas.

Quando você iniciou o Tutorial, observou o modelo demonstrativo situado na parte superior do painel da JANELA DO EDITOR. A colocação desse modelo na parte superior da janela dá a você espaço para construir um modelo duplicata exatamente abaixo do original. Também provê acesso rápido ao modelo demonstrativo para consulta visual. Uma vez tendo completado o seu modelo, se desejar, você poderá conectá-lo com o original para criar uma grande fase.

Uma vez mais Lara se vê envolvida numa cilada dentro de uma tumba. Ela terá que solucionar alguns quebra-cabeças e enfrentar alguns inimigos (“baddies”), a fim de poder encontrar sua saída. Se você não tiver experimentado isso ainda, jogue um pouco mais a fase demonstrativa, assim poderá visualizar melhor o que irá construir depois.

SALVANDO SEU PROJETO

É altamente recomendado que você salve seu projeto — e salve com frequência !

Uma função “autosave” é ativada quando você entra no modo PREVIEW ou quando você produz um arquivo WAD, mas ainda é uma boa idéia salvar periodicamente.

O arquivo “autosave.prj” pode ser encontrado na raiz do diretório. Uma vez criado, quando abrir o Editor para carregar um projeto, o programa estará perguntando se você deseja carregar em “autosave”. Se não, pressione **CANCEL** antes de usar a **Barra de Menus Descendentes** para carregar seu projeto, caso contrário, o EDITOR não responderá.

O “autosave.prj” será automaticamente removido quando você encerrar o Editor — a menos que o programa não tenha sido fechado corretamente (forçado a reiniciar ou travar). Então, lembre-se de salvar seu projeto antes de fechar o Editor — **uma das características do “autosave” é ser usado apenas para emergências.**

Não é uma má idéia adotar um método para salvar os arquivos do seu projeto ao invés de copiar sobre a sua versão atual. Isso evitará ter que refazer um projeto inteiro se algum bug ocorrer (não muito provável, mas pode acontecer). Um sistema bom para renomear é através do ciclo do alfabeto : tut1a.prj , tut1b.prj, tut1c.;prj..., etc, etc.



CRIANDO UMA SALA

Primeiro, volte para a visão 2D, clicando o botão 2D MAP.

Clique o botão SELECT ROOM e, usando a barra de rolagem, desça até a 1ª sala vazia ; selecione-a e aperte OK. Isto criará uma nova sala no tamanho padrão de 18 x 18 quadrados x 20 cliques de altura. Essa medida preenche uma grade inteira (lembre-se : os quadrados de cor cinza não contam como parte real integrante).

TAMANHO PADRÃO DE UMA SALA : 18 x 18 QUADRADOS x 20 CLIQUES DE ALTURA

Clique sobre a **Janela de Texto “ Room 0 ”**, abaixo da grade de VISÃO PLANA e nomeie sua sala com um nome identificável. Você não tem que nomear as salas, mas fazer isso irá facilitar encontrar salas específicas em fases mais complexas.

Um modo fácil de nomear suas salas e que irá ajudá-lo a prevenir confusões mais tarde no Tutorial é usar os mesmos nomes das salas do modelo demonstrativo, porém, acrescentando uma letra ao fim delas. Dessa forma, sua versão da 1ª. sala deveria ser “First Room X” ; Dome Room deveria ser “Dome Room X” e assim por diante... Use o botão **Backspace** do seu teclado sobre o texto existente na janela e, então, digite o nome de sua sala.

Você deve apertar a tecla ENTER para que o nome fique “gravado” e memorizado.

MOVENDO SUA SALA

Você provavelmente observou o quadrado vermelho maior que apareceu no canto superior esquerdo da JANELA DO EDITOR. Todas as novas salas aparecem neste local. **Clique / direito** e arraste sua sala para dentro do espaço sob o modelo demonstrativo.

DIMENSIONANDO SUA SALA

Volte para a grade de **VISÃO PLANA**. Você deverá reduzir sua nova sala para um tamanho mais manejável. Clique com o botão direito na área azul clara da grade e arraste o mouse até obter uma seleção no tamanho de 8 quadrados verticais por 10 quadrados horizontais (a área selecionada ficará contornada uma linha de cor vermelha). Agora aperte o botão **BOUND ROOM** (delimitar sala), localizado entre os botões do Editor de Salas, abaixo da grade de Visão Plana.

Sua sala tem agora 8 quadrados de altura x 10 quadrados de largura.

FAZENDO UMA VERIFICAÇÃO

É tempo de olhar para a sala que há pouco você construiu.

Assegure-se de que a sala está selecionada (área em vermelho) e clique novamente no botão 2D MAP, para desativá-lo.

Você deverá ver uma sala com um piso e um teto em azul claro e paredes em tom verde médio.

Vá para a grade de **VISÃO PLANA** e clique um dos quadrados em azul claro. Observe que aquele quadrado correspondente no modelo (na JANELA DO EDITOR) está agora iluminado em vermelho, ou melhor, ambos — o quadrado do chão e o do teto.

Quando o quadrado está vermelho, ele está pronto para a ação !

OBS. : Você pode selecionar um quadrado do modelo mas, se você acidentalmente clicar sobre ele 2 vezes, uma seta branca aparecerá no meio do quadrado. Não se preocupe com essas setas agora, pois aprenderá sobre elas mais tarde. Para livrar-se dessas setas, clique com o botão direito sobre elas **uma só vez**.

Volte para a grade de **VISÃO PLANA** e clique sobre 1 dos quadrados cinza das paredes. Encontre a seção da parede correspondente, agora iluminada em vermelho, no modelo. Se ela não estiver visível, gire sua sala usando as teclas de setas até que ela esteja no seu campo de visão.

Clicando com o botão direito do mouse e arrastando-o, você pode selecionar vários quadrados ao mesmo tempo.

Para manipular os quadrados que você selecionou, use os botões **CEILING** e/ou **FLOOR** na fileira de botões do EDITOR DE SALAS sob a grade de VISÃO PLANA.

Clicando sobre os botões + ou - você eleva ou rebaixa o chão ou o teto, de acordo com as necessidades do seu projeto.

1 clique com o botão direito = 4 cliques simples com o botão esquerdo.



CUIDADO ! O botão **ROOM** aumenta ou diminui a elevação da sala inteira. Você usará essa função quando começar a empilhar salas.

Adquira o hábito de, ocasionalmente, verificar a elevação (a altura do teto e do chão) da sala na qual você está trabalhando.

Olhe para os números da caixa de informações, abaixo da JANELA DO EDITOR.

Eles deverão informar: Chão : 0
Teto : 20

ACRESCENTANDO DETALHES À SUA SALA

Agora, adicione àquela grande caixa vazia algo que provoque interesse e expectativa !

Ative o botão **2D MAP** e, em seguida, clique sobre a primeira sala do modelo demonstrativo para selecioná-la.

Desative o botão **2D MAP** — esteja certo de que o botão **FACE EDIT** está desativado também, e você verá uma sala com colunas, uma pequena saliência em volta do perímetro do chão e um teto com degraus estilo “**Zigurate**” (nós iremos lidar com a luz e painéis de parede em verde médio e verde escuro, na seção sobre aplicação de texturas).

Ok, vamos em frente.

Clique e ative os botões **FACE EDIT** e **LIGHTING**. Não se esqueça de desativar o botão **2D MAP**.

Você poderá ver agora quão grande e notável será sua sala quando tiver completado esse Tutorial.

Volte para o seu modelo.

Você pode selecionar sua sala através do botão **SELECT ROOM** ou, então, pelo botão **2D MAP**... — isto é com você !

TETO COM DEGRAUS, ESTILO ZIGURATE

Para “modelar” esse teto, siga as instruções seguintes :

1. Desative os botões **2D MAP** e o **FACE EDIT**.

- Vá para a grade de VISÃO PLANA, selecione 2x2 quadrados do centro de sua sala. Agora clique o botão **CEILING +** 2 vezes (ou você pode apertar a tecla **W** em seu teclado). Verifique os números na CAIXA DE INFORMAÇÕES, abaixo da JANELA do EDITOR. A altura lida para o seu teto deverá ser: 22
- Selecione ao centro 4x4 quadrados e eleve-os através de 2 cliques.
- Selecione ao centro 6x6 quadrados e eleve-os em 2 cliques, também.
- Você deverá ter agora uma sala com um teto com degraus 26 cliques mais elevado. Está muito elevado... então, vamos reduzi-lo.
- Sobre a grade de VISÃO PLANA selecione todos os quadrados azuis claros. **NÃO SELECIONE** nenhum dos quadrados de cor cinza das paredes.
- Pressione o botão **CEILING -** (ou a tecla **S** do seu teclado) 8 vezes. Isso irá abaixar o teto inteiro sem perturbar o efeito de degraus.
- A altura da sua sala agora deverá ser de 18 cliques.

COLUNAS

- Sobre a grade de VISÃO PLANA verifique a primeira sala do modelo demonstrativo (FIRST ROOM) para ver quais quadrados do chão você transformará em colunas. Os quadrados das colunas serão verdes.
- Volte para sua primeira sala **X** (FIRST ROOM X) e selecione o quadrado que você quer para construir uma coluna. Encontre o botão **WALL (verde)** nos botões do EDITOR DE SALAS, abaixo da grade de VISÃO PLANA, e clique sobre ele para transformar o quadrado do chão/ teto em um **quadrado-parede verde** criando, assim, uma coluna no seu modelo.

Clique sobre o botão 2D MAP para desativá-lo e confira o seu teto.

NOTA : Para reverter um quadrado-parede num quadrado-chão, basta selecionar o quadrado-parede verde e, em seguida, clicar o botão **FLOOR** (azul claro).



BORDAS

Agora vamos criar uma borda em volta do perímetro do chão.

1. Vá para a grade de VISÃO PLANA e selecione uma fileira de quadrados do chão ao longo de um dos lados da sala e eleve esses quadrados através de 2 cliques.
2. Repita o processo ao longo de cada parede.
3. Para construir o trilho para a porta que você colocará mais tarde, será preciso abaixar os 4 quadrados do meio da borda ao longo da parede leste (lado direito). Se tiver dúvidas, examine o modelo demonstrativo para confirmar a exata localização.
4. Finalmente, construa uma "plataforma" elevada. É lá que Lara estará quando a fase começar. Selecione os 4 quadrados do centro e eleve-os clicando **uma única vez** sobre o botão **FLOOR +** (ou aperte a tecla **Q** do seu teclado).

Parabéns !

Você terminou a modelagem de sua primeira sala.

Você terá agora uma sala com a mesma construção que a FIRST ROOM do modelo demonstrativo.

TEXTURIZANDO SUA SALA

Quando você carregou pela primeira vez o **tut1.prj**, não carregou apenas o modelo 3D da fase; você carregou também um arquivo de textura TGA, composto de muitos tiles de 64 x 64 pixels.

Os tiles de texturas estão localizados no **Painel de Texturas**, no lado direito da INTERFACE do EDITOR.

SELECIONANDO TEXTURAS

1. **CLIQUE ESQUERDO** sobre um tile para selecioná-lo. Observe que dentro da caixa vermelha de seleção há um triângulo verde. Não se preocupe com ele agora.
2. **CLIQUE DIREITO E ARRASTE** sobre a textura para selecionar porções de tiles individuais em gradação de 16 pixels (p.ex.: 16 x 16, 16 x 32, e assim por diante).

APLICANDO TEXTURAS

1. Certifique-se de que sua sala está selecionada. (Você tem salvado o seu projeto freqüentemente, certo ?)
2. Desative o botão 2D MAP e clique sobre o botão FACE EDIT. Você não verá as texturas que estará aplicando, a menos que esse botão esteja ativado.
3. Use as teclas de setas para girar o modelo, de modo que você esteja olhando o chão abaixo.
4. Escolha um tile apropriado para o chão. Recorra ao do modelo demonstrativo, se tiver gostado. **Clique com o botão direito sobre uma textura aplicada e automaticamente ela será selecionada no arquivo de texturas.** Agora, clique esquerdo sobre qualquer quadrado do chão para aplicar a textura. Se você não a vê, é porque provavelmente tenha esquecido de ativar o botão FACE EDIT.
5. Agora clique / direito sobre o chão e arraste para uma obter uma seleção de vários quadrados. Com esse procedimento, estará aplicando o tile de textura selecionado sobre todos os quadrados da seleção.
6. Se quiser texturizar o chão inteiro de uma só vez, use o **botão Texture Floor**, sob a JANELA DO EDITOR.

NOTA : As texturas aplicadas dessa forma geralmente se assemelham a papel de parede ! Você pode usar os **botões Texture Ceiling** e **Texture Walls** para realizar a mesma tarefa mas, com toda a certeza, ficará muito mais satisfeito e feliz com sua fase se evitar usar esse método.

7. Agora selecione uma textura apropriada para as paredes e aplique-a sobre um quadrado. Você verá que as texturas da parede parecem esticadas e borradas. Isto ocorre porque um tile de textura quadrado está sendo aplicado sobre uma superfície retangular. O ideal é colocar um tile de textura sobre uma superfície quadrada, uma vez que as texturas ficarão esticadas ou comprimidas para se ajustar à altura do segmento da parede.

CORRIGINDO AS TEXTURAS ESTICADAS DAS PAREDES

Felizmente há uma boa solução para o problema das texturas esticadas . Você se recorda das três tonalidades de verde que viu sobre os painéis de parede no modelo demonstrativo ? Aqueles segmentos matizados são uma das chaves para o sucesso absoluto no mapeamento e aplicação das texturas.



1. Desative o botão FACE EDIT para visualizar sua sala sem texturas.
2. Clique / direito e arraste selecionando uma parede inteira ou, então, vá para a grade de VISÃO PLANA e arraste uma seleção sobre uma parede cinza (desculpe, mas apenas uma parede, de cada vez). Uma vez que tenha sido selecionada, a parede inteira do seu modelo deveria se tornar vermelha.
3. Usando o **botão CEILING** – clique 12 vezes para mover uma linha para baixo no painel. Você não verá qualquer movimento da linha divisória até o 9º clique porque essa linha está vindo de uma posição de 20 cliques acima do chão.
4. Usando o **botão FLOOR +** clique 4 vezes para mover uma linha para acima do chão. Agora você tem uma parede dividida em três segmentos, com três tonalidades de verde. Veja os painéis de parede da **First Room** do modelo demonstrativo, para ter uma idéia de como o seu painel deveria ficar.
5. Agora, ative o botão FACE EDIT e aplique as texturas nas paredes restantes.

UTILIZANDO PORÇÕES DE UM TILE DE TEXTURA

1. O mais baixo dos segmentos do painel de parede deverá ter apenas 2 cliques de altura. Se for aplicada uma textura cheia nele, as texturas ficarão comprimidas e não terão um aspecto tão liso e nítido como as outras. Então, ao invés de usar um tile inteiro, aplique somente metade dele. (Clique / direito sobre a textura do modelo demonstrativo para encontrar a porção correta).
2. Agora, aplique essa porção de textura numa das laterais da plataforma elevada construída para Lara. Vá para o tile de textura apropriado, clique / direito e arraste uma seleção de **16 x 64 pixels**. Não se esqueça de que o padrão de gradação do Editor são **incrementos de 16** — o equivalente a um clique de um bloco de construção, assim, fica muito fácil fazer seleções precisas. Você vai precisar fazer a mesma coisa com os degraus do teto, só que nesse caso, deverá arrastar a metade de um tile de textura, ou seja, uma porção de **32 x 64 pixels**.

ADICIONANDO SEGMENTOS SUPLEMENTARES PARA TEXTURIZAR AS COLUNAS

1. Desative o **botão FACE EDIT** e observe as colunas. Elas são tão altas quanto as paredes; dessa forma, se você as dividir em apenas três segmentos, as texturas parecerão esticadas. Também é simples resolver isso.
2. Vá em frente e divida a coluna superior, tal como foi feito com o painel de parede, porém, clique 6 vezes do topo para baixo e 4 vezes da base para cima usando os **botões CEILING / FLOOR + e -**. Em seguida, use as teclas **R** e **F** do teclado (**R** = pense em **Roof** = telhado, teto) para conduzir outro painel pra baixo ou para cima do teto. A **tecla F** conduz o painel para baixo e a **tecla R** move-o de volta pra cima. Você precisará clicar a **tecla F** 10 vezes.

3. As bases das colunas precisam de um efeito “kick board” para fazer parecer que elas, as colunas, estão assentadas sobre um pedestal. Use as **teclas E - D** para mover o painel para cima e para baixo do chão (a **tecla E** conduz o painel para cima e a **tecla D** move-o para baixo, novamente). Aperte a **tecla E** 2 vezes. Mais uma vez, se tiver dúvidas, dê uma olhada no modelo demonstrativo para verificar as colunas, e ver como as da sua sala deveriam ficar.

SEGMENTANDO O BLOCO DE CONSTRUÇÃO AZUL

Vale a pena mencionar aqui que você está apto a segmentar, igualmente, os lados verticais dos blocos do chão e do teto, para texturização, mas com um detalhe :

As teclas **R** e **F** são usadas para o teto e as teclas **E** e **D** são usadas para o chão.

GIRANDO AS TEXTURAS

Você pode girar uma textura clicando com o botão direito do mouse sobre ela, desde que ela já esteja aplicada ao modelo.

REFLETINDO TEXTURAS

Mantenha apertada a tecla CONTROL enquanto você aplica sua textura, para obter uma imagem refletida ou então horizontalmente tremida (**flipped**) do seu quadrado de textura. Se a textura já tiver sido aplicada, aperte **CONTROL** e **clique / esquerdo** para conseguir o efeito estremeado.

PROCURANDO POR SUPERFÍCIES NÃO TEXTURIZADAS

Às vezes é fácil cometer falhas na texturização de um polígono, especialmente com modelos mais complexos. Para ajudar você a encontrar essas falhas na texturização, se o **botão FIND UNTEXTURED** localizado abaixo da **JANELA DO EDITOR**.

Você já sabe! Já tem as ferramentas. Então, a texturização, agora, é com você!

Brinque com as texturas para criar diferentes padrões e disposições. Mas se quiser ver seu modelo exatamente como o do demonstrativo, consulte o Tutorial para isso. Não se esqueça das dicas para a seleção de texturas para os seus próprios modelos. **Clique / direito uma só vez para selecionar uma textura a ser aplicada**, (mas observe se aquela textura já não está selecionada no painel de texturas). **Um clique / direito irá girá-la em 90°**.



CHECANDO COM O MODO “PREVIEW”

Talvez seja tempo de fazer uma pausa e reavaliar todo o seu trabalho no modo **PREVIEW** (aí está a próxima melhor coisa a ser vista no jogo).

Sempre é bom salvar o trabalho antes de entrar no modo PREVIEW. Porém, o EDITOR deve salvá-lo automaticamente quando você ativar esse modo.

ILUMINANDO SUA SALA

Agora você tem uma bela sala texturizada a seu gosto, mas ela está iluminada demais, em relação às tumbas escuras e táticas que Lara está acostumada a explorar. Esse é o caso em que a iluminação faz toda a diferença! Mas antes de explorarmos as técnicas de iluminação, vejamos um pouco de física!

LUZES BÁSICAS

As luzes são feitas de três cores: **vermelho (Red)**, **verde (Green)** e **azul (Blue)**, ou **RGB**. Iguais valores de cada uma dessas cores criam a luz branca. Removendo o verde e o azul, nós criaremos o vermelho; removendo o azul, criaremos o amarelo, e assim por diante. **Quanto mais baixo for o valor numérico, mais escura será a cor.** Isso pode tomar um pouco do seu tempo, quando for modificar os valores RGB, mas há um modo mais fácil e mais rápido de conseguir a cor que você deseja. Vamos chegar lá, breve!

A iluminação irá afetar apenas as superfícies texturizadas e os efeitos de iluminação não serão visíveis até que você **clique o botão LIGHTING**, no **PAINEL DE ILUMINAÇÃO**.

Para mudar a configuração de uma iluminação já colocada você deverá estar com o botão LIGHTING ativado.

Os valores aparecerão nas caixas ao lado dos vários controles, sob o botão **LIGHTING**. As propriedades diferem com cada tipo de luz, mas os valores que irão aparecer nas caixas ao lado dos controles pertencem somente à luz selecionada.

A todos os tipos de iluminação do **TOMB EDITOR** se pode atribuir uma cor e todos, também, podem ter os valores de cores modificados; dessa forma, novos valores podem ser estabelecidos, se você assim o desejar.

NOTA: A luz aparecerá muito mais luminosa no jogo que no **EDITOR**. Isso significa que você precisa configurar sua iluminação com uma tonalidade um pouco mais escura do que aquela que você deseja que apareça no jogo!

As cores das luzes irão afetar os objetos e as texturas nas salas.

TIPOS DE ILUMINAÇÃO

Você pode criar o tipo de iluminação que quiser para sua fase. As tumbas podem ser escuras, sinistras e misteriosas, enquanto outros espaços podem ser bem iluminados (para mostrar toda a sua habilidade em modelagem). Os efeitos de iluminação disponíveis no **EDITOR** se enquadram dentro de 2 categorias: **LUZ AMBIENTE** e **LUZ DIRECIONADA**.

LUZ AMBIENTE

Toda sala inicia com um **AMBIENT RGB padrão**, configurado em **128, 128, 128** (unidades iguais de vermelho, verde e azuis). A luz ambiente é, em geral, a luz interna da sala — sem ela (RGB em 0,0,0) a sala teria um tom negro. A maior luminosidade possível, para efeito de configuração, é a intensidade 255 de cada cor, mas esta gradação é extremamente brilhante!

Quando você carregar um projeto, não verá qualquer configuração. Para torná-la visível clique **primeiro** sobre o botão **LIGHTING** e, em seguida, sobre um dos botões de valores RGB. Se você clicar **depois** sobre o botão **LIGHTING** ele elevará ou abaixará o valor e, então, você terá que reajustá-lo.

É melhor deixar a luz ambiente na configuração padrão até que você tenha texturizado sua sala ou, então, será difícil ver o que você está fazendo!

CONFIGURANDO A LUZ AMBIENTE

Com o botão **2D MAP desativado** vá até o **PAINEL DE ILUMINAÇÃO** e clique sobre o botão **LIGHTING** (ele automaticamente ativará o botão **FACE EDIT**). Ali você terá 2 maneiras para ajustar a configuração da luz ambiente:

1. Clique os botões coloridos **+** ou **-** ao lado do estágio de leitura de configuração da luz ambiente. **Clique / esquerdo** sobre os botões coloridos **RGB** para ajustar a cor para uma unidade. **Clique / direito** para ajustar a cor para **16 unidades**.



LEMBRE-SE ! Iguais valores RGB criam uma luz “branca” e montantes desiguais criarão cores .

2. **Clique / direito** sobre qualquer dos quadrados coloridos situados na base do PAINEL DA JANELA DO EDITOR . A luz ambiente irá absorver agora a cor que você clicou.

DICA : Isto é muito mais rápido do que ajustar os valores RGB manualmente. As luzes adicionais colocadas em sua sala serão mais efetivas se a configuração da sua luz ambiente for mais baixa — por exemplo, 30,30,30.

NOTA : Quando você muda de uma sala para a seguinte, as configurações da luz ambiente **NÃO** mudarão automaticamente com cada mudança de sala.

Se suas configurações de luz ambiente diferem de sala para sala e você necessita fazer uma conferência, clique sobre um dos valores RGB para obter as configurações para aquela sala em particular.

LUZES DIRECIONADAS

Todos os outros tipos de iluminação recairão nesta categoria.

Há 5 tipos de iluminação : **LUZ** (light) , **SOMBRA** (shadow) , **SOL** (sun), **LOCALIZADA** (Spot) e **EFEITO** (Effect).

Essas iluminações podem ser colocadas em qualquer lugar na sala — a posição delas é indicada por um ícone — e elas somente aparecerão em seu modelo se você as colocar lá! Para colocar uma iluminação, escolha o tipo que deseja utilizar clicando sobre um dos 5 botões na base do **PAINEL DE ILUMINAÇÃO** e, em seguida, clique sobre o chão, teto, um quadrado da parede, enfim, sobre o local onde deseja colocá-la.

PROPRIEDADES E CONTROLES DE CONFIGURAÇÃO

Para alcançar um resultado realmente satisfatório, é necessário que a iluminação seja ajustada depois de colocada. Assim, ela precisa estar selecionada para que se possa fazer qualquer tipo de ajuste (a luz, quando selecionada, aparece na cor vermelha).

LUZ (LIGHT) = Ícone = LÂMPADA INCANDESCENTE AZULADA

Esta é uma iluminação básica e se comporta como uma lâmpada incandescente, espalhando a luz por todas as direções.

Se uma luz estiver selecionada, o botão **SHOW LIGHT MESHES** (mostrar malhas da luz), abaixo da **JANELA DO EDITOR**, irá permitir a você ver suas características de “ **FALLOFF** ” (pense em **FALLOFF** como quão longe uma luz possa ir).

FALLOFF = A parte da emanção da luz que se enfraquece ao longo da escuridão (mínimo)
HOTSPOT = A parte mais luminosa e mais brilhante de uma emanção de luz (máximo)

Os círculos vermelhos representam o **FALLOFF**, ou, onde a luz termina, se esgota.

Os círculos brancos representam o **HOTSPOT**, ou, a parte mais brilhante e mais resplandecente da luz.

Quanto maior a distância do **HOTSPOT** ao **FALLOFF**, mais suave é a transição da luz para a escuridão. As distâncias podem ser ajustadas usando os **botões OUT** (para **FALLOFF**) e **IN** (para **HOTSPOT**) situados no **PAINEL DE ILUMINAÇÃO**.

Imediatamente acima dos botões **OUT** e **IN** está o **botão INT** (intensidade) — este ajusta o brilho da luz selecionada.

NOTA : Todas as iluminações direcionadas aceitam ajuste de **INTENSIDADE**

SOMBRA = (SHADOW) = Ícone = LÂMPADA CINZA PÚRPURA

Sim, você pode utilizar sombras ! Pense na sombra como uma **antiluz**. Ela irá afetar áreas muito específicas e funciona bem para o escurecimento de ângulos, bordas, cantos, etc. Pode ser ajustada utilizando-se as mesmas configurações que são usadas para a luz.

SOL = (SUN) = Ícone = FACE FELIZ

A luz do sol gera sombras e funciona bem em composições externas, ao ar livre. Ele pode ser usado em áreas internas para efeitos especiais; entretanto, somente **1 SOL** pode ser colocado numa sala de cada vez ou, então, você receberá uma mensagem de erro quando for produzir o WAD. O sol pode ser apontado para uma direção específica. Com o **botão SHOW LIGHT MESHES** ativado, você verá uma **linha branca** indicando essa direção. Para ajustar a direção do Sol (junto com seu elenco de sombras), use os botões **X** e **Y** no **Painel de Iluminação**.



MUITO CUIDADO ao mover o sol com as teclas **CONTROL + SETAS**. Se você movê-lo para muito longe, para além dos limites da sala, o programa poderá travar!

LOCALIZADA = (SPOT) = Ícone = LÂMPADA INCANDESCENTE COM A PARTE DE CIMA VIRADA PARA BAIXO (UMA LÂMPADA INVERTIDA)

O **SPOT** direciona a luz para um local específico (exatamente como a luz de um spot). Com o botão **SHOW LIGHT MESHES** ativado você verá **cones vermelhos e brancos** representando essas áreas iluminadas. Esses cones atuam exatamente como o hotspot e o falloff de uma luz regular e podem ser ajustados da mesma forma. Para ajustar o ponto focal, o **SPOT** tem uma característica adicional: **LEN** e **CUT**. Os cones têm que estar tocando a superfície na direção em que estiverem apontando, ou a luz **NÃO** iluminará aquela superfície. A direção da luz **SPOT** pode ser alterada utilizando-se, para isso, os botões **X** e **Y**.

EFEITO = (EFFECT) = Ícone = LÂMPADA INCANDESCENTE MARCADA COM UM X

Essa luz é usada para iluminar especialmente um único quadrado (alguma luz será esparramada nos quadrados adjacentes para criar uma transição mais suave). Com o botão **SHOW LIGHT MESHES** ativado, você **não verá** qualquer direção, limite, cones / círculos.

NOTA: A intensidade padrão para a iluminação de uma luz **EFFECT** é **0,00**; Você precisará ajustar essa configuração para cima ou para baixo, a fim de perceber qualquer efeito visual.

AJUSTE DE CORES

Para mudar a cor de uma determinada luz, use as configurações de RGB acima da palavra **"COLOUR"**, do lado direito do **Painel de Iluminação**, ou **selecione uma cor da paleta de cores**, localizada na base da **JANELA DO EDITOR**, tal como você fez para a configuração da luz ambiente.

MOVENDO LUZES DIRECIONADAS

Uma vez colocada, pode-se ajustar a distância da luz na superfície do quadrado através dos botões **CEILING** ou **FLOOR + ou -**. Se você posicionou uma luz e quer movê-la para outro quadrado, apenas **mantenha apertada a tecla CONTROL esquerda** e movimente-a com as teclas cursoras do teclado.

Uma outra forma de mover a luz selecionada é através da opção **MOVE OBJECT**, em **OBJECTS**, na **barra de Menus Descendentes**, parte superior da **INTERFACE**. Clique, então, sobre o quadrado onde você deseja que sua luz seja colocada.

Clicar com o botão direito sobre a luz irá movê-la ao redor do quadrado no qual ela foi colocada. Cada clique com o botão direito irá movê-la para as extremidades adjacentes do quadrado e, finalmente, a trará de volta para o centro.

COPIANDO E COLANDO UMA ILUMINAÇÃO

COPY & PASTE = Copiar e Colar = Essa função pode poupar uma grande quantidade de tempo quando você precisar colocar muitas luzes com as mesmas configurações ou quando quiser repetir / duplicar um efeito de uma sala anterior.

Na base do **PAINEL DE ILUMINAÇÃO** estão os botões **COPY & PASTE** para as luzes.

Selecione a luz que deseja copiar e **aperte o botão COPY**. Agora, **clique sobre um quadrado** em qualquer sala para colocar a iluminação e, em seguida, **aperte o botão PASTE**. **Ele irá reter as configurações que você copiou.**

Isto é especialmente muito útil para a conseqüente manutenção da direção das sombras, quando da colocação da luz do sol!

DELETANDO LUZES

Se você colocar uma luz e quiser livrar-se dela, **basta selecioná-la e pressionar a tecla DELETE**.

Agora, reserve algum tempo para experimentar cada tipo diferente de iluminação, a fim de que possa se familiarizar com o que elas podem fazer.

Deste ponto em diante, a iluminação compete a você, mas não se esqueça de que também pode copiar e colar luzes a partir do modelo demonstrativo para dentro do seu próprio modelo, se estiver com pressa de completar o tutorial!



CRIANDO UMA VERSÃO JOGÁVEL

Você poderia estar interessado na criação de uma versão jogável de sua fase, para ver como ficaria o seu trabalho “in - game”. Se, no entanto, você não estiver pronto, pode pular esta seção, continuar se desenvolvendo e conferir isto mais tarde, quando tiver mais preparado. Uma descrição mais detalhada do processo abaixo pode ser encontrada na **Seção CRIANDO SEUS PRÓPRIOS PROJETOS**, mas isto é suficiente para fazer você aprender como as coisas funcionam.

COLOCANDO LARA EM SEU MUNDO

Para fazer uma versão jogável você precisa colocar Lara em seu modelo. Mas, primeiro, precisará removê-la do modelo demonstrativo ... Desculpe, somente uma Lara por fase !

1. Sob **OBJECTS**, na barra de **Menus Descendentes**, escolha **FIND OBJECT** (encontrar objeto). Quando a caixa do menu aparecer, **selecione LARA**.
2. Se você estiver no modo 2D MAP, a sala onde Lara for colocada irá aparecer em vermelho. **Desative o botão 2D MAP**, assim você poderá ver Lara... Ela deverá estar destacada em vermelho. Clique sobre a **tecla DELETE** do seu teclado para removê-la.
3. Agora vá para a sala que você modelou, a “**FIRST ROOM X**”. Verifique o **PAINEL DE OBJETOS** para se certificar de que Lara esteja disponível para ser instalada... Se Lara não estiver visível na janela do PAINEL DE OBJETOS, clique sobre a caixa de texto acima da janela e escolha-a no menu. Com o **FACE EDIT desativado**, clique o **botão PLACE OBJECT** (Colocar Objeto); em seguida vá para a plataforma criada e **clique sobre um quadrado**. **Se o botão FACE EDIT estiver ativado**, quando você colocar seu objeto, ele girará ou uma textura diferente será colocada sobre o quadrado que você tocar. Lara — nesse momento tão somente um **manequim** de Lara — aparecerá sobre o quadrado que você clicou. **Cada clique / direito sobre Lara** a fará girar 45°.

PRODUZINDO UM ARQUIVO WAD

Um arquivo **WAD** foi automaticamente carregado com o seu projeto quando você abriu o arquivo **Tut1.prj**. Esse arquivo contém informações comprimidas sobre os caracteres e objetos que você está usando em sua fase. Um outro programa é requerido para editar esses arquivos WADS, assim você não está apto a fazer qualquer mudança neles. Entretanto, você tem acesso a numerosos e diferentes arquivos **WADS** de forma que, mais tarde, quando começar a fazer seus próprios projetos, poderá carregar e selecionar aquele que melhor atenda às suas necessidades.

Quando você produz um arquivo WAD, ele combina todas as informações comprimidas sobre caracteres e objetos com o “ambiente” que você construiu, os “gatilhos” (**triggers**) que você configurou, etc. etc. Portanto, esse novo WAD levará informações comprimidas para dentro do arquivo jogável **TR** da sua fase.

Para produzir um WAD:

1. Sob **Project** no **Menu Descendente**, escolha **Output Wad (ALT + W)**.
2. Uma janela deverá aparecer com todas as pastas de arquivos padrão do Editor. Clique em **Graphics** e depois em **WADs**. Dentro desta última, escolha **Tut1.TOM** e aperte **OK**.
NÃO RENOMEIE O ARQUIVO TUT1.TOM ! Renomear esse arquivo envolveria mudanças no nome de todos os arquivos internos do WAD — isso precisa ser feito antes de você produzir o WAD. Diretrizes para renomear o WAD podem ser encontradas na Seção Criando seus Próprios Projetos.
3. Você verá uma mensagem “**creating rooms - please wait**” e em seguida uma pequena caixa aparecerá com os dizeres “**room wad output**”. Clique “**okay**”.
4. Salve seu projeto e em seguida feche o Room Editor para fazer o **arquivo jogável TR4**.

USANDO O CONVERSOR DE FASES - LEVEL CONVERTER (Tom2pc.exe)

O seu Tomb4 contém, na raiz do seu diretório, um programa **Tom2pc.exe** chamado **Level Converter**. Esse programa combina o arquivo WAD com tudo aquilo que você construiu em sua fase (as salas modeladas, as luzes, texturas, sons, câmeras, “gatilhos”, etc.), e converte as informações em um arquivo jogável **TR4**. Esses arquivos aparecem em sua pasta de dados com uma extensão de arquivo **.TR4**.

1. **Abra o Level Converter** e na caixa **Edit Script** clique o botão **ADD**.
2. No diretório do seu WAD (**Tomb Raider Level Editor \ graphics \ wads**) selecione o arquivo **tut1.TOM** e, depois, clique **Open**.
3. Clique sobre o botão **BUILD ALL**. Um texto será exibido na janela de produção e uma **barra de progresso azul** aparecerá sob a janela.
4. Você saberá que o processo foi completado quando a barra desaparecer e “**Build all complete**” aparecer na última linha do texto.
5. **Feche o Level Converter**.



JOGANDO SUA FASE !

1. Quando você usou o **Level Converter**, ele automaticamente salvou **SOBRE** o arquivo **tut1.TR4** em seu diretório de dados.

Se você quiser jogar a fase **DEMO** novamente, simplesmente recupere o arquivo **tut1.TR4** do CD e copie-o de volta para dentro da sua pasta de dados, ou crie uma pasta de segurança e mova o arquivo original **tut1.TR4** para dentro dela, **ANTES** da utilização do **Level Converter**.

2. Agora clique sobre o ícone **tomb4.exe**, selecione **new game** e, em seguida, clique sobre **Playable Tutorial Level**. Uma vez carregado, você deveria estar de pé no meio da primeira sala que você criou. Se não, verifique uma vez mais o seu arquivo **tut1.TR4** para ter certeza de que ele é o novo arquivo criado pelo **Level Converter**.

VOLTANDO AO MODELO ...

TÉCNICAS PARA ECONOMIZAR TEMPO E OUTRAS DICAS

Nunca é prejudicial ter alguns trunfos debaixo da manga para economizar tempo. Alguns de vocês talvez tenham até imaginado poder copiar e colar salas inteiras, incluindo as texturas !

COPIANDO SALAS

Copiar salas é simples e pode poupar um bocado de tempo pra você. Na **JANELA DO EDITOR** selecione sua sala, a "**First Room X**".

1. Vá para a grade de **VISÃO PLANA** e arraste uma seleção em volta dos quadrados azuis claros. (**NÃO SELECIONE os quadrados cinzas das paredes. Isso acrescentará uma outra fileira de 20 cliques de altura ao perímetro de sua sala**).
2. Depois que tiver selecionado sua sala, pressione o botão **COPY ROOM** no Painel do **EDITOR DE SALAS**. Você acabou de construir uma outra sala! Ela aparecerá no canto superior esquerdo da **JANELA DO EDITOR**. Nomeie esta sala "**Dome Room X**".
3. Usando o modelo demonstrativo como referência, clique / direito pra arrastá-la para baixo e coloque-a aproximadamente na mesma distância da sua sala original. Você voltará para esta sala mais tarde.

Infelizmente, a iluminação não será copiada juntamente com a sala mas, felizmente, você pode copiá-las e colá-las em sua nova sala. Se acaso tiver esquecido como, reporte-se ao tópico **Copiando e Colando Uma Iluminação**, na página 16.

REMODELANDO (DELIMITANDO) SALAS

Uma vez mais, econômico e também muito simples !

1. Primeiro, **copie sua sala original novamente** e desta vez nomeie-a **Cropped Room X**.
2. Certificando-se de que ela ainda esteja selecionada, vá para a grade de **VISÃO PLANA** e arraste uma seleção de **6 x 10 quadrados** ao redor do centro da sala (**não selecione os quadrados cinzas das paredes !**).
3. Aperte o botão **BOUND ROOM** no **PAINEL DO EDITOR DE SALAS**. Sua sala agora deve estar delimitada para esse novo tamanho *.
4. Mova sua nova sala para baixo da área entre a primeira e segunda sala que você criou. Pare por um instante e olhe para ela na **JANELA DO EDITOR**. Desative as texturas e você notará seus painéis esticados sobre as novas paredes.
5. Ajuste esses painéis como você já o fez antes, e as texturas não ficarão esticadas.

* Você também pode delimitar uma sala grande em tamanho selecionando os quadrados externos da sala que estiver redimensionando; mas porque as novas áreas terão um teto com uma altura padrão de 20, freqüentemente isso é mais problemático do que compensador. Contudo, existem alguns casos em que esta técnica pode lhe poupar tempo.

CRIANDO UMA COLUNA PARA QUEBRAR A LINHA DE VISÃO

Apenas por diversão, construa uma grande coluna no centro da sala **Cropped Room X**. Na verdade, existe uma boa razão para colocar uma coluna aí. Depois de, mais ou menos, 20 quadrados o horizonte começa a falhar e a se separar porque nem todos os polígonos podem ser desenhados. A linha de visão da primeira sala passando pelos corredores até chegar à última sala, excede essa distância de 20 quadrados, assim, interrompê-la com uma coluna é uma forma de resolver essa limitação de distância.

Selecione os quatro quadrados centrais do chão e pressione o botão verde WALL no painel ROOM EDIT. Você já tem uma coluna no meio da sua sala. Agora, é só ajustar os painéis das paredes sobre a coluna, mas você já é capaz disso, certo ?

CONECTANDO SALAS - CRIANDO PORTAS

Você agora tem três salas: mas o que há de bom nisso se você não pode transitar de uma para a outra ? Pense numa porta como uma conexão ou um portal entre duas salas em vez de uma porta, literalmente .



Portas podem variar em tamanho e no tipo de abertura.

Por exemplo, você deve usar portas para criar água, neblina, teias de aranhas, passagens, e utilizando quaisquer texturas transparentes tais como vidraças de janelas, grades de celas, jaulas e grades anticiclones. Esses portais de conexão podem estar no plano horizontal ou vertical. São simples de se fazer quando você segue as regras mas, imprópriamente construídas, irão gerar mensagens de erro e devem ser corrigidas antes que você possa criar uma versão jogável de sua fase.

“ WAFER THIN WALLS ” = “ Bolacha de Paredes Ralas ”

Você precisa se familiarizar com o conceito “bolacha de paredes ralas”. Para economizar polígonos, as paredes externas (quadrados cinzas) não têm, na verdade, qualquer espessura. Tetos e chãos, tão pouco! Isto não constitui um problema desde que não haja buracos e brechas, porque tudo o que você vê está do lado de dentro daquelas superfícies. Entretanto, se você não conectou sua sala corretamente, com certeza terá criado aquele efeito “bolacha de paredes ralas” que irá comprometer seriamente a ilusão agradável de realidade que você criou.

CONEXÕES HORIZONTAIS

Aberturas entre duas paredes. Há dois métodos para criar portais horizontais:

MÉTODO 1 = Demonstra a criação de portais usando uma pequena sala conectada na altura da abertura da porta.

1. Comece construindo uma nova sala de 2 x 3 quadrados e nomeie-a **Hall 1X**. Essa nova sala terá os 20 cliques padrão de altura, então, reduza-a para 8. Selecione os quadrados do teto e, em seguida, use o botão **CEILING** – para abaixar o teto. Confira o estágio de leitura de **Ceiling** na **CAIXA DE INFORMAÇÕES**, logo abaixo dos botões da **JANELA DO EDITOR**, para saber quando atingiu o valor 8.
2. Texturize e ilumine sua conexão **Hall 1X** da maneira como preferir.
3. Mova esse corredor para o **East**, leste, o lado direito da sua primeira sala, a **First Room X**, de modo que as duas salas estejam se tocando mas não se sobreponham. Posicione-a no patamar rebaixado ao lado da sala. Sempre recorra ao modelo demonstrativo se estiver confuso quanto à localização. **Certifique-se de que os pisos estão na mesma altura.** Tanto a **First Room X** quanto a **Hall 1X** deverão ter a altura do chão registrando **0** na **CAIXA DE INFORMAÇÕES**.
4. Clique sobre o pequeno corredor para selecioná-lo. Na grade de **VISÃO PLANA** selecione os **dois** quadrados cinzas centrais do lado **West** (esquerdo), Oeste, do corredor. Se você selecionar todos os **quatro** quadrados da parede e tentar fazer um vão de porta, receberá uma mensagem de erro.

5. Clique o botão **DOOR** no Painel **EDITOR DE SALAS**. A sala na grade de **VISÃO PLANA** irá mudar para **FIRST ROOM X** — justamente a sala que há pouco você conectou. Observe os dois quadrados pretos da porta no lado Leste (east, direito) da sala. Se você não estiver vendo esses quadrados pretos, então não foi bem sucedido na criação da porta.
6. Desative o botão **2D MAP** e ative os botões **FACE EDIT** e **DRAW DOORS**. Você deverá ver sua primeira sala com o corredor conectado.

DICA : Vá para a grade de **VISÃO PLANA**. Clique / esquerdo (uma só vez) sobre os quadrados pretos. Você verá uma **linha externa verde** em volta dos quadrados pretos. Você também notará uma linha de texto numa caixa amarela. Ela também lhe informará qual área está destacada. Agora clique / direito e observe como o Editor muda você para a sala anexada. Esse é um método conveniente para navegação entre salas.

7. Em seguida, posicione sua **Cropped Room X** (aquela, com a coluna central) no lado leste (direito) do **Hall 1X** que você já conectou à sua **First Room X**. Novamente, alinhe as salas de forma que elas se toquem mas não se sobreponham. Na grade de **VISÃO PLANA** selecione os dois quadrados centrais da parede cinza do lado **leste** (direito) do corredor. Agora, clique sobre o botão **DOOR**. Você deverá ser conectado à **Cropped Room X** e a conexão deverá ser exibida na grade de **VISÃO PLANA**.
8. Copie seu pequeno corredor, nomeie-o **Hall 2X** e repita o processo acima para conectar a **Cropped Room X** à **Dome Room X**.

MÉTODO 2 = Demonstra como evitar o problema “Bolacha de Paredes Ralas” elevando as paredes próximas à conexão do portal.

1. Selecione uma sala vazia clicando sobre o botão **SELECT ROOM**. Utilizando o botão **BOUNDING**, configure-a para 3 x 6 quadrados, 12 cliques de altura e nomeie-a **Side Room X**. Eleve o chão em 4 cliques. (**Cuidado!** Use o botão **FLOOR +** e não o botão **ROOM +!**).
2. Mova-a para o lado **Norte** (topo) da **Cropped Room X**, de forma que as salas se toquem mas não se sobreponham.
3. Na grade de **VISÃO PLANA** selecione os dois quadrados centrais cinza do lado **SUL** (embaixo) da **Side Room X**. Clique o botão **DOOR** para criar o portal. Você deveria estar agora na **Cropped Room X**.



4. Desative o botão **2D MAP** para ver sua sala em **3D**. Se não puder vê-la, é porque talvez tenha que clicar o botão **DRAW DOORS** para restaurar a visão. Olhe para as paredes entre as duas salas. Esse é um perfeito exemplo do efeito "bolacha de paredes ralas". Nada bom ! ...
5. Na grade de **VISÃO PLANA** clique/esquerdo sobre sua nova abertura de porta e depois clique/direito para retornar à sala adjunta. Você pode também usar o cursor **ALT+ Z** para voltar à **Side Room X**.
6. Selecione um quadrado azul de qualquer lado dos dois quadrados em frente ao portal, **na parte interna** da pequena sala. Você pode fazer isso pela **VISÃO PLANA** ou pela **JANELA DO EDITOR**. Consulte o modelo demonstrativo, se acaso estiver em dúvida.
7. Clique o botão **WALL** no Painel **VISÃO PLANA**. Repita esse processo para o outro lado do portal. Cheque o seu modelo para ver as paredes recentemente formadas. Problema resolvido !
8. Agora você precisa ser cuidadoso e estar atento a todos os pequenos detalhes :
 - a) Ajuste os painéis de textura das paredes (divida em 2) ;
 - b) Texturize as paredes, o chão e o teto — e
 - c) Ajuste as configurações da luz ambiente.

CONEXÕES VERTICAIS

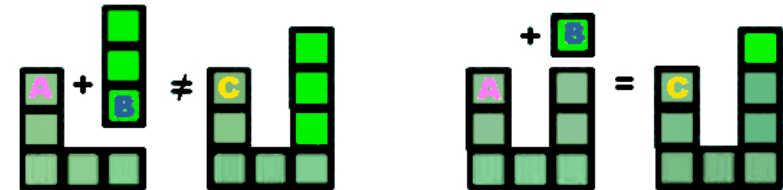
Portas entre tetos ou pisos. Trabalhe quase que do mesmo modo exceto que, ao invés de criar uma parede em volta do portal, você eleva o chão ao menos 1 clique ou cria uma borda, elevando uma fileira de quadrados em volta desse portal. Isto estará perfeitamente claro quando você criar a sala de água mais tarde, no tutorial.

DICAS PARA A CRIAÇÃO DE CONEXÕES VERTICAIS

A regra básica para a conexão de uma sala ao topo de outra é :

O ponto mais alto da sala debaixo não pode ser mais alto que o ponto mais baixo da sala de cima.

Abaixo está um exemplo de visão lateral dessa regra básica: Você quer conectar a sala baixa **A** com a sala elevada **B** para criar a sala **C**.



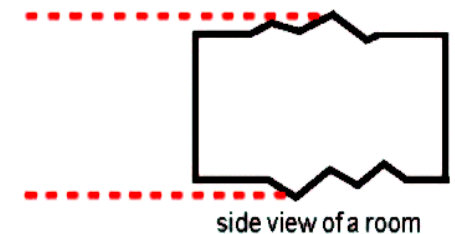
Se você tentar conectar salas usando o método acima, você receberá uma mensagem de erro : **"Cannot connect rooms"**. Ao invés disso, eleve os blocos do lado direito da sala **A**, assim eles ficarão tão altos quanto a mais alta parte da sala **A**. Em seguida, a sala **B** será conectada à sala **A**. Ou você pode abaixar temporariamente o mais alto ponto da sala **A**, fazer a conexão e, depois, elevar a parte que você abaixou.

CUIDADO COM AS FUNÇÕES :

RANDOM FLOOR DOWN = CHÃO REBAIXADO ALEATORIAMENTE
E
RANDOM CEILING UP = TETO ELEVADO ALEATORIAMENTE

Quando estiver usando as funções **Random Floor Down** e/ou **Random Ceiling Up**, observe com cuidado as elevações dos novos chãos e tetos de suas salas. Se você pudesse ver um perfil do seu modelo, isso ajudaria ! Até mesmo um único canto de um quadrado rebaixado para abaixo do chão original ou um quadrado do teto ligeiramente elevado irá alterar e mudar o estágio de leitura. Isso pode causar problemas quando for conectar salas. Se você receber a mensagem **"cannot connect rooms"**, suspeite... e verifique suas elevações !

A elevação de uma sala está baseada em seus pontos mais altos e mais baixos.





Desconectando Salas (Deletando Portas)

Algumas vezes é necessário deletar uma porta e recomeçar novamente. Simplesmente **selecione a área da porta** representada pelos quadrados pretos na grade de **VISÃO PLANA** e aperte **DELETE** em seu teclado. As salas se desconectarão e seu portal desaparecerá. **Lembre-se** : para selecionar a área de uma porta é preciso que ela esteja realçada com um quadrado de seleção verde. Se esse quadrado estiver vermelho, você receberá a mensagem "**No Object Selected**".

REPASSANDO

É tempo de checar seus novos acréscimos (se você já não o fez) no modo **PREVIEW**. Não esqueça de salvar seu projeto com frequência e com um nome diferente !

SUMÁRIO DAS TÉCNICAS

Até agora você aprendeu como construir, texturizar, iluminar uma sala e criar uma versão jogável do arquivo TR4. Então, agora você pode checar seu trabalho "in-game". Aprendeu também como copiar uma sala que tenha construído, modificá-la para criar uma sala adicional e como conectar salas horizontalmente através da criação de portas ou portais. Na próxima seção, você terá a oportunidade de aprender e praticar mais técnicas avançadas numa sala especial de treinamento, para melhor preparar você para a **SEÇÃO III** do Tutorial.



Seção II

MODELANDO OS BLOCOS

DESENVOLVENDO SUAS HABILIDADES

É vantagem pra você dispensar algum tempo agora para aprender mais sobre a modelagem de blocos e como eles podem ser manipulados e texturizados. Até aqui você tem aprendido uns poucos conceitos básicos, mas nesta seção você irá aprender técnicas e habilidades para a criação de um modelo refinado e delicadamente harmonioso. Você irá aprender e praticar essas técnicas numa sala chamada **Block Party**. Próximo ao final desta seção você retornará para o seu modelo para colocar essas novas técnicas em teste.

Encontre a sala **Block Party** usando o botão **SELECT ROOM** ou clique sobre a sala no canto superior direito da JANELA DO EDITOR (uma que não está conectada a nenhuma outra!). Certifique-se de que tenha localizado a sala certa conferindo o nome na janela de texto acima do botão **SELECT ROOM**.

AS SETAS BRANCAS - QUAL O PROPÓSITO DELAS ?

Talvez você já tenha notado que se clica num quadrado ou numa secção da parede duas vezes, aquelas setas brancas aparecem. (Uma seta por superfície sobre o chão ou quadrado do teto, uma por painel de textura sobre as secções de paredes. Setas nunca aparecem sobre as laterais dos blocos do teto / chão elevados e/ou rebaixados).

Essas setas brancas dão a você mais controle sobre a modelagem e a texturização. Você pode adicionar declive aos quadrados do teto / chão e pode fazer sutis mas importantes ajustes nos painéis de paredes, de forma que aqueles mapas de texturas se alinhem adequadamente e/ou não fiquem distorcidos.

Você aprenderá mais sobre essas setas ao longo desta seção. Para simplificar as coisas, as instruções, em sua maioria, se referem aos quadrados do chão, mas você será encorajado a tentar tudo com os quadrados do teto, também.

MANIPULANDO SUPERFÍCIES COM SETAS

Existem alguns caminhos para criar superfícies inclinadas. Aqui estão os caminhos para criar superfícies inclinadas usando as setas brancas.



UM ÚNICO QUADRADO INCLINADO

1. Sobre o chão da sala **Block Party**, com o botão **FACE EDIT** desativado, selecione um único quadrado clicando uma vez com o botão esquerdo. Agora, clique/esquerdo sobre ele novamente para ver a seta. Note que a seta também aparece sobre o quadrado selecionado do teto, diretamente acima. Se você continuar a clicar, a seta irá se mover 90° à direita.

A seta sempre aponta para a extremidade que será elevada ou rebaixada.

A seta desaparece depois de 4 cliques; ou você pode clicar com o botão direito a qualquer tempo para desativá-la.

2. Com a seta visível, clique/esquerdo, uma só vez, no botão **FLOOR +** para elevar em 1 clique o lado para onde a seta está apontando (**um clique / direito** equivale a elevá-lo em **4 cliques / esquerdos**) e, depois, dê uma olhada na elevação que você criou. Agora experimente um pouco usando os botões **+** e/ou **-** para ambos os botões, **FLOOR** e **CEILING**. Clique mais de uma vez para criar uma elevação ou um declive mais íngreme.
3. Clique novamente sobre a superfície inclinada do seu quadrado de chão para girar a seta em 90°. Aperte o botão **+** algumas vezes, gire novamente, e assim por diante. Quando você desejar elevar o bloco inteiro sem alterações no declive ou elevação, não se esqueça de que o **clique/direito** desativa a seta.

INCLINANDO VÁRIOS QUADRADOS (OU BLOCOS)

1. Com um clique / direito arraste o mouse para selecionar uma única fileira de quadrados do chão (cerca de 5 ou 6).
2. Uma vez selecionados, clique sobre qualquer um desses quadrados. Setas aparecerão sobre todos eles. Se você clicar / direito, as setas irão desaparecer mas você também irá desfazer a seleção de todos os quadrados, menos daquele que você clicou. Se quiser cancelar as setas, porém reter a seleção, é melhor então clicar 4 vezes.
3. Com as setas visíveis e apontando perpendicularmente para o comprimento da fileira que você selecionou (veja a **ilustração #1A, pág. 27**), clique o botão **FLOOR + uma vez** para criar uma fileira uniformemente inclinada. Selecione uma outra fileira no lado superior da inclinação. Eleve essa fileira através de 1 clique, em seguida clique / esquerdo para criar as setas. Agora, eleve uma inclinação de 1 clique. Você teve uma idéia...

4. Agora selecione uma área de 6 x 6 ou mais. Clique/esquerdo novamente para criar as setas. Clique sobre o botão **FLOOR +**. Deselecione e arraste a próxima fileira do lado superior da fileira inclinada. Sem as setas ativadas, eleve-a através de 1 clique. Eleve a próxima fileira através de 2 cliques e assim por diante. Como você pode ver, existem muitos caminhos que podem levar você aos mesmos resultados. Exercitando e brincando com essas funções, você encontrará aquela com a qual melhor se adapta.

ELEVANDO CANTOS QUEBRANDO SUPERFÍCIES PLANAS (CRIANDO TRIÂNGULOS)

1. Selecione um outro quadrado de chão e clique esquerdo novamente para criar as setas. Agora mantenha apertada a tecla **CONTROL** enquanto clica com o botão esquerdo. Observe que a seta aponta para cada **canto** na superfície do quadrado, ao invés de apontar para cada **lado**. Cada clique move a seta em 90° (para retroceder, libere a tecla **CONTROL** e clique mais uma vez).
2. Com a seta apontada para um canto de um único quadrado de chão, clique uma vez sobre o botão **FLOOR +** para elevar um canto. Você agora tem uma linha diagonal traspassando seu quadrado e que o transforma em 2 triângulos. Um triângulo está inclinado e o outro está avermelhado com a superfície do chão.
3. Selecione um outro quadrado e eleve-o com vários cliques. Mantenha apertada a tecla **CONTROL** e aponte a seta para um canto. Eleve o canto com 1 clique. Gire a seta para o canto oposto e rebaixe aquele canto através de um 1 clique. Agora você tem uma inclinação aplainada e abrandada, sem os segmentos triangulares.

ELEVAÇÕES PLANAS CESSANDO AS INCLINAÇÕES ATRAVÉS DA ELEVAÇÃO DE SUPERFÍCIES

Este é um modo rápido para se conseguir alguns resultados ! Sempre que você eleva / rebaixa o canto de um quadrado ou um quadrado inteiro **com a tecla CONTROL apertada**, as extremidades dos quadrados imediatos ao quadrado selecionado estarão ligadas e serão elevadas e/ou rebaixadas junto com o quadrado que você está trabalhando. As extremidades dos quadrados adjacentes que não estão unidas ao quadrado que está sendo trabalhado por você, permanecerão no plano original.

1. Selecione um único quadrado. Clique novamente apertando a tecla **CONTROL**, de forma que a seta aponte para um canto. Continuando a manter apertada a tecla **CONTROL**, clique/direito sobre o botão **FLOOR +**. **Você acabou de fazer uma pequena pirâmide com 4 cliques de altura !**
2. Agora selecione 9 quadrados e eleve-os com 2 cliques.
3. Deselecione e, em seguida, clique uma vez sobre o quadrado do centro para realçá-lo.
4. Mantendo apertada a tecla **CONTROL**, clique o botão **FLOOR +** 2 vezes.



5. Selecione um dos cantos do quadrado e clique/esquerdo novamente para criar a seta. Segure apertada a tecla **CONTROL** e clique/esquerdo até a seta apontar para o canto externo.
6. Clique o botão **FLOOR** – 2 vezes. Agora você suavizou o lado externo do plano e modificou a forma das laterais do bloco.
7. Tente fazer uma superfície rebaixada ou com depressão, seguindo as instruções acima, porém, fazendo o oposto a cada vez (rebaixando ao invés de elevar, etc. etc.).
8. Brinque, brinque, brinque! Usar a tecla **CONTROL** para modificar superfícies é uma técnica divertida e um caminho rápido para criar superfícies onduladas!

NOTA: Na grade de **VISÃO PLANA** o quadrado selecionado terá uma única linha vermelha sobre a lateral do quadrado para onde a seta estiver apontada. No momento em que a seta estiver apontando para um determinado canto, você **NÃO** verá qualquer linha vermelha.

TRABALHANDO SUPERFÍCIES SEM O USO DE SETAS (CRIANDO SUPERFÍCIES ALEATÓRIAS, TAIS COMO CAVERNAS, DUNAS, ETC.)

Sob **FEATURES**, na **barra de Menus Descendentes**, estão numerosas opções para facilitar a criação de superfícies casuais; elas são especialmente utilizadas quando lidando com áreas muito grandes! Abaixo estão os fundamentos básicos mas, por favor, experimente essas funções; este manual seria muito longo se toda possibilidade fosse esboçada!

UM AVISO, POR PRECAUÇÃO :

Quando você estiver selecionando aquelas funções na **barra de Menus Descendentes**, é fácil (por deslize do mouse) selecionar acidentalmente um quadrado sobre a grade de **VISÃO PLANA**, do lado externo da área da sala na qual está trabalhando. Se você tiver, acidentalmente, selecionado um quadrado e usar **AVERAGE FLOOR** ou **AVERAGE CEILING**, isto causará o travamento do programa.

DICA! os botões **UNDO** e **REDO**, sob **EDIT**, nos **Menus Descendentes** respondem a todas as funções **FEATURES**!

CHÃO E TETO ALEATÓRIOS ELEVADOS E/OU REBAIXADOS

Selecione o piso inteiro da sala **Block Party**. (**Control Z** ou **Select All**, embaixo do **EDIT** nos **Menus Descendentes**). Encontre **FEATURES** nesse mesmo **Menu** e escolha **Random Floor Up** (**F1**). Agora olhe para o chão. Os quadrados são uma mistura aleatória de superfícies planas e inclinadas. Com o chão selecionado, se você pressionar **F1** e **F2** alternadamente (**Random Floor Down**) várias vezes, você pode ver melhor como essa função atua.

É claro que você nunca viu um chão como esse em qualquer fase da Tomb Raider porque Lara ficaria grudada e fincada onde os ângulos são muito agudos, e além disso, há cavidades, buracos no "mundo". (Todos aqueles espaços brancos são polígonos perdidos. Se você não ativar o botão **FACE EDIT**, você não conseguirá ver as texturas que cobrem esses buracos, essas cavidades). Aqui está a dificuldade...

APLAINANDO CHÃOS E TETOS

Selecione o chão inteiro novamente (se ele ainda não estiver selecionado). Sob **FEATURES**, nos **Menus Descendentes**, escolha **Smooth Floor** (**F9**). Uma dificuldade imediata — bem... quase! Observe que algumas das extremidades ásperas e inclinações íngremes, permanecem. Aqui está um bom teste para as suas habilidades. (Você terá que usar as setas para colocá-las em ordem). Escolha uma daquelas áreas ásperas e aplicando o que você sabe sobre o preparo de cantos e ângulos, veja se consegue fazer uma transição calma e suave de um polígono para o próximo.

Crie um teto aleatório, casual, acima do seu piso também aleatório e casual; experimente conduzir as áreas baixas próximas às paredes, um pouco mais pra baixo que as áreas centrais. A respeito do chão, conduza as áreas elevadas, próximas às paredes, um pouco mais para cima.

Percebeu como está começando a ficar parecido com uma caverna?

NOTA: BOTÃO FIND ILLEGAL SLOPE (Encontrar Inclinações Irregulares)

Os **Smooth Floor/Ceiling** não podem sempre reparar e colocar em ordem todas aquelas inclinações ou ângulos que causarão problemas para Lara. Quando duas inclinações íngremes criam um vale intensamente angulado, Lara ficará presa e, então, ela começará a dançar uma "Jiga Irlandesa"! Para descobrir se você criou um desses tais ângulos, clique sobre o botão **FIND ILLEGAL SLOPE**, localizado abaixo da **JANELA DO EDITOR**. Cada clique sucessivo do botão irá localizar uma nova inclinação até que não haja mais nenhuma para ser encontrada. É, evidentemente, devem ser ajustadas a medida em que são apontadas.



AVERAGE FLOOR E AVERAGE CEILING (PISOS E TETOS MÉDIOS)

Você já deve estar familiarizado com essas funções desde que as usou para aplainar o teto Zigurate, na cópia da sua primeira sala construída. Quando você usar esta função, sempre verifique a elevação do seu chão e/ou teto depois... talvez você tenha que elevá-lo(s) ou rebaixá-lo(s). Lembre-se: estes botões calculam a média de altura e profundidade dos polígonos e talvez você termine com uma elevação diferente daquela com a qual começou.

Prossiga e calcule a média do seu chão e teto, dessa forma poderá começar com uma superfície aplainada novamente.

Lembre-se : somente áreas selecionadas serão afetadas por esses comandos.

FLATTEN FLOOR e FLATTEN CEILING (CHÃOS E TETOS APLANADOS)

Selecione um piso inteiro, modifique-o usando os comandos **F1** e **F2** — **Random Floor** (piso aleatório) e escolha a função **Flatten Floor**, em **FEATURES**, nos **MENUS DESCENDENTES**. Agora, olhe para o chão ... Topos planos em todos os seus polígonos ! Você verá uma outra utilidade para essa função num minuto !

DICA : CORTE E COLE (Cut & Paste)

Se você criou uma área com a qual está realmente contente e gostaria de usá-la em outro lugar, ou se tem uma situação que requer funções repetidas tal como uma fileira de colunas, siga estes passos simples :

1. Selecione a área que quer copiar e sob **EDIT**, nos **MENUS DESCENDENTES**, escolha **Cut** ou, então, **CONTROL C** e não se preocupe, nada será "cortado" de fato do seu modelo.
2. Agora, selecione a área onde deseja colocar a secção copiada e escolha **Paste** ou **CONTROL V**.

Tente esta função através da seleção da área com a coluna (tente 9 quadrados com uma coluna no centro) e pressione **CONTROL C**. Agora vá para um canto da sala e selecione 9 quadrados e pressione **CONTROL V**. Boa economia de tempo, não ? Você pode colar secções do seu modelo para dentro de outras salas, também, se assim o desejar. Essa função copiará as texturas na porção do modelo que você selecionou, mas não luzes.

COMPREENDENDO AS SETAS SOBRE O PAINEL DE TEXTURAS DE PAREDE

É mais do que provável que você já tenha visto as setas sobre os painéis de parede, também. Se não, clique/esquerdo duas vezes e, então, as verá. Você pode desativá-las através de um clique/direito ou continuando a clicar como o faz com os quadrados do teto e do chão. Além das setas, você verá um **X** em alguns dos painéis. Esses **X** servem a dois propósitos :

1. Eles se comportam como travas naquilo que você não pode manipular num painel que os contenha.
2. Ajudam a orientar você dentro da sala.
 - a. **PAREDE NORTE :** Todos os painéis mostram os **X** ao **3º clique**. **1 clique** realça o painel em vermelho, **2 cliques** expõem as setas e **3 cliques** mostram o **X**.
 - b. **PAREDE SUL :** Todos os painéis mostram o **X** ao **5º clique**.
 - c. **PAREDE LESTE :** Lado direito da sala (Oriente). Um ou dois painéis da parte superior mostram o **X** ao **2º clique** e o **X** no segmento mais baixo, em um ou dois painéis, ao **4º clique**.
 - d. **PAREDE OESTE :** Lado esquerdo da sala (Ocidente). Dos segmentos mais baixos, um ou dois painéis mostram o **X** ao **2º clique** e os segmentos mais elevados, um ou dois painéis, exibem o **X** ao **4º clique**.

Você só precisa usar a tecla **CONTROL** com as paredes **Leste** (east) e **Oeste** (west) para apontar a seta para um canto. Quando a seta estiver apontando para um canto, você pode mover aquele canto para cima ou para baixo usando os **botões FLOOR / CEILING + ou -**.

Há ocasiões em que uma modelagem exige um "truque" especial e se faz necessário trabalhar esses painéis a fim de alinhar as texturas ou controlar distorções. Se por qualquer motivo, a textura do seu painel de parede ficar distorcida, você precisa saber como corrigi-la !

Experimente o seguinte :

1. Na grade de **VISÃO PLANA** selecione o chão inteiro e todos os quadrados cinza.
2. Agora aperte **F1** algumas vezes, em seguida **F2** e, finalmente, **F9** para aplainar aqueles que estejam um pouco fora. Faça o mesmo com o teto usando, porém, **F3**, **F4** e **F10**.



3. Olhe para seu painel de texturas de parede agora ! Escolha uma textura com um padrão horizontal distinto e, usando o **botão TEXTURE WALLS**, aplique em todas as paredes. **Ative o botão FACE EDIT** para ver como as texturas podem parecer ruins se esses painéis ficarem distorcidos.
4. Desative o **FACE EDIT** e selecione um painel de parede distorcido. Tente ajustar as linhas girando as setas e usando os botões **FLOOR / CEILING + ou -** . Aponte a seta para um canto descendente de um dos painéis distorcidos e em seguida aperte o botão **FLOOR +** para erguê-lo para cima. Algumas vezes é tentar e errar...
5. Não entre em pânico ! Existe um caminho fácil para, pelo menos, reaver os painéis horizontais novamente. Selecione aqueles que você deseja endireitar e clique **F5** e **F6** (botões **Flatten Floor** ou **Flatten Ceiling**) e eles voltarão à posição horizontal novamente, num estalar de dedos! Em seguida, você terá que ajustá-los verticalmente, mas isso também é fácil de fazer.

TEXTURIZANDO TRIÂNGULOS (QUEBRANDO SUPERFÍCIES)

Como você sabe, a superfície de um quadrado é partida em 2 triângulos quando um dos quatro cantos do quadrado não se estender no mesmo plano que os outros cantos. Observe quando clicar sobre uma textura, no painel de texturas, que o quadrado está dividido diagonalmente em um **triângulo verde dentro de uma linha externa vermelha** do quadrado selecionado.

O triângulo verde representa a área da textura, em forma de triângulo, que pode ser colocada na sua superfície "partida"

Você pode clicar / esquerdo em cada canto do quadrado do painel de textura para mudar a orientação do triângulo, até que ele corresponda com a divisão diagonal do quadrado do chão ou teto que você está texturizando. Se você gosta de "puzzles", com certeza irá se divertir muito texturizando aqueles segmentos triangulares !

Aqui está um exercício rápido que ajudará a clarear o conceito :

1. Selecione um quadrado plano do chão e clique novamente para criar a seta (a seta deverá estar apontando para a esquerda, se seu modelo não tiver sido girado. Se a ela não estiver apontando à esquerda, gire o seu modelo agora).
2. Mantendo apertada a tecla **CONTROL**, clique uma vez para girar a seta e para que ela aponte para a direção **Noroeste** (para cima e à esquerda). Eleve o canto com 1 clique para "quebrar" a superfície.
3. Encontre a cabeça do **King Tut** no **Painel de Texturas** (ou qualquer outra textura com um padrão distinto). Clique / esquerdo no canto superior esquerdo da textura.

4. Ative o **FACE EDIT**, volte para seu quadrado e clique sobre o triângulo superior esquerdo. Você deverá ver a porção esquerda superior da cabeça do **King Tut**.
5. Volte para o botão **TEXTURE PANEL** e clique / esquerdo sobre o canto direito do quadrado, na base da textura.
6. Volte para seu quadrado e clique sobre o triângulo da base direita. Eles deverão casar perfeitamente.
7. Disponha de alguns minutos para girar cada triângulo de textura no seu modelo, de modo que você possa ver como as texturas ficam distorcidas quando não são colocadas na posição certa, e como elas se encaixam visualmente, de certa forma num estalar de dedos, quando colocadas no lugar correto !
8. Repita o processo acima usando uma textura sem as tais marcas óbvias.

É TEMPO DE COLOCAR SUAS NOVAS HABILIDADES EM AÇÃO ...

CRIANDO SUPERFÍCIES INCLINADAS

Selecione a **Dome Room** usando o botão **Select Room** para dar uma olhada no teto abobadado (ou Dome) que você irá fazer.

Desative o botão **Face Edit** (se acaso ele estiver ativado) para obter uma melhor visão. Vá para a **Dome Room X** (a cópia que você fez da **First Room X**). Observe como o teto está "pisado" como uma pirâmide terraplanada. Você pode facilmente transformar este Zigurate invertido em uma cúpula, ou abóbada aplainada, seguindo estes passos :

1. Na grade de **Visão Plana** selecione todos os quadrados azuis da sua sala.
2. Sob **Features** nos **Menus Descendentes**, selecione **Average Ceiling** (ou você pode pressionar **F8**). Seu teto deverá agora estar plano e numa elevação de **13**. (Verifique a **Caixa de Informações** para confirmar esse dado).
3. Selecione o teto inteiro e rebaixe-o a uma altura de 12 cliques.
4. na grade de **Visão Plana**, selecione o centro de 2 x 2 quadrados azuis.
5. Mantenha apertada a tecla **CONTROL** do seu teclado e aperte o botão **CEILING + 1 só vez**.
6. Selecione 4 x 4 quadrados internos azuis. Mantenha apertada a tecla **CONTROL** e eleve o teto através de 2 cliques.



7. Selecione 6 x 6 quadrados internos azuis. Mantenha apertada a tecla **CONTROL** e eleve o teto através de 3 cliques. Sua sala deverá ter agora 18 cliques de altura e um teto abobadado e liso, aplainado.
8. Elimine as colunas das paredes clicando sobre os quadrados verdes das paredes na grade de **VISÃO PLANA** e, em seguida, clicando sobre o botão azul claro **Floor** da série de botões do **PAINEL DE VISÃO PLANA**. Rebaixe o que restou das colunas das paredes à altura do nível do chão.
9. Com o **FACE EDIT** ativado veja seu “**Dome**” com texturas. Não fique preocupado com as texturas perdidas. Se a superfície de um quadrado estiver "quebrada" para cima depois que um quadrado já tiver sido texturizado, a textura permanece em um só triângulo da superfície.
10. Verifique o modelo demonstrativo para os efeitos de iluminação e depois coloque a iluminação na sua **Dome Room** recém construída. **Lembre-se : você pode copiar e colar as luzes se estiver com muita pressa !**

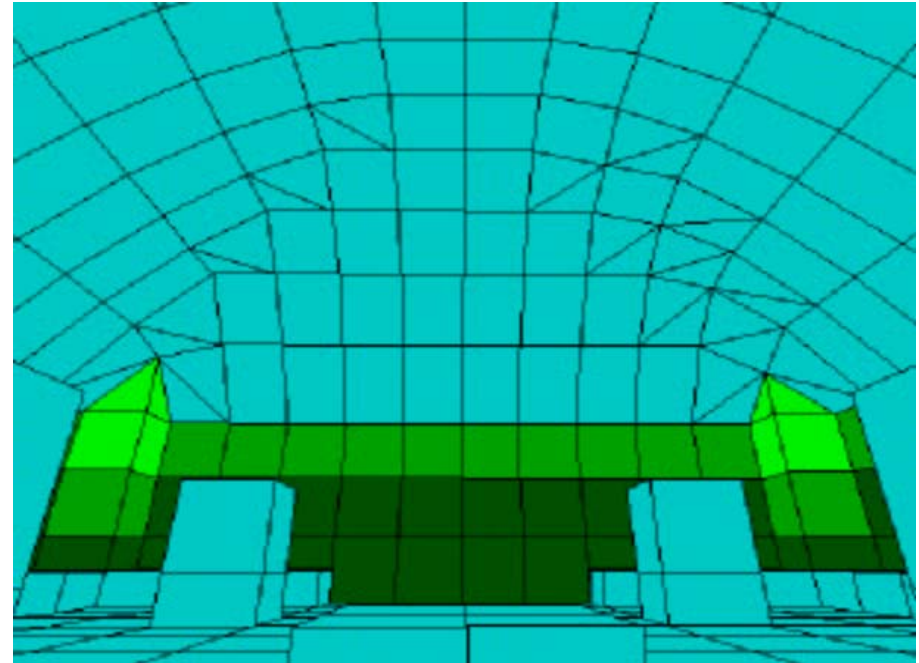
USANDO AS HABILIDADES NA CÚPULA

É tempo de por em ordem aqueles triângulos do teto e colocar as suas habilidades recém adquiridas para funcionar. Primeiro, gire a sala de forma que esteja vendo a parte de cima do teto.

A cúpula do teto tem um razoável e convincente arredondamento mas, nos cantos, poder-se-ia usar um pouco mais de refinamento. Alguns dos cantos triangulares das superfícies do teto são planos (paralelos ao chão) e necessitam de ajuste a fim de suavizar os cantos externos. Para fazer você saber, com certeza, qual superfície triangular do teto necessita de ajuste, olhe para a **Ilustração # 1A**, ao lado. O lado **esquerdo** da ilustração mostra o modelo **antes** da modificação. O lado **direito** mostra o que o seu teto abobadado deverá exibir depois que você tiver modificado os triângulos. **Mantenha apertada a tecla CONTROL** para conseguir fazer com que sua seta aponte para o canto descendente e, depois, ainda **mantendo apertada a tecla CONTROL** use o botão **CEILING** – para rebaixar cada um dos triângulos púrpuros através de 1 clique. Não se esqueça de desativar o botão **FACE EDIT**.

USANDO AS HABILIDADES NA TEXTURA

Uma vez que você tenha suavizado os cantos externos do teto, ative suas texturas novamente (**FACE EDIT**). Algumas das superfícies triangulares estão com as texturas perdidas. Aplique o que você aprendeu na **Seção II - Modelando os Blocos**, para texturizar aqueles triângulos. Lembre-se que algumas vezes é necessário girar a textura até obter a orientação correta, e se a textura não estiver "casando", confira novamente para ter certeza de que você selecionou o triângulo adequado no **PAINEL DE TEXTURAS** ... é fácil se enganar e selecionar um errado ! Pode ocorrer um equívoco algumas vezes mas, assim como em qualquer situação, quanto mais você treinar, mais fáceis as coisas se tornam !



1A



Seção III

CRIANDO SUA FASE ÚNICA

ADICIONANDO OBJETOS AO SEU MODELO

Os objetos, em sua grande maioria, são estáticos e meramente para decoração, mas eles acrescentam muito ao ambiente, uma vez que são altamente refinados e de formas mais detalhadas que os blocos de construção do Editor. Alguns objetos requerem **gatilhos (triggers)** para serem ativados, mas você precisa colocar alguns objetos em seu modelo antes que possa dar mais este passo.

Você já aprendeu um pouco sobre o arquivo **WAD** — como ele encerra as informações comprimidas dos objetos que você coloca em sua fase. Se você olhar nas pastas **WADs** do seu **drive C**, verá que um **WAD** é composto de vários arquivos diferentes. Encontre **tut.1.was** e abra-o no seu **Bloco de Notas**. **Imprima-o** se você tiver acesso a uma impressora. Dar uma olhada no arquivo **WAS** irá ajudá-lo a entender mais sobre a seleção dos objetos que você pretende colocar em sua fase.

O arquivo **WAS** é a **lista** de tudo o que há no arquivo **WAD** e mostra os diferentes "slots" para os objetos e animações no **WAD**. Seria mais fácil se os itens fossem listados pelos seus nomes no menu do **PAINEL DE OBJETOS**, mas eles não são. Algumas vezes é fácil consultar o arquivo **WAS** para encontrar o nome específico do **slot**. Por exemplo, os pilares que você está para colocar, estão num **slot** chamado **DEBRIS 3**. Se estivesse procurando por algo chamado "pilares", não teria muita sorte. É claro que você tem a opção da barra de rolagem para consultar a lista de objetos, um por um, para localizá-los na janela do **PAINEL DE OBJETOS** mas, algumas vezes, é difícil vê-los e isto pode levar algum tempo...

Também existem alguns itens no **Menu de Objetos** que, embora você possa colocar em seus modelos, pareceria ridículo... Por exemplo, os ícones para salvar e carregar o jogo (**Save** e **Load**) e o cabelo de Lara, para citar alguns.

Para maiores informações sobre os arquivos **WAS** e **WADs**, dê uma olhada em "**WAD, WAS, O QUE ?**", na **SEÇÃO DE REFERÊNCIA**.



COLOCANDO OBJETOS

1. Você já se familiarizou um pouco com o **PAINEL DE OBJETOS** quando colocou Lara em seu modelo, na intenção de fazer um arquivo jogável **TR4**. Usando as setas de qualquer lado da caixa de texto do **PAINEL DE OBJETOS**, percorra os itens, através da barra de rolagem, até chegar a **DEBRIS 3**. Você verá a imagem de um pilar na **Janela de Visualização de Objetos**. As vezes é mais rápido selecionar objetos clicando nessa janela para abrir o menu de objetos viáveis.
2. Agora vá para o **PAINEL DA JANELA DO EDITOR** e desative os botões **2D MAP** e **FACE EDIT**. Se o **FACE EDIT** for mantido ativo, ele irá girar ou colocar uma textura diferente sobre o quadrado que você tocar quando clicar para colocar seu objeto.
3. Clique o botão **PLACE OBJECT**, localizado no **PAINEL DE OBJETOS**. Em seguida, na **JANELA DO EDITOR**, clique sobre o quadrado em sua **Dome Room X** onde você deseja colocar o objeto, e ele aparecerá. Consulte o modelo demonstrativo para o local.
4. Selecione o quadrado do teto acima do pilar e rebaixe-o até ele tocar o topo do pilar. Você terá que ajustar a inclinação novamente para superfície plana. Para fazer isto, selecione o quadrado correto e rebaixe-o com alguns cliques. Use o comando **flatten ceiling (F6)** para torná-lo plano novamente. Tenha certeza de que você selecionou o quadrado certo **ANTES de usar esse comando**, mas não se esqueça de que você pode usar o comando **UNDO** (ou **CONTROL U**), se cometer algum engano !
5. Coloque os outros 3 pilares e, em seguida, remodele os quadrados do teto acima deles. Faça uso dos comandos **CUT** and **PASTE** que você aprendeu na **Seção II — Modelando Os Blocos**, para ganhar um pouco de tempo.
6. Agora eleve os 4 quadrados centrais em 4 cliques para criar uma plataforma.

MOVENDO E DELETANDO OBJETOS

Objetos podem ser movidos em volta do modelo exatamente do mesmo modo como as luzes. Reporte-se ao tópico **Movendo Luzes** se precisar de orientação. Se desejar deletar um objeto, certifique-se de que esteja selecionado e, então, pressione sua tecla **Delete**.

GIRANDO OBJETOS

Além de poder mover um objeto para cima e/ou para baixo ou, ainda, de quadrado para quadrado, você também pode girá-lo de 45 em 45 graus, como o fez com Lara. Objetos que são colocados, por padrão, nas extremidades de um quadrado (tal como o objeto tocha), quando girado irá de uma extremidade à próxima extremidade desse mesmo quadrado.

ILUMINANDO OBJETOS

Cada objeto tem sua própria configuração de luz e é apenas parcialmente afetado por fontes locais de luz. Algumas vezes é necessário ajustar essas configurações, a fim de criar a ilusão de que o objeto está sendo afetado pela iluminação local.

No **PAINEL DE OBJETOS** encontre as configurações **RGB** com as palavras **Object Tint** acima. Clique os valores **RGB** para ajustar — **eles saltarão de 8 em 8 a cada clique**. Se você vem usando uma luz fortemente colorida ou se sua sala está totalmente escura, poderia querer "casar" as configurações dos objetos com aquelas da iluminação. Se a sala está escura e você não ajustar a iluminação dos objetos, esses darão a impressão de estarem ardendo na escuridão.

NOTA : Há um limite para o número de objetos que você pode colocar numa fase ! O total está em torno de 245, 10 a menos do que o número total informado na caixa abaixo da **JANELA DO EDITOR**. A razão para isso é que você deve deixar pelo menos **10 slots** livres para as animações "in-game".

COLOCANDO OS OBJETOS RESTANTES

• DOME ROOM

Tendo terminado a colocação das colunas e a elevação de uma plataforma no centro da sala com cúpula, então talvez você possa colocar bem os objetos restantes enquanto está aqui. Prossiga e consulte o modelo demonstrativo para a localização dos outros objetos. (Usaremos a câmera um pouco mais tarde).

1. Para colocar as **estátuas** na **Dome Room X**, use a barra de rolagem até o **slot ARCHITECTURE 6** e escolha o objeto **Guard**; para as estátuas de carneiros use a barra de rolagem e encontre os **slots PLANT 8** e **PLANT 9**. Lá estão as partes da frente e das costas dessas estátuas. Coloque ambas as partes num mesmo quadrado. Você também terá que girar cada uma delas até que se encaixem.
2. Encontre **BADDY 1** no Menu de Objetos e coloque-o no canto.
3. Selecione o **SMALLMEDI_ITEM** para colocar no topo da plataforma.

• FIRST ROOM

1. Escolha a tocha de parede do **slot ANIMATING2**, no Menu de Objetos.
2. Coloque uma em cada quadrado do chão próximo às colunas, como na **First Room** do modelo demonstrativo. Talvez seja preciso girar a tocha até que ela descanse contra a coluna. Faça isto clicando com o botão direito sobre o objeto, até que ele alcance a posição desejada.
3. Localize **Flame_Emitter2** no Menu de Objetos. Este é um objeto **Nullmesh** (malha nula) — um que você não pode ver no jogo, mas que executa uma função (nesse caso, produz uma chama). Coloque o objeto **Flame_Emitter2** de modo que ele fique em cima do fim da tocha. Reporte-se ao modelo original para uma rotação correta e certifique-se de que escolheu o objeto **Flame Emitter** certo !



- Coloque as duas estátuas vigiando a porta de entrada, ao fundo da sala. Elas estão localizadas no **slot ANIMATING 7**.
- Para colocar os três itens de pegar no seu modelo, clique sobre um desses itens do modelo demonstrativo da **First Room**, para obter seu nome (ao clicar o nome do objeto é exposto, isto é, ele irá aparecer numa caixa amarela em frente ao objeto). Vá para o **PAINEL DE OBJETOS** para selecionar aquele objeto e então colocá-lo em seu modelo.

• CROPPED ROOM

Coloque os vasos (slot **“SHATER0”** do Menu de Objetos) como na **Cropped Room** do modelo demonstrativo. Mais tarde, em sua fase, você colocará um vaso com um objeto escondido sob ele.

• SIDE ROOM

A pequena **Side Room** contém uns poucos **pick-ups**. Verifique o modelo demonstrativo para obter seu nome e localização.

• HALL 1 E HALL 2

Agora coloque cada uma das portas duplas (objetos **Door_Type 1** e **Door_Type 2**) conduzindo da **First Room** até o **Hall 1** e da **Cropped Room** até o **Hall 2**. Por causa da direção na qual as portas abrem, elas precisam ser colocadas nos **HALLS, E NÃO** nas salas que conduzem até os halls.

Agora você está pronto para colocar alguns **triggers (gatilhos)**. Sem os **gatilhos**, você não teria condições de abrir inteiramente as portas que acabou de adicionar ao seu modelo. É aqui que a brincadeira começa !

TRIGGERS (GATILHOS)

Os **gatilhos (triggers)** fazem eventos acontecerem e, no final das contas, tem tudo a ver com quanta diversão seu jogo é capaz de oferecer ! Os **triggers** serão ativados quando Lara se mover sobre um quadrado que foi designado como um **gatilho**. Qualquer **gatilho** colocado sob Lara, na sua posição inicial, será ativado assim que a fase começar (como ilustrado através das tochas na **First Room**). **Gatilhos** aparecem como quadrados róseos e faz do(s) quadrado(s), bem como o espaço vertical acima dele(s), uma zona ativa. Deste modo, Lara não pode pular para evitar um gatilho (a menos que ele seja designado como um **Pad Trigger** — protetor de gatilho ou, mais literalmente, um “amortecedor” de gatilho).

Para uma lista completa dos **Gatilhos** e suas características especiais, reporte-se à **Seção TÉCNICAS AVANÇADAS**.

Na **First Room** do modelo demonstrativo, localize o quadrado pink na plataforma elevada. Essa era a posição inicial de Lara antes de você movê-la para dentro da sua **First Room**. Os **gatilhos** estavam colocados sob ela, de modo a iluminar as tochas automaticamente no início da fase. Na grade de **VISÃO PLANA** clique/esquerdo 2 vezes sobre o **quadrado-trigger pink** que era a posição inicial de Lara. A caixa amarela informará você de que esse é o **gatilho** para o **Flame_Emitter2**. Cada clique sucessivo irá exibir o gatilho para os outros **Flame_Emitters** (bem como um **trigger CD** para uma trilha de áudio). Você pode colocar mais de um gatilho num quadrado, embora haja algumas regras especiais que devem ser observadas quando se **empilham gatilhos**, mas não há necessidade de conhecê-las, por enquanto.

ILUMINANDO AS TOCHAS

- Na sua **First Room X**, selecione um dos objetos nullmeshes (**Flame_Emitter2**) que você colocou sobre as tochas.
- Em seguida, selecione o quadrado onde Lara está em pé e, então, vá para os botões do **EDITOR DE SALAS** e clique sobre o botão pink — **trigger**. Observe ambos os quadrados pinks — o do seu modelo e o da grade de **VISÃO PLANA**. Agora olhe para a janela de texto próxima ao botão **trigger** pink... ela deverá registrar **Trigger for Flame Emitter**, ou seja, **gatilho para emissor de chamas**.
- Coloque um gatilho para cada objeto nullmesh **Flame_Emitter2** restante, clicando o objeto, clicando o quadrado sobre a plataforma elevada e, em seguida, clicando o botão pink **“Trigger”**.
- Agora, verifique seus **gatilhos** na grade de **VISÃO PLANA**. Cada clique deverá expor 4 listas de **gatilhos** em separado (o número seguinte ao do **Flame_Emitter** será diferente a cada clique).

ABRINDO AS PORTAS

- Olhe no modelo demonstrativo **First Room** e clique sobre a zona dos **gatilhos pinks** em frente às portas. Você pode selecionar um grupo de quadrados para agir como um gatilho. Nesse caso, a “zona” foi criada para assegurar que, não importa de que ângulo Lara se aproxime da porta, ela irá ativá-la para que abra. Se você clicar duas vezes, notará uma outra zona de gatilhos. Cada lado da porta requer seu próprio gatilho, uma vez que cada porta é um objeto em separado.
- Na fixação desses gatilhos há um pequeno truque, porque as portas estão localizadas numa sala diferente daquela dos gatilhos, e a fim de selecionar um objeto, você deve estar na sala onde ele foi colocado.
- Vá para o seu **Hall 1X** e selecione uma das portas.



4. Depois, com o botão **2D MAP** ativado, clique sobre sua **First Room X** (ou use as teclas **ALT + Z** para chegar lá). O Editor relembrará o objeto que você selecionou e está pronto pra você selecionar os quadrados e fixar os gatilhos. Agora, **clique / direito e arraste** para selecionar a zona de quadrados em frente à porta; depois clique o botão pink **Trigger** para fixar o gatilho.
5. Volte para seu **Hall 1X** e selecione a outra porta. Repita o processo descrito acima, selecionando a mesma zona de quadrados.
6. Verifique seu trabalho clicando sobre as zonas de gatilho na grade de **VISÃO PLANA**. Você deverá ter 2 gatilhos separados — um para a porta **Door_Type 1** e o outro para a porta **Door_Type 2**.
7. Finalmente, vá para o **Hall 2X**, coloque as portas e configure os gatilhos.

DANDO VIDA PARA OS SEUS INIMIGOS (BADDIES)

O elenco de sujeitos maus (bem, algumas vezes eles são amigáveis), nos jogos de Tomb Raider, é variado. Parte do que torna cada inimigo um ser único é a **AI (Artificial Intelligence = inteligência artificial)** deles. Na maioria dos casos, inimigos individuais têm uma única **AI**, bem como a capacidade de ter um tipo particular de **AI** designado para eles (guia, guarda, patrulha, etc.). Para mais detalhes sobre **AIs**, verifique a **Seção TÉCNICAS AVANÇADAS**.

Há muitas coisas a se considerar quando da colocação de inimigos em sua fase:

Primeiramente você precisa saber o que um inimigo em particular pode fazer (se ele pode escalar paredes, saltar ou subir em plataformas, etc.). Você não haveria de querer dar a Lara muitas vantagens, senão, o seu jogo também não ofereceria qualquer desafio ...

Em alguns casos, precisará decidir que tipo de comportamento você quer determinar para um inimigo. Deveria ele ser um guia amigável que só se tornaria hostil se você atirasse nele? Você o quer guardando ou patrulhando uma área específica?

Nunca coloque um inimigo de tal modo que você o veja surgindo repentinamente do nada (a menos que, por algum motivo, isso faça parte do seu enredo!).

Animações consomem memória, assim você está limitado a quantos inimigos pode ativar de cada vez. Achar esses limites, algumas vezes, é uma questão de experimentação. Você saberá que chegou aos limites quando e se seu jogo começar a "apitar", ou se os inimigos não ativarem corretamente.

Uma boa regra é levar em consideração como os **"experts"** têm feito isso! Examine as fases deles antes de tentar forçar os limites!

Verifique os gatilhos para **BADDY_1** na **Dome Room** do modelo demonstrativo. Uma zona de gatilho foi criada no topo de uma plataforma onde Lara apanhará um pequeno **"medi pack"**. A **AI** do **BADDY_1** lhe diz que procure por um **medi-pack** ou **munição**, **ANTES** de atacar Lara. Ativando-o sobre a plataforma, você sabe que ele correrá para Lara à procura do medi pack, quando ela estiver em pé próxima a ele. Ao invés de incendiá-la assim que for ativado, o **BADDY_1** correrá para Lara logo que ela se curve para pegar o medi pack, criando, dessa forma, alguma expectativa e suspense! Mais tarde você colocará uma câmera fotográfica para capturar esta ação, como se vista pelo olho de um pássaro!...

Para economizar em computação, os sujeitos maus não são mostrados até que estejam ativados (e eles desaparecem logo após serem mortos). Configurar gatilhos para **baddies** é tão simples quanto colocar gatilhos para quaisquer outros objetos.

1. Vá para sua **Dome Room** e clique sobre o **BADDY_1** que você colocou em sua sala, ainda há pouco.
2. Agora **selecione a zona de quadrados** sobre a plataforma elevada e então **clique** sobre o botão pink **Trigger**. É isso!

REPASSANDO ... MODO FLYCHEAT

Com certeza é uma boa idéia nesse momento, checar o seu trabalho "in-game", apenas para se assegurar de que você configurou seus gatilhos adequadamente e, ainda, que tudo está funcionando da forma como deveria estar. Salve seu projeto, produza o **WAD**, use o **Level Converter** para criar o **arquivo .TR4**. (Se seus gatilhos não funcionam, tente antes entender o que deu errado, **certifique-se de que o seu arquivo .TR4 foi atualizado**, repassando os arquivos detalhadamente em sua pasta de dados). Algumas vezes, quando estiver conferindo seu trabalho, é conveniente usar o modo **FLYCHEAT**. Digite **DOZY** e use **Control + Teclas de Setas** para se mover por sua fase. Mais tarde, quando tiver aprendido como modificar o script, poderá desativar esse modo, se assim o desejar.

Agora, volte para a questão da modelagem ...

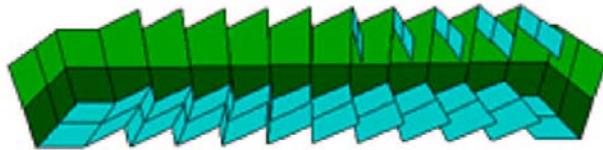
CRIANDO O CORREDOR INCLINADO

Localize a sala chamada **Hall Up**. Você irá criar agora um corredor inclinado, elevando e acrescentando declives a porções do chão e do teto (você fez algo semelhante na **Seção Modelando os Blocos**). Este corredor conseqüentemente irá conectar para cima, com salas mais altas ...

É tempo de tirar Lara do chão!...

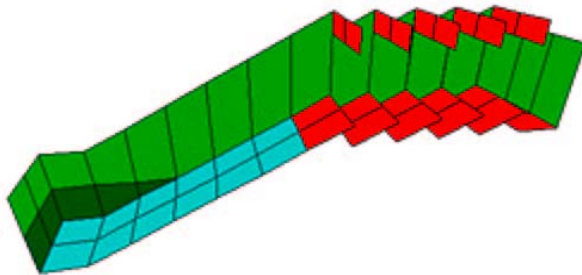


1. Faça uma sala estreita, de 2 x 12 quadrados e 8 cliques (2 blocos) de altura.
2. Selecione todos os quadrados azuis do chão, **exceto** uma fileira vertical em cada ponta final do corredor.
3. Clique 1 vez sobre os quadrados selecionados para criar as setas brancas e clique 2 vezes mais para apontar essas setas para o lado **east** (leste - lado direito) do fim do corredor. Clique o botão **Floor +** 2 vezes.
4. Usando as **teclas de setas** do seu teclado, posicione seu modelo de forma que possa ver o teto. Porque as setas sobre o teto apontam para a direção oposta à do chão, você precisará **clique 3 vezes** sobre o teto para apontar as setas para a **direita**. (Isto, supondo que você não tenha deselecionado qualquer coisa). Agora clique o botão **Ceiling +** 2 vezes. Você deverá ter uma sala parecida com a da ilustração **# 1B**.



1B

5. Selecione todos os quadrados do chão, **exceto** as duas fileiras verticais no final do corredor à esquerda. Sem que as setas estejam visíveis, aperte os botões **Floor +** e **Ceiling +** 2 vezes.
6. Você pode ver agora como o corredor será moldado para cima. Continue o processo, selecionando a cada vez 1 fileira a menos na lateral esquerda do corredor. O corredor para sua sala deverá ser parecido com a ilustração **#1C**. Uma vez que tenha terminado o seu corredor inclinado, a elevação do teto deverá ser **28**. Confira o registro na **CAIXA DE INFORMAÇÕES**.



1C

CRIANDO UM NICHNO NO TETO DO CORREDOR

1. Para esconder as pedras arredondadas para aquelas armadilhas das pedras armadas para rolaem, crie um pequeno nicho no teto do seu corredor. Para fazer isto, inicie pelo lado leste (east = direito) do fim do corredor. Conte 3 quadrados à esquerda e depois selecione 2 quadrados para elevá-los verticalmente.
2. Eleve o teto a uma altura de **33**, em seguida use o botão **Average Ceiling (F8)** para aplinar o teto. Ele terá agora uma elevação de **32**.

TEXTURIZANDO O CORREDOR INCLINADO

1. O painel de texturas sobre as paredes precisa de atenção. Uma textura parece melhor quando está colocada sobre um painel de parede quadrado. Reporte-se à sala do Tutorial para ver como os painéis foram divididos. Este será um bom teste das aptidões que você adquiriu.
2. Texturize e ilumine seu novo corredor inclinado.
3. Agora conecte o corredor em sua sala abobadada. Isso já foi há algum tempo, assim se você precisar de uma "refrescada", reporte-se ao **Método 1**, tópico **Conectando Salas**, pág. 18, e verifique o modelo demonstrativo para a colocação, se necessário.
4. Prossiga e coloque, por fim, o jogo de portas que conduzem da **Dome Room** até o **Hall Up**. Elas deverão ser colocadas na lateral do corredor — fixe os gatilhos da mesma forma como fez com as outras portas anteriores.

QUADRADOS CINZA "BLOQUEADORES" - BOTÃO "BOX" DE COR CINZA (NO EDITOR DE SALAS)

Talvez você tenha notado os quadrados cinza no topo do corredor. Realce os mesmos 2 quadrados em seu corredor e clique sobre o **botão BOX, cinza**, (um dos botões do **Editor de Salas**). Ele criará uma barreira invisível que impedirá o inimigo (e não Lara) de sair do corredor, se ela não o matar primeiro. Ele não tem as animações necessárias para navegar nas porções seguintes do modelo, assim, você deve evitar que ele entre em situações impossíveis! **Você também pode usar quadrados cinzas bloqueadores em frente a portas fechadas**, assim, os inimigos não poderão caminhar por elas — uma vez que essas portas estejam abertas, eles poderão entrar na sala conectada.

ARMADILHAS

Armadilhas são colocadas para acrescentar desafio e também expectativa e suspense ! O único limite (além do técnico) é a sua imaginação. Dê uma olhada no nicho aberto da **Hall Up** no modelo demonstrativo.



Lá estão duas pedras rolantes enormes e silenciosas esperando por uma Lara distraída. Os gatilhos foram colocados justamente no lado interno das portas e na base inclinada do corredor, de forma que as pedras sejam acionadas no exato momento em que Lara passar pelas portas.

1. Encontre as pedras no slot **Rollingball**, no seu **Menu de Objetos**, e coloque-as no nicho aberto.
2. Verifique o modelo demonstrativo para a localização dos gatilhos e, então, configure os seus de acordo com eles.

REPASSANDO MAIS UMA VEZ ...

Agora é bom conferir a sua armadilha "in game", antes de mergulhar na próxima Seção !



Seção IV

LEVANTANDO-SE NO MUNDO

EMPILHANDO SALAS PARA ALCANÇAR MAIORES ALTURAS !

É tempo de aprender como criar ambientes mais diversificados, através da combinação ou "empilhamento" de salas. Para fazer espaços extremamente altos, bordas salientes (molduras sobrepostas que formam desenhos e saliências em cima das paredes e/ou portas) e, ainda, água, você deve usar salas empilhadas. Você irá aprender essas técnicas de construção de espaços verticais altos, usando 4 salas empilhadas, algumas bordas ornamentais salientes e uma piscina de água. Depois, você pode conectar seu corredor inclinado a esta grande sala.

SALA 1 = STACK TOP - A SALA SUPERIOR

Salas com alturas maiores do que 20 cliques começam a ter os painéis de texturas esticados, assim é melhor empilhar várias salas, uma sobre a outra, a fim de manter o controle sobre o tamanho dos painéis de paredes. Comece pela construção da porção superior :

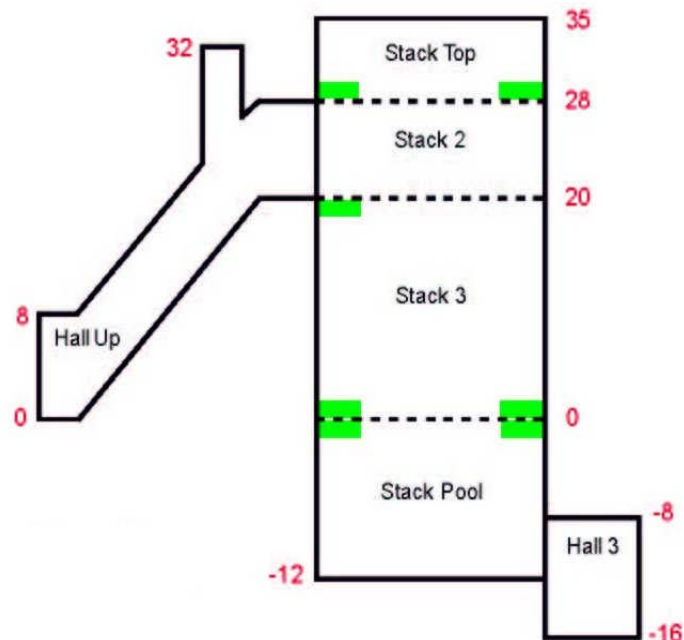
1. Crie uma nova sala de 8 x 6 quadrados, com altura de 6 cliques. Nomeie-a **Stack Top X** e mova-a pra baixo, para algum lugar próximo do seu corredor inclinado.
2. Para fazer o teto ligeiramente abobadado, selecione 6 x 4 quadrados ao centro do teto. Mantenha apertada a tecla **CONTROL** e clique o botão **CEILING +** 1 só vez.
3. Verifique a elevação do chão — que deverá ser **0** — e a elevação do teto, que deverá ser **7**.
4. Agora, eleve a sala inteira usando o botão **ROOM +**. Porque você está elevando a sala inteira e não apenas o chão ou o teto, a distância entre o chão e o teto permanecerá a mesma. Selecione sua sala **STACK TOP X** na **JANELA DO EDITOR** e aperte o botão **ROOM +** até que a leitura da elevação do teto marque **35** e a do chão marque **28**. Verifique a ilustração da próxima página para obter uma melhor compreensão.



ELEVAÇÕES DAS SALAS EMPILHADAS

Abaixo você tem uma ilustração da visão lateral das salas empilhadas e dos corredores conectados a elas. As elevações dos tetos e chãos das salas foram mostradas para ajudar você a visualizar melhor as construções.

Verde = bordas
Vermelho = elevações



SALA 2 = STACK 2 - CONSTRUINDO BORDAS SALIENTES

Os blocos de construção no **Tomb Editor** são projetados para serem elevados para acima do chão ou rebaixados a partir do teto, e não para serem esticados lateralmente. Se você quer fazer bordas salientes, terá que criar uma outra sala acima ou abaixo delas. Isto fará mais sentido quando você tiver completado os próximos passos.

1. Construa uma segunda sala de 8 x 6 quadrados e com 8 cliques de altura. Nomeie-a **STACK 2 X** e mova-a para perto da **Stack Top X**, por enquanto.

2. Eleve a sala usando o botão **ROOM +** para elevar o teto para **28**. Note que esta elevação corresponde à elevação do chão da sala que estará sobre ela. Esta é a chave para entender como empilhar salas. **A elevação do CHÃO da sala de cima deve ser a mesma elevação do TETO da sala de baixo.**

NOTA : Se as elevações do chão da sala de cima e do teto da sala de baixo não forem iguais, quando você for conectar as salas, o Editor irá acrescentar um painel de parede para "mascarar" a diferença na elevação. Isto até poderia funcionar em alguns casos, mas não é permitido a você ajustar os painéis de paredes, além do que, é modelagem mal feita !

3. Agora observe a **Stack Top** no modelo demonstrativo e encontre a localização dos quadrados das bordas. Vá para a sua **Stack Top X**, selecione aqueles mesmos quadrados e eleve-os através de 1 clique.
4. Mova e coloque a **Stack Top X** diretamente sobre a **Stack 2X** e selecione o chão inteiro na grade de **VISÃO PLANA**.
5. Clique sobre o botão **DOOR**; num instante, as duas salas estarão conectadas e você ainda terá uma borda saliente ! Confira isto na **JANELA DO EDITOR**. **NÃO SE ESQUEÇA !** Talvez seja preciso re-clicar o botão **DRAW DOORS** para restaurar a visão.
6. Agora mova a (s) sala (s) para junto do corredor inclinado, novamente. Uma vez conectados por intermédio de uma "porta", eles agem como uma unidade.

CUIDADO !

Embora uma porta conecte salas, elas não são, realmente, uma só sala. Se você elevar a sala da base usando o botão **ROOM +**, irá puxá-la para **dentro** da sala de cima. Isto causará problemas e pode ser uma grande dor de cabeça colocá-las em ordem novamente. Então, seja cuidadoso !

SALA 3 = STACK 3 - UMA OUTRA FORMA DE FAZER UMA BORDA SALIENTE

Você acabou de fazer uma borda por meio da elevação dos quadrados do chão da sala de cima. Uma outra maneira de construir uma borda saliente é por intermédio do **rebaixamento do teto da sala de baixo**.



1. Faça uma terceira sala de 8 x 6 quadrados e deixe-a com 20 cliques de altura. Chame-a de **STACK 3X** e desloque-a para perto das outras. Selecione a fileira de quadrados que correm ao longo do **oeste**, (lado esquerdo da sala). Clique o botão **CEILING** – 1 vez para criar a área da borda.
2. A **STACK 3X** tem um teto com elevação **20**. O chão da **STACK 2X** deveria ter **20**. Desloque a **STACK 3X** sob as duas salas que você conectou anteriormente (a **STACK TOP X** e a **STACK 2X**).
3. Agora, para conectar estas salas, você precisará selecionar o chão da **STACK 2X**, mas como você vai fazer isto? Ela está imediatamente abaixo da **STACK TOP X**, assim, você não pode clicar sobre ela na **JANELA DO EDITOR**, como normalmente o faria. Lembra daquele truque esmerado que você pode utilizar na grade de **VISÃO PLANA**, onde você clica / esquerdo 1 vez num portal e, em seguida, clica / direito para ir até a sala adjacente? Este é um dos caminhos para chegar até a outra sala. Uma outra opção é desativar o botão **2D MAP** e usar seu comando **ALT + Z** para criar o cursor “**place target**”. Em seguida, clique sobre a sala **STACK 2X** na **JANELA DO EDITOR**.
4. Agora você pode selecionar o chão inteiro da **Stack 2X** e apertar o **botão DOOR** para conectá-la com a **Stack 3X**. Assim, estará criando uma borda saliente ao longo da lateral oeste (esquerda) da sala.

PREPARANDO-SE PARA A SALA DE ÁGUAS

Há uma piscina de água na mais baixa das salas empilhadas, assim, Lara pode dar um grande mergulho, saltando das plataformas que você criou anteriormente.

Para evitar um chão do tipo "bolacha de paredes ralas" e dar a Lara uma linda borda para ajudá-la a sair da água, faça o seguinte :

1. Selecione o chão inteiro da **STACK 3X** e **eleve-o** através de **1 clique**.
2. Selecione, ao centro, 6 x 4 quadrados e abaixe-os através de 1 clique. Isto deverá criar uma borda elevada ao longo do perímetro da sua sala. Se preferir, eleve ao centro 2 quadrados da borda em cada lateral da sala, tal como no modelo demonstrativo.
3. Agora clique o **botão R** (um dos botões do **Editor de Salas**) à direita do botão **W**, para determinar o valor refletivo da água para as bordas e paredes acima. Quanto mais alto o número, mais brilhante o reflexo. Clique / esquerdo na caixa ao lado do botão **R** para elevar o número. Clique / direito para abaixá-lo.

SALA 4 = A SALA DE ÁGUAS

1. Faça uma quarta sala de 8 x 6 quadrados e com 12 cliques de altura. Nomeie-a **STACK POOL X**.

2. Sob a grade de **VISÃO PLANA**, encontre o botão com um **W** sobre ele. Clique-o até o número **2**. Isso estabelece uma sala com água e uma quantidade de movimento nessa água. Sem este botão e valor, Lara não poderia executar os movimentos próprios da animação natatória dela.
3. Usando o botão **ROOM** – abaixe a **STACK POOL X** até que a elevação do teto esteja em **0** e coloque-a sob todas as outras salas empilhadas.
4. Novamente, usando o método de sua preferência, volte à **Stack 3X**. Selecione o chão e clique sobre o botão **DOOR** para conectar as salas e criar o porta que virá a ser a superfície da sua água.
5. Verifique o modelo demonstrativo para se orientar e abaixar o teto em 1 clique abaixo da borda e em volta da superfície da piscina, para dar mais densidade à borda e, depois, eleve cada lateral do suporte das colunas.

CRIANDO ÁGUA

1. Na grade de **VISÃO PLANA** clique / esquerdo 1 só vez sobre a área preta que representa a abertura da porta. Repare na **JANELA DO EDITOR** que a borda está selecionada mas você tem uma abertura para a sala de baixo, assim não há nenhum quadrado selecionado no portal onde você quer colocar as texturas de água.
2. Com o portal selecionado (na grade de **VISÃO PLANA** haverá uma linha selecionadora verde em torno da área preta do portal), clique no botão **TOGGLE OPACITY 2**, sob a **JANELA DO EDITOR**. Toda a abertura aparecerá selecionada agora e você pode ver os quadrados na área do portal.
3. Ative os botões **TRANSPARENT** e **DOUBLE SIDED**, localizados sob a **JANELA DO EDITOR**. Se o botão **TRANSPARENT** não estiver ativado, a sua água não parecerá água. Se o **DOUBLE SIDED** não estiver ativado, você não verá a textura da água quando estiver dentro dela, voltado para cima e olhando para a superfície.
4. Usando a barra de rolagem, desça até as texturas de água no **PAINEL DE TEXTURAS**. Selecione a primeira textura do grupo de 8. **Não se esqueça de ativar o botão FACE EDIT !**
5. Aplique a textura sobre a superfície da sua água (não na borda, embora ela esteja destacada em vermelho). Se tudo estiver funcionando corretamente, você deverá ver agora uma área quadrada com água transparente e a sala sob ela. Aplique as texturas de água no restante da superfície destinada à água.

DICA : É melhor usar **TODAS** as texturas do grupo de 8 texturas de água e aplicá-las **aleatoriamente**. Se você usar apenas uma das texturas, todos os seus quadrados de água serão animados num mesmo ciclo e, desta forma, a sua água não será muito convincente !



6. A cadeia de animações para texturas de água já deverá estar pronta, mas você deveria verificar, apenas para se familiarizar com esta função, considerando que terá que fazer isto cedo ou tarde, quando tiver que criar e construir por conta própria. Na base do **PAINEL DE TEXTURAS**, clique sobre o botão **ANIMATION RANGES** (Cadeias de Animação). Uma janela será aberta com todas as texturas. As texturas de água deverão ter uma linha verde ao seu redor. Se não tiverem, selecione-as e clique **Okay**. **Se a cadeia de animações não estiver preparada, a água não será animada !**
7. Se ainda não o tiver feito, na sala acima da de água, clique sobre o botão **R**, ao lado do botão **W**, no **EDITOR DE SALAS**. Este botão irá configurar a intensidade de refletividade da água sobre as paredes acima da sala de água.
8. Para dar aquele toque final à sua sala de água **STACK POOL X**, configure a luz ambiente para **0, 50, 100**, o que proporcionará à água um aspecto mais azulado.

CRIANDO A SAÍDA (TÚNEL DE ÁGUA) DAS SALAS EMPILHADAS

Você vai precisar de um corredor de água conectando a sala de água com a próxima série de salas que logo mais irá construir. As leis de física do mundo real não se aplicam à água do mundo de Lara. A água **NÃO** buscará um nível igual ! Reporte-se aos modelos demonstrativos — **Halls 3 e 4** — para ter uma idéia de como construir uma passagem condutora do exterior da piscina à base das salas empilhadas. O **Hall 4** está a 20 cliques de altura e tem uma base arredondada. Se esta construção parece intimidar, copie e cole ambos os **halls** do modelo demonstrativo, ou apenas faça um corredor direto, mantendo a elevação do teto em **-16**. Lembre-se de apertar o **botão W** do **Editor de Salas** para estabelecer as características de água.

O **Hall 3** é uma pequena sala de conexão da **Stack Pool** com o **Hall 4**. Também precisa ser designado como uma sala de água. Coloque uma porta (**Door_Type4**) nele, para evitar que Lara saia das salas empilhadas antes de ter apanhado a primeira peça do puzzle que muito em breve você colocará ali. Em outras palavras, você montará o jogo usando **gatilhos especiais**, de forma que aos jogadores não será permitido se aproximar do fim da fase, até que percebam e descubram que devem regressar em busca de uma peça perdida do puzzle

ESCALANDO PAREDES

Se Lara der um salto voador e mergulhar fundo dentro da água antes de perceber que deveria ter ido pelo lado oposto da sala, então vai precisar de um caminho para subir e retornar à borda. Uma vez de volta à borda, ela necessitará de um meio de subir à plataforma, já que é também muito alta para pular, simplesmente. Assim, as salas que você acabou de fazer vão precisar de algumas superfícies que Lara possa **escalar**.

NOTA

Textura para escalação e superfície para escalação são duas coisas distintas. Texturas para escalação só não permitirão a Lara escalar paredes ! As texturas para escalação são usadas em conjunto com as superfícies escaláveis e servem tão somente para induzir o jogador a perceber onde estão as superfícies escaláveis. Essas superfícies são designadas para um quadrado do chão, mas também é necessário que você ative o botão **CLIMB** correspondente à parede que você quer tornar escalável.

ACRESCENTANDO UMA PAREDE ESCALÁVEL ÀS SUAS SALAS EMPILHADAS

1. Sobre a grade de **VISÃO PLANA**, olhe para a **STACK 2** do modelo demonstrativo e observe a localização do quadrado verde escuro sobre a borda oeste (esquerda), da sala (canto superior esquerdo). Você pode ver uma linha verde próxima ao quadrado cinza da parede.
2. Vá para a sua **Stack 2X** e com os botões **2D MAP** e **FACE EDIT** desativados, selecione o mesmo quadrado que foi selecionado no modelo.
3. Sobre o painel do **EDITOR DE SALAS** você verá 4 botões verde escuro com a palavra **CLIMB** no centro deles.
4. Começando com o esquerdo dos quatro botões, clique alternadamente cada um deles, **ativando** e **desativando**, e assista na janela de **VISÃO PLANA** como a linha verde muda de posição ao redor dos quadrados realçados.

A linha verde representa a superfície que poderá ser escalada e ela tem que corresponder com a atual parede em sua sala. Se você fez uma coluna de um quadrado do piso clicando o botão **WALL** e pretende escalar os quatro lados da coluna, precisa, para isso, selecionar os 4 quadrados do piso adjacentes aos da coluna e estabelecer a superfície escalável para o mesmo lado do quadrado do piso que toca a coluna. Se você selecionar apenas o quadrado da coluna e fixar as superfícies escaláveis em volta do lado interno dela, Lara não conseguirá escalar porque as superfícies a serem galgadas estarão todas no **interior** da coluna.

5. Vá para a **Stack 2X** e clique sobre o quadrado da borda (do piso dessa sala) próximo à secção da parede que você quer tornar escalável. Fixe a superfície a ser escalada no painel de parede clicando sobre o botão **CLIMB** esquerdo. Você deverá ver uma linha verde tocando o quadrado cinza. Quando você olhar para sua sala na **JANELA DO EDITOR** o quadrado da borda (chão) terá a cor verde escuro.



NOTA : A superfície a ser escalada deve ser fixada no quadrado do piso da sala onde ela **começa**. Numa seqüência de salas empilhadas, ela continuará para cima, numa linha verticalmente direta através dessas salas empilhadas, até que um chão ou um teto a interrompa e pare.

- Observe a sala **Stack 3** do modelo demonstrativo para localizar as outras superfícies escaláveis. Estabelecendo uma superfície de escalação para um quadrado na base da sala **Stack 3**, tornou essa superfície adequada para subir passando por todas as outras salas, até o teto da **Stack Top**! Entretanto, com a textura de escalação aplicada, o jogador provavelmente irá apenas seguir a textura, uma vez que ele não sabe que a superfície de escalação continua. Algumas vezes é necessário construir uma sala de forma que a superfície de escalação seja bloqueada, ou Lara terminaria em lugares onde ela não imaginaria poder estar!

O "BALANÇO DO MACACO" - (MONKEY SWING)

Criar as superfícies **Monkey Swing** é muito simples e um pouco similar às superfícies escaláveis. Tal como nas superfícies escaláveis, você deve usar uma textura apropriada, de modo que o jogador saiba que a superfície está ativa; e, também, como na superfície escalável, a superfície **Monkey Swing** deve ser estabelecida no chão, sob o caminho planejado. O modelo demonstrativo provê um bom exemplo de superfície **Monkey Swing** que precisou ser aplicada em duas salas diferentes (porque o chão sob ela está situado em duas salas diferentes).

ACRESCENTANDO UM **MONKEY SWING** ÀS SUAS SALAS EMPILHADAS

- Vá para a sua **Stack Top X** e na grade de **VISÃO PLANA** selecione uma fileira de quadrados para a superfície **Monkey Swing**. (Lembre-se, uma seleção pega ambos os quadrados: o do chão e o do teto).
- Agora clique o **botão MONKEY**, de cor pêssego, no Painel do **EDITOR DE SALAS**. Você verá uma fileira de quadrados na cor pêssego, na extensão da sua sala.
- Olhe para a **Stack Top X** na **JANELA DO EDITOR**. Você verá a fileira de quadrados de cor pêssego pelo teto (exceto onde o quadrado verde escuro da parede de textura escalável anula a **Monkey Swing**... e muito embora ela não apareça, a superfície **Monkey Swing** foi aplicada e tornará o quadrado do teto ativo). Você também verá um quadrado pêssego no lado **leste** (direito) da plataforma, mas porque o chão nesta sala é um portal de uma outra sala, você precisará encontrar o caminho correspondente no chão, sob a secção "perdida"... neste caso, o chão na sala de água! Use o cursor **TARGET (ALT + Z)** para descer até lá e fixar o trajeto.

Resumindo, o caminho deve ser contínuo e sempre ser fixado no chão inferior mais próximo... em um modelo mais complexo, com muitas salas empilhadas, você poderia ter que fixar seu trajeto em várias salas diferentes e em várias elevações diferentes.

Se você não fixou um caminho **Monkey Swing** corretamente, Lara cairá ao chão quando alcançar a área com problema.

TEXTURIZANDO E ILUMINANDO SUAS SALAS EMPILHADAS

Provavelmente você esteja começando a apreciar todo o trabalho de estar criando uma fase! Nesse momento, precisa voltar em cada sala (a menos que esteja um passo à frente e já tenha feito isso) e ajustar seus painéis de parede, assim poderá praticar a aplicação das texturas. Confira se aplicou as texturas de escalação e o "**monkey swing**" corretamente.

Coloque as iluminações enquanto ainda está trabalhando em suas salas empilhadas e confira também o modelo demonstrativo para obter referências, se quiser ou precisar.

CONECTANDO SUAS SALAS EMPILHADAS AO HALL UP

Mova suas salas conectadas empilhadas, assim elas estarão centradas só para o leste ou, lado direito do corredor inclinado. Verifique se as salas estão inundadas, mas não totalmente encobertas. Por causa do modo como foram construídas, você **NÃO PODE** selecionar os quadrados do fim leste (lado direito) do corredor para criar sua porta de conexão. Ao contrário, você precisa ir à **Stack 2X** e localizar os dois painéis centrais da parede correspondente (a **oeste**, west, ou **lado esquerdo** da **Stack 2X**). Agora, clique o **botão DOOR** — você deveria estar do lado de dentro do seu corredor, olhando para baixo. Ative o modo **PREVIEW** e confira o seu novo e real estado!

COLOCANDO OBJETOS E PREPARANDO GATILHOS NAS SALAS EMPILHADAS

Anteriormente você colocou a maioria dos objetos, depois voltou para colocar os gatilhos. Agora nós iremos listar os objetos junto com as instruções para fixar os gatilhos — assim você pode decidir qual modo prefere para trabalhar! Em breve vai aprender como criar um **gatilho Pick-Up** — um tipo de gatilho que vai permitir um maior controle sobre o modo como os eventos se desdobram dentro da sua fase.



• NA SALA STACK TOP

OBJETO: TOCHAS (Animating 2) e CHAMAS (Flame Emitter 2).

Se você colocar o emissor de chammas (Flame Emitter) sobre a parede, ele estará, na verdade, fora da parede (geralmente não visível, a menos que você gire o seu modelo). Use o comando **CONTROL + SETAS CURSORAS** para trazê-lo de volta para dentro e depois eleve-o a uma altura apropriada. Você também pode colocá-lo sobre o quadrado do chão da borda e, em seguida, posicioná-lo.

GATILHO (Trigger) : As tochas precisam estar acesas **ANTES** de Lara entrar na sala — um bom local para colocar o gatilho delas é na base do **Hall Up X**. Veja o modelo demonstrativo para ter uma idéia do lugar exato; depois selecione um **Flame Emitter** (emissor de chammas) de cada vez e prepare os gatilhos.

OBJETO : PEDESTAL (Furniture 2)

GATILHO: Nenhum.

OBJETO: PEÇA DO PUZZLE (Puzzle_Item5_Comb01)

O modo mais fácil para colocar este objeto no topo do pedestal é: primeiro colocá-lo sobre o quadrado próximo do pedestal, elevá-lo com 4 cliques e, segundo, movê-lo para cima usando o comando **CONTROL + SETAS CURSORAS**. Gire o objeto em 45° com 1 clique / direito. E como Lara saberá, em jogo, para não se agachar para apanhar esta peça do puzzle, uma vez que a maioria dos pick-ups (objetos apanháveis) está sobre o chão? **VOCÊ** terá que estabelecer os parâmetros especiais para sinalizar como esta peça será recobrada.

1. Selecione a peça do puzzle e pressione a letra "O" em seu teclado. Este código abrirá a caixa de configurações **Object Code Bit (OCB)**.
2. Na janela imediatamente acima do **botão OK**, digite o número **68** (pressione a tecla **ENTER** para confirmar o número e em seguida clique **Okay**).

Por quê 68 ?

Os números foram codificados para estimular ações específicas. **4** é o número que diz à Lara que **apanhe algo em cima de um baixo pedestal** em vez de o apanhar no chão. O **64** é necessário para **ativar o gatilho Pick-Up** que você irá preparar para este item do puzzle.

Uma lista completa destes números e o que eles fazem está disponível na **Seção de Referência - WAD Objetos Gerais - Instruções Especiais e Códigos para Configurações**.

GATILHO : GATILHO ESPECIAL PARA PICK-UP

Antes de colocar o gatilho para a peça do puzzle, uma pequena pausa... Quando Lara pega o puzzle no pedestal, a câmera é ativada para mostrar não apenas onde ela está em relação à porta ao fundo da piscina, como também que a ação dela fez a porta se abrir. Montar gatilhos para eventos seqüenciais leva um pouco de tempo para aprender, mas é tudo bastante lógico e não chega a intimidar ou assustar, contanto que você se lembre de algumas regras básicas sobre **gatilhos (triggers)**.

Você pode empilhar muitos **gatilhos simples**, de acordo com a sua preferência, sem nenhum problema, mas se começar a misturar gatilhos especiais (tais como os gatilhos pick-ups), ou se começar a estabelecer parâmetros especiais para gatilhos, acredite, você estará correndo para os problemas, uma vez que **você não pode sobrepor gatilhos especiais**. Esta regra pode ser usada a seu favor algumas vezes, ainda mais conforme o tempo vai passando !...

Um **gatilho pick-up** pode desencadear um outro evento no momento em que Lara pega algo. Neste caso, a câmera está engatilhada. Considerando que a **câmera flyby** leva alguns instantes para esquadrihar a visão desde baixo até a porta, você perderia a visão da porta se abrindo, a menos que pudesse, de alguma maneira, retardar esta abertura. Entretanto, colocar um timer de retardo na porta causaria uma sobreposição de gatilhos especiais ! O que fazer, então ? A **câmera flyby**, sobre a qual você aprenderá em breve, tem algumas capacidades especiais que tornarão possível abrir a porta no tempo certo... Isto envolve, ainda, um outro tipo de gatilho especial ... Divertido, não ?

PREPARANDO O GATILHO PICK-UP PARA UMA PEÇA DE PUZZLE

1. Selecione a peça do puzzle, clique sobre o quadrado debaixo do pedestal e pressione o botão pink **TRIGGER**.
2. Agora clique sobre a janela de texto **Object Trigger** ao lado do botão **Trigger**. Ela deverá estar registrando **PUZZLE_1** no canto superior direito.
3. Clique na caixa ao lado da palavra **Type** e selecione **pick-up** no menu. Depois, clique **OK**.
4. Agora, aperte **OK** na janela **Set Trigger Type**. Pronto ! Já está configurado.

Se você checkou os gatilhos no modelo demonstrativo, deve ter notado outros gatilhos nesse mesmo quadrado... Você chegará logo a eles !



Todos os gatilhos colocados sobre um quadrado, juntamente com um gatilho pick-up, não serão ativados até que Lara pegue o item com o gatilho pick-up.

REPASSANDO ...

Mais uma vez, é tempo de checar suas novas salas, os objetos e gatilhos que você colocou. Naturalmente, o gatilho pick-up não funcionará até que você configure a câmera, mas esta é uma boa hora para fazer um intervalo, antes de iniciarmos a seção sobre câmeras.

- SALA STACK 2

OBJETO : Estátuas (Animating 7) - Coloque em qualquer lado da entrada para a sala.

GATILHO: Nenhum.

- SALA STACK 3

OBJETO : Uzi (Uzi_Item) - Coloque sobre a borda, no canto.

GATILHO: Nenhum.

- SALA STACK POOL

OBJETO : Munições para Crossbow (Crossbow_Ammo3_Item) - Coloque em algum lugar, no fundo da piscina.

GATILHO: Nenhum.



Seção V

VENDO AS COISAS DIFERENTEMENTE

CÂMERAS

As câmeras são essenciais para o bom "design" das fases. Elas podem ser usadas como "prêmios" por ações específicas, para antecipar, ou revelar parcialmente eventos que estão para ocorrer, dar pistas sobre a história que está sendo enfocada, mostrar a ação sob uma perspectiva diferente, ajudar como guia no caminho, criar suspense, acrescentar dramaticidade, proporcionar um ar cinematográfico ... e a lista por aí vai! Ao final do Tutorial você terá uma maior percepção para ampliar o uso delas, bem como o conhecimento necessário para configurar os três tipos de câmeras disponíveis no Editor.

TIPOS DE CÂMERAS

• CÂMERA BÁSICA

Quando você entra na **Dome Room** e Lara escala a plataforma central, ela ativa uma câmera básica. Este tipo de câmera sempre aponta para Lara, a não ser que outro objetivo seja especificado (veja **Câmera Targets — câmera objetiva**, perto do fim do Tutorial). Selecionando uma seqüência de quadrados como gatilhos, a câmera manterá sua posição enquanto Lara continuar a andar/ correr sobre os quadrados-gatilhos. Você pode digitar um número ao lado do **Timer** na janela **Set Trigger Type** para configurar uma quantidade de tempo em que a câmera deva permanecer focalizando Lara, mas ela pode fugir do campo de visão da câmera por: 1) estar sacando as armas; 2) usando as teclas para "olhar em volta" ou 3) estar pisando fora dos quadrados-gatilhos ativados.

Câmeras básicas não serão ativadas quando Lara tiver sacado uma arma. Tenha sempre isso em mente quando for colocar câmeras! Por exemplo, se você engatilhar uma câmera em situações nas quais é seguro que Lara **não** tenha armas nas mãos (como terminando uma escalada, abaixando-se para pegar itens, etc.), pode ter certeza de que os jogadores desfrutarão do esforço que você fez para configurar sua câmera! O melhor modo para aprender sobre como colocar as câmeras é estudar as fases exemplos e — é claro — experimentar!



COLOCANDO A CÂMERA NA DOME ROOM

1. Volte para a **Dome Room**. Sob **Effects**, na barra de **Menus Descendentes**, selecione “**CAMERA**” na lista de opções.
2. Consulte o modelo demonstrativo para a localização da câmera e tente posicionar a sua câmera no mesmo lugar.
3. Na grade de **VISÃO PLANA** selecione os 4 quadrados do topo da plataforma e clique sobre o botão **trigger** para criar o **gatilho** para o acionamento da sua câmera.
4. No momento em Lara subir ao topo da plataforma para pegar o **medi-pack**, você testemunhará uma ação (sabendo que a **AI** do **BADDY_1** tornou possível compor esta cena).
5. Se preferir, você também pode estipular uma quantidade de tempo para a câmera permanecer focalizando Lara, registrando esse tempo em **segundos** na janela **Set Trigger Type** (**Configure um Tipo de Gatilho**).

• CÂMERAS FIXAS

A **câmera fixa** se comporta como uma câmera básica, com poucas exceções apenas:

- 1) a visão não pode ser interrompida até que Lara pise fora dos quadrados-gatilhos da câmera – e 2) a câmera será ativada sempre que Lara tiver suas armas puxadas. Você ativará uma **câmera fixa** ao fim da fase, na **TEST ROOM**.

USANDO A CÂMERA OBJETIVA

A fim de apontar a câmera para uma área específica e não para Lara, usamos a **câmera objetiva**. Ela funciona com uma, ou ainda, ambas as câmeras – a fixa e a básica. Você irá colocar uma **câmera fixa com uma objetiva** mais tarde, na **MID ROOM**.

CÂMERA FLYBY

NOTA DA TRADUTORA

Não há uma tradução literal para **flyby**. Aqui, este termo tem o significado de um **efeito cinematográfico** que pode ser equiparado a: voar sobre, atravessar voando, flutuar; algo parecido com sobrevoar um local, em 1ª pessoa.

Você pode se divertir um bocado usando este mecanismo da câmera (mas não exagere!). E pode sempre colocar “loopings” cinematográficos como, por exemplo, na tela de abertura da fase. Novamente, você pode aprender muito observando essas câmeras no modelo demonstrativo.

Para criar um efeito **Flyby** você coloca uma seqüência de **câmeras flyby** em seu modelo. Depois de colocá-las, **selecione a 1ª câmera da série** e aperte “**O**” para abrir o menu. Em seguida, escolha as opções para alcançar os resultados desejados. Acrescentando, existem **códigos (code-bits)** que oferecem **diferentes modalidades de flyby**. Um quadro com todas as configurações pode ser encontrado na **Seção de Referência**, tópico **Configuração de Câmeras Especiais**.

CONFIGURANDO A CÂMERA FLYBY NAS SALAS EMPILHADAS

Existem 7 câmeras nesta seqüência **flyby**. A primeira câmera da seqüência está no topo da sala e a última está na sala de águas em frente à porta. Para iniciar o **flyby**, apenas a primeira câmera da seqüência necessita estar ativada (engatilhada).

1. Primeiro, observe cuidadosamente as câmeras do modelo demonstrativo. Na sua **STACK TOP X** coloque uma **Câmera Flyby** (localizada sob **Effects**, na barra de **Menus Descendentes**) e aponte-a para Lara.

POSICIONANDO A CÂMERA : Uma vez colocada, um **cone vermelho** mostrará a direção para onde a câmera flyby está apontando.

Quando quiser apontar a câmera para uma direção diferente, mantenha apertada a tecla **ALT ESQUERDA** e use as **setas cursoras** para girá-las para cima, para baixo, esquerda ou direita, na gradação de 1 grau. Para fazer ajustes mais rápidos de 15 graus, segure apertada a tecla **SHIFT** juntamente com a tecla **ALT ESQUERDA**.

2. Configure o **gatilho** selecionando o quadrado sob o pedestal; depois, clique sobre o botão pink **Trigger**.
3. **Com a câmera selecionada**, aperte a letra **O** do seu teclado para abrir o menu de configuração das propriedades da câmera.



Digite os seguintes valores, assegurando-se de que apertou a tecla **ENTER** antes de fechar a janela :

Seq : 2 Todas as câmeras nesta configuração terão a seqüência **# de 2**.

Num : 0 A 1ª. câmera na seqüência é **0**; a 2ª. é **1**; a 3ª. é **2**, etc...

Timer : 0

Speed : 1

FOV : 80



Selecione a câmera e aperte "0" para abrir a janela PROPRIEDADES DA CÂMERA

Botões Numéricos : Aperte os botões de números **6, 9 e 10**, assim a câmera "**saberá**" que :

- deve voltar instantaneamente para Lara ao fim da seqüência (**6**),
 - terá que desativar a tecla **Look Breakout** (**9**) e que deverá
 - desativar, também, o **Lara Control** (**10**).
4. Coloque uma outra câmera na próxima sala (**Stack 2X**). Aponte-a para a porta na sala de águas, embaixo.
 5. **Repita o passo 3**, mas configure o **Num** para **1** e a velocidade (**Speed**) para **3**. Você não precisa configurar os **Botões Numéricos** novamente.
 6. Na próxima sala (**Stack 3X**) coloque **2** câmeras. Verifique o modelo demonstrativo para o posicionamento e aponte-as para a porta na sala de águas, também.
 7. **Repita o passo 3** mas, na **mais alta** das duas câmeras, configure **Num 2** e **Speed 3**. Na outra câmera, configure **Num 3** e **Speed 2**.
 8. Vá para a **Stack Pool X** e coloque **3** câmeras ao longo da base, como no modelo demonstrativo.

9. **Repita o passo 3**. Na 1ª. das últimas 3 câmeras, configure **Num 4** e **Speed 2**. Aperte o botão de número **14** para ativar um **Heavy Trigger** e também acrescentar a este uns poucos minutos mais. Na 2ª. câmera, configure **Num 5** e **Speed 1**. E na câmera final, **Num 6**, **Timer 150** e **Speed 1**. Aperte o botão número **8** para fazer com que a câmera mantenha sua visão. Suas câmeras estão preparadas para a **seqüência flyby**.... Agora você só precisa configurar um último **gatilho** !

HEAVY TRIGGERS

Um **HEAVY TRIGGER** é um **gatilho** que é ativado por qualquer coisa (inimigos, pedras rolantes, etc) , exceto por Lara. Neste caso, uma das **câmeras flyby** acionará o gatilho. Para preparar esse gatilho faça o seguinte :

1. Se já não o tiver feito, coloque a porta (**Door_Type 4**) no **Hall 3X**.
2. **Selecione a porta** e então **clique o quadrado sob a câmera flyby** com o **Num** configurado para **4**. Certifique-se de que o **botão número 14** está ativado e clique o botão **Trigger** para armar o gatilho.
3. Agora clique na **caixa de texto** ao lado do botão **Trigger** para abrir a janela **Set Trigger Type** e clique na **caixa de texto** ao lado de **Type** para exibir o menu **Select Trigger Type**.
4. Escolha **Heavy** e aperte **Okay** para fechar a janela.
5. Aperte **Okay** em **Set Trigger Type** para fechá-la.

Sua **heavy – porta gatilho** deveria estar pronta agora ! Quando a seqüência da **câmera flyby** chegar à câmera localizada sobre o **quadrado - heavy trigger**, a câmera irá ativar o **heavy trigger** e a porta se abrirá. Agora Lara pode deixar a área com sua peça de puzzle. Lembre-se : Esta porta nunca teria sido aberta se Lara não tivesse apanhado a peça do puzzle que ativou a câmera, que ativou o **gatilho** que abriu a porta !

CONFERINDO

Você deve estar ansioso para ver se sua câmera funciona... Não desanime se não tiver acertado logo na primeira vez ! Se ela não funcionar adequadamente, confira novamente se todos os números da seqüência estão configurados para **Seq : 2** e se todos os "**Num**" lançados estão em ordem.



Seção VI

FIM DO MUNDO

CONSTRUINDO AS SALAS FINAIS

Com as técnicas que adquiriu, você pode ir em frente e terminar a modelagem, a texturização e a iluminação, sem os passos pormenorizados que teve de seguir, desde o início (você está quase pronto para seguir por conta própria!). Se existirem novas técnicas envolvidas, detalhes serão fornecidos.

SALA DO ESCORPIÃO (SCORP ROOM)

Selecione a **SCORP ROOM** do modelo demonstrativo e olhe para ela na grade de **VISÃO PLANA**. A sala parece quadrada ali, mas no modo **2D MAP** da **JANELA DO EDITOR** ela parece ter uma forma irregular. Se você olhar de perto para a grade, verá que as formas feitas pelos grupos de quadrados verdes (paredes) correspondem às áreas faltantes quando vistas na **JANELA DO EDITOR**. Isto é porque as paredes parecem brancas ou como espaços brancos na **JANELA DO EDITOR**.

1. Faça uma sala de 8 x 8 quadrados, aproximadamente.
2. Crie um chão orgânico usando o **Random Floor Up (F1)**, em seguida o **Smooth Floor (F9)**. Encontre qualquer possível declive irregular (**illegal slope**) e corrija, se necessário.
3. Deixe uma área plana de pelo menos 2 quadrados para colocar o “ **switch** ” no chão (observe o modelo demonstrativo para a correta localização).
4. O vão da porta de saída deve ter 1 bloco em tamanho. Você colocará uma porta, mais tarde, nessa abertura.
5. A passagem de água (entrada / saída), necessita de 1 clique em volta da borda conectando o portal (não se esqueça de verificar as elevações antes de conectar as salas empilhadas).
6. Ajuste os painéis de paredes, acrescente as texturas e configure a luz ambiente; coloque e ajuste as luzes adicionais.



COVA DO ESCORPIÃO (SCORP PIT) e SALA INTERMEDIÁRIA (MID ROOM)

Para construir essas salas, use o modelo demonstrativo como guia... e se estiver com uma pressa enorme, não se esqueça dos atalhos **cut / paste**.

COLOCANDO OBJETOS E CONFIGURANDO GATILHOS NA SALA DO ESCORPIÃO (SCORP ROOM), COVA DO ESCORPIÃO (SCORP PIT) E SALA INTERMEDIÁRIA (MID ROOM)

• SALA DO ESCORPIÃO (SCORP ROOM)

OBJETO : Escorpiões - (**SMALL_SCORPION**) - Embora seja tentador cobrir o chão com escorpiões, há limites ! Não coloque mais que 5 ou 6 ou, então, eles não serão ativados da maneira esperada e você terá escorpiões surgindo do ar...

GATILHO: Ative cada escorpião para um quadrado ao fundo do **Hall 4X**, assim Lara os acionará antes de escalar para sair da água e eles já estarão correndo ao seu encontro, quando ela pisar sobre a areia.

OBJETO : Switch - (**LEVER_SWITCH**) - Coloque-o no canto da porta que abre para os quadrados planos.

GATILHO: Engatilhe o switch para o quadrado embaixo dele. Clique na caixa de texto **Trigger** (ao lado do botão pink), para abrir a janela **Set Trigger Type**. Depois, clique na caixa de texto ao lado de **Type** e selecione **SWITCH** para designar o switch como um gatilho. Agora, quando você configurar o gatilho para a porta, neste mesmo quadrado, ela não abrirá até que Lara acione o switch.

OBJETO : Door - (**DOOR_TYPE4**) - No momento esta porta precisa estar colocada na **Mid Room**, assim ela irá abrir adequadamente. Coloque a porta e gire-a até que esteja na posição.

GATILHO: Configure o gatilho da porta para o mesmo quadrado do switch, a fim de que ambos, switch e porta, trabalhem juntos.

• COVA DO ESCORPIÃO (SCORPION PIT)

OBJETO : Escorpião (**SMALL_SCORPION**) - Coloque os escorpiões debaixo da borda, assim eles se "materializarão" fora do campo de visão.

GATILHO: Seja criativo com seus "gatilhos"... Talvez devesse colocar um na base de uma corda, por exemplo...

• OBJETO : Corda ou Mastro de Incêndio - FIRE POLE (POLEROPE)

Lara deve estar sobre o mesmo quadrado que o mastro para escalá-lo ou saltar sobre ele e agarrá-lo (**tecla CONTROL**) para descer. O mastro tem apenas 12 cliques de altura (3 blocos). Se desejar um mastro mais alto, você terá que empilhar um sobre o outro.

GATILHO: Nenhum requerido.

CRIANDO " SECRETS "

Não torne seus " **secrets** " tão fáceis !... Qualquer objeto a ser apanhado pode vir a ser considerado um " **secret** ". Basta que seja designado como tal na janela " **Set Trigger Type** ". Cada secret precisa de um número diferente ou o som do secret não será ativado, nem tampouco o item constará das estatísticas da fase.

• OBJETO : SIXSHOOTER (SIXSHOOTER_ITEM)

Coloque em algum lugar no meio da cova.

GATILHO: Configure um gatilho sob o pick-up. Depois, na janela **Set Trigger Type**, clique na caixa ao lado de **Trigger** para abrir o menu e selecione **Secret**. Digite e confirme (**Enter**) o número **1** na caixa do canto superior direito da janela.

• SALA INTERMEDIÁRIA (MID ROOM)

Cheque o modelo demonstrativo e coloque os objetos restantes e os inimigos adequadamente, ou escolha os seus próprios !



COLOCANDO UMA CÂMERA E USANDO UMA OBJETIVA (CAMERA TARGET)

Se você desejar uma câmera para mostrar uma visão específica ao invés de apontar para Lara, pode colocar uma **objetiva (Câmera Target, Menu de Objetos)** no local para o qual você quiser que ela aponte. Nesse caso, a câmera e a objetiva focalizarão a múmia que rasteja ao redor dos cantos e ainda mostrará a posição de Lara, simultaneamente. A câmera fixa é usada para assegurar que ela será ativada ainda que Lara tenha ou não sacado suas armas. Para configurar uma **objetiva (câmera target)** faça o seguinte :

1. Primeiro coloque sua câmera.
2. Escolha a objetiva (**câmera target**) no **Menu de Objetos** e coloque-a voltada para onde você desejar que ela aponte.
3. Configure os **gatilhos** para ambas: a **câmera** e o “**dummy**” **câmera target** no (s) mesmo (s) quadrado (s). Lembre-se: a câmera só permanece ativa enquanto Lara estiver sobre o gatilho — uma grande zona de gatilho manteria a câmera ativa o bastante para a múmia ficar bem visível.
4. Abra a janela **Set Trigger Type** para o “**dummy**” **target** e assegure-se de que você selecionou **Target** na caixa de texto **Trigger**, assim, a câmera saberá que deve focar o alvo ao invés de focalizar Lara.
5. Agora abra a janela **Set Trigger Type** para o gatilho **câmera** e clique sobre o **botão “One Shot”**.

A SALA DE TESTES (TEST ROOM)

A **TEST ROOM** foi desenvolvida especificamente para a sua familiarização com o que exatamente Lara pode e não pode fazer em seu mundo. Seria um pouco difícil desenvolver uma boa fase se você não soubesse a que distância ou altura Lara pode saltar... e também não poderá impor limites se não souber quais são esses limites! Se desejar verificar algumas dessas diretrizes “in-game”, movimente Lara pela **Test Room** do modelo demonstrativo (a menos que queira construir sua própria **Test Room** primeiro), então forme um **novo arquivo TR4**. Quando você começar o jogo, Lara estará na **Test Room** pronta para tentar todos os seus movimentos.

• QUÃO ALTO ?

Encontre as escadas perto da porta de entrada do lado leste (oriental). Cada degrau tem 1 clique de altura por etapa. O topo da escada tem 8 cliques de altura... 1 clique além do limite de Lara para pular e agarrar. A próxima escada tem 7 cliques de altura — ela pode saltar e agarrar as extremidades, sem nenhum problema. É óbvio por quê, então, você precisa conhecer alguns desses limites... Se deseja que Lara pule para encontrar um **secret**, ou precisa confirmar se ela pode ou não sair de uma área, você tem que saber quão alto ou baixo fazer as paredes.

Acima das escadas há um “**Monkey Swing**”. Começando da base, suba cada degrau e pule para agarrar o teto. Quando Lara alcançar o 5º. degrau, ela estará apta a agarrar o teto, não antes ! A sala tem 12 cliques de altura, e isso significa que Lara pode pular 7 cliques de altura para agarrar-se ao teto.

• QUÃO DISTANTE ?

No canto sudeste da sala estão algumas bordas com 8 cliques de altura e com distâncias entre elas de um, dois e três quadrados. Lara pode saltar a distância de 1 quadrado facilmente. Um vão de 2 quadrados requer que ela dê um salto com impulso. Fazer um vão de 3 quadrados exige um pouco mais de malícia. Além do salto com impulso, Lara deverá agarrar-se às bordas (ou extremidades), então, levante-as !

No canto sudoeste da sala tem 2 quadrados que foram elevados em apenas 2 cliques de altura. Um daqueles quadrados elevados está a 2 quadrados de distância da parede oeste (ocidental), e o outro está a 3 quadrados de distância. Lara não teria nenhuma dificuldade nem encontraria nenhum problema em saltar o vão de 2 quadrados, mas o vão de 3 quadrados não funcionaria. Para realizar este salto Lara precisaria correr para tomar impulso, pular e fazer o movimento de agarrar-se, porém, ela não tem espaço vertical suficiente como no exemplo acima.

Um outro movimento que você deveria experimentar neste caso, seria o salto parado para cima (salto reto, em pé). Fique em pé, diante de um bloco quadrado com 4 cliques de altura e pule. Lara saltará para cima do bloco. Ela poderá também tomar impulso para trás, ou lateralmente, para pular e atingir a altura de 4 cliques.

Você poderia querer experimentar saltos diagonais e construir algumas áreas em sua sala de testes para forçar esses limites. As limitações de distâncias podem depender de diferentes fatores, tais como as alturas do início e do fim das plataformas, e até mesmo das habilidades do próprio jogador. Você até pode incluir alguns saltos realmente difíceis mas, a menos que tenha uma intenção verdadeiramente impetuosa, você há de querer manter a maioria dos movimentos dentro de um patamar razoável de jogabilidade, no decorrer das fases do jogo.

• QUÃO ÍNGREME ?

Quando o terreno estiver além de um ângulo específico, Lara começará a deslizar por aquela superfície. Para criar um ângulo que faça Lara deslizar, você deve elevar um dos lados do bloco 3 ou mais cliques mais alto que o outro lado.

Ao longo da parede sul há um exemplo variado de superfícies inclinadas. Caminhando sobre o declive, você pode distinguir quantos têm 3 cliques de inclinação porque Lara irá parar. Salte para o topo, volte-se e caminhe pela inclinação. Você deslizará até que atinja o 2º. clique do declive, onde fará uma parada abrupta. Lara pode andar sobre 1 e 2 cliques de inclinação, mas não sobre 3 ou acima disso.



• QUÃO FUNDO ?

Lara pode sofrer muitos danos porém, sabendo quão fundo ela pode cair sem ficar ferida, ajudará a construir uma fase mais instigante e desafiadora.

Ao topo das escadas do “**Quão Alto?**” há um espaço escuro para rastejo que conduz a uma sala estreita e longa. Metade da sala tem um chão nivelado e, a outra metade, é uma série de degraus descendentes de 1 clique e variantes de 4 até 21. Empurre Lara para baixo nas diferentes distâncias (alturas), observando quanto dano ela sofre com o aumento da altura da queda. Repita o processo quando Lara não estiver com a energia totalmente cheia — a distância da qual (altura) ela pode cair sem morrer é proporcional ao "status" da sua energia.

Agora crie uma **Test Room**. Uma cópia qualquer da **Test Room** da fase demonstrativa, ou teste os limites com algumas de suas próprias invenções. O único caminho para descobrir se Lara realmente pode ou não controlar o que você criou para ela, é fazer um arquivo TR4 e experimentá-lo jogando.

DICAS PARA ASPECTOS DA CONSTRUÇÃO DA TEST ROOM E OUTRAS

• O TETO COM JANELAS DE GRADES - TETO “LATTICE”

Como criar múltiplas aberturas com apenas 1 “porta”

À primeira vista você pode pensar que foram feitos 8 portais para criar este efeito, mas apenas 1 foi realmente utilizado. Tente este método rápido para criar múltiplos portais :

1. Pense na elevação da base do chão como um plano que virá eventualmente a se tornar um portal. Eleve o chão para criar densidades onde você não queira criar um portal... (use o modelo demonstrativo como referência).
2. Eleve a sua **Mum Room**, de modo que a elevação do chão seja igual à do teto da **Test Room** e posicione-a sobre a **Test Room**.

CUIDADO !

Se o teto da sua **Test Room** tiver uma superfície irregular, você terá problemas ao tentar conectar as 2 salas. Por exemplo, se você copiou a **Test Room** do modelo demonstrativo, então precisará rebaixar as porções elevadas para o mesmo plano do piso da **Mum Room**, caso contrário receberá uma mensagem de erro ao tentar conectar as 2 salas.

3. Uma vez que você tenha elevado as áreas do chão, selecione o chão inteiro da **Mum Room** e clique o **botão DOOR**. Agora você tem portais onde não tenha elevado o chão. Múltiplos portais horizontais através de 1 clique podem ser criados também na grade de **VISÃO PLANA**. Use o **botão WALL** para criar uma fileira de colunas ao longo da borda da sala. Selecione a parede inteira com as colunas e quando clicar o **botão DOOR**, ele criará os portais entre todas as colunas.

• A COVA DE FOGO

No canto sudoeste da sala estão 3 quadrados com uma grelha de ferro. Lara queimará até à morte caso se movimente sobre aqueles quadrados. Para criar esta armadilha :

1. Construa uma pequena sala embaixo desses 3 quadrados e crie um portal. Em seguida, volte para a **Test Room** para completar o restante das etapas.
2. Selecione a abertura e clique **Toggle Opacity**. Isto não só impedirá que Lara caia no vão da abertura, como também permitirá a aplicação de textura.
3. Coloque o nullmesh **Flame_Emitter** (Emissor de Chamas) sobre os quadrados para criar as pequenas labaredas.
4. Para ativar as chamas, coloque um **gatilho** na entrada da **Test Room**.

• O OLHO DE HORUS - O GRANDE PORTAL

Este portal requer uma abertura de 3 x 3 blocos e envolve uma **modelagem específica** e um **gatilho específico** para funcionar. Dê uma olhada no modelo demonstrativo para saber como construí-la; em seguida :

1. Coloque a porta (**AM_HOLE**) na abertura. Aperte “ **O** ” e entre com o **código 999** no campo de texto, assim Lara poderá voltar a passar pela porta, depois que tenha sido aberta.
2. Configure um **quadrado - gatilho** diretamente em frente à porta, onde Lara estará em pé para inserir a **chave** (a combinação das peças do puzzle).
3. Clique na **caixa de texto** ao lado do **botão Trigger** para abrir a janela **Set Trigger Type** e clique na caixa de texto **Type**. Escolha **Key** e aperte **Okay**. Esta configuração informará à porta para que se abra **SOMENTE** quando Lara usar as peças **COMBINADAS** do puzzle.
4. Aperte o botão **Okay** da janela **Set Trigger Type** e feche - a.



CUIDADO !

Quando o **Grande Portal** se abrir, as secções da porta precisarão desaparecer nas paredes circunvizinhas. Assegure-se de ter construído do lado de fora paredes suficientes para acomodar aquelas secções, ou verá partes delas "pipocando" através das paredes da **Test Room**.

• COLOCANDO UMA CÂMERA FIXA PARA O GRANDE PORTAL

Antes de configurar a câmera que será ativada quando Lara for para perto do grande portal, verifique o que acontece com a porta "in-game" (lembre-se de que você pode colocar Lara temporariamente na **Test Room**, assim não terá que jogar a fase inteira para checar o seu trabalho). Também, quando chegar perto da porta, a câmera de Lara tentará observá-la por detrás da porta. Isto dá uma visão do lado de trás da porta e de um punhado de polígonos perdidos... nada que você queira que alguém veja! Colocando a câmera fixa, você pode controlar o que a câmera fará quando Lara chegar perto da porta, mesmo que ela tenha sacado suas armas.

• ESCONDENDO OBJETOS DE PEGAR (PICK-UPS) SOB VASOS QUEBRÁVEIS

1. No quarto lateral, ao norte, no fim da **Test Room**, coloque o objeto (**pick-up**) que você deseja que Lara encontre quando ela atirar no vaso e clique "**O**" para abrir o **menu de objetos**. Clique sobre o botão **invisible** e aperte **Okay**. Isto tornará o objeto invisível até que o vaso se quebre sobre ele.
2. Configure um **gatilho** sobre o **mesmo quadrado** e abra a janela **Set Trigger Type** para **HEAVY**. Quando o vaso se quebrar, ativará o objeto (**pick-up**) e o tornará visível.
3. Agora, coloque o vaso (**SHATTER_O**) em cima do **pick-up**.

• ENGATILHANDO UM BADDY COM UM " HEAVY TRIGGER "

1. Coloque um **baddy** na **Test Room** no canto superior esquerdo (noroeste) .
2. Configure um **gatilho** para o **baddy** sob o vaso que se quebra (no mesmo quadrado com o heavy trigger para o medi-pack). Quando o vaso se quebrar, irá ativar o **heavy trigger** o qual, por sua vez, ativará o gatilho do **baddy** . Você pode querer saber por quê, apenas pisando sobre o quadrado, o **baddy** não é ativado. Lembre-se, quando um **gatilho especial** está sobre um quadrado, todos os outros **gatilhos** assumem aquele mesmo status, neste caso, um **heavy trigger**... e um **heavy trigger somente é ativado por algo diferente de Lara**...

TIRANDO VANTAGEM DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (AI) DO BADDY

1. Coloque uma porção de seis munições no mesmo quadrado do baddy acima.
2. Se o pick-up estiver colocado sobre o mesmo quadrado que o baddy, será deixado como um pick-up para Lara depois que ele morrer. Não é necessário ativar a configuração **invisível** para o pick-up. Quando colocado com um baddy, ele automaticamente ficará invisível, até que o baddy morra.

USANDO UM "DELIMITADOR" PARA CONTROLAR SEUS BADDIES !

Como demonstrado anteriormente, algumas vezes é necessário impor limites para os baddies. Observe os quadrados cinzas em frente à entrada para o espaço de rastejo que conduz à cova funda "**Deep Pit 1**". Os quadrados de cor cinza (selecione um quadrado e clique o **botão cinza BOX**) são usados para barrar o acesso a qualquer um que não seja Lara! Se os baddies fossem navegar pelo espaço de rastejo, você riria! Considerando que eles não têm uma animação própria para rastejar, eles tremeriam no **monkey swing**, e pareceriam um tanto quanto ridículos no espaço destinado ao rastejo...

CONFIGURANDO A ARMADILHA DA COVA COM CRAVOS PONTIAGUDOS NA SALA EXIT ROOM

Você já caiu na armadilha da cova com cravos pontiagudos, depois de ter saído do Grande Portal ? Os cravos pontiagudos usados no TR4 são mais complicados que aqueles dos jogos anteriores da Tomb Raider. Agora, você tem as opções de retrain ou imobilizar os cravos , espalhando a morte pelo chão, paredes ou tetos !

Os cravos são colocados como a maioria dos outros objetos, mas eles podem requerer um pouco mais de ajuste que os objetos usuais, de forma que uma verificação "in-game" pode ser necessária para se conseguir um bom resultado.

Na **Seção de Referência** há um quadro mostrando as diferentes configurações para os cravos. Você poderá determinar o ângulo de origem e se eles permanecem ou não expostos ou retraídos.

Para configurar os cravos como no modelo demonstrativo :

1. Coloque os cravos (**TEETH_SPIKES**) na base da cova. Verifique quão distante eles estão despontando para fora do chão e ajuste os seus, de acordo.



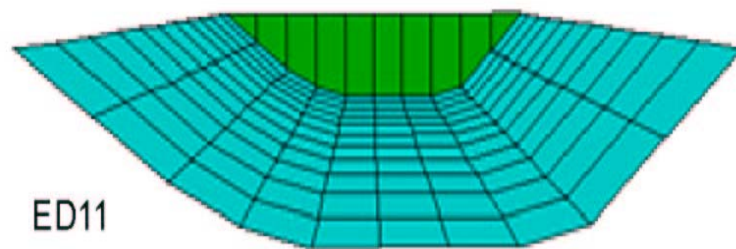
2. Considerando que esses cravos não aparecem até que sejam ativados, configure o **gatilho** para logo após o Grande Portal. Desta forma, eles já estarão visíveis no fundo da cova **quando e se** Lara cair. Você também pode ativá-los no fundo da cova, assim, eles não irão disparar até que Lara caia.
3. Com os cravos selecionados, aperte o **botão "O"** para abrir o menu **Object Code Bit** e **digite o número 20**. Isto fará com que os cravos apontem para cima e permaneçam estacionários.

CRIANDO O MUNDO EXTERIOR

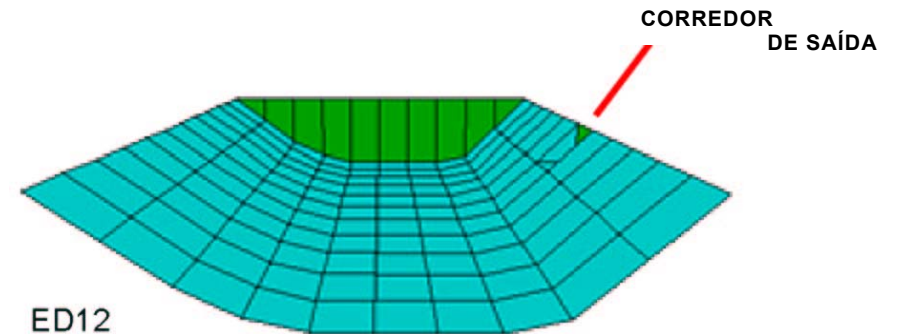
Quando a aventura de Lara termina, uma recompensa por sobreviver e completar suas provas é devida! Criar uma grande visão do mundo exterior não apenas serve como uma "recompensa", mas também como um grande final para a fase (e para o Tutorial!). Para fazer este grande espaço ao ar livre, você combinará **6 salas em 1**.

• A SALA INFERIOR DO DESERTO

1. Comece pela construção da sala inferior central, a **DESERT 1**, de onde Lara sai da Pirâmide. Ela tem 10 x 11 quadrados e 9 cliques de altura. Abaixar toda a sala usando o botão **ROOM -**, assim o chão terá uma elevação de **-9**. Você terá que erguer em ângulos os quadrados do chão dos lados leste (direito) e oeste (esquerdo) da sala. Observe a ilustração abaixo, **ED 11**, para ver a angulação adequada.

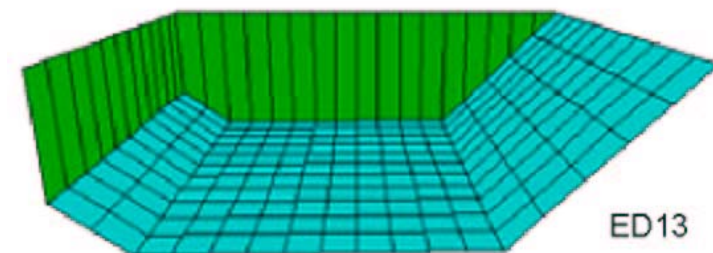


2. Para criar uma passagem por onde Lara deixa a tumba, selecione os quadrados do chão que está sobre a fileira leste (lado direito) da **DESERT 1** e 6 quadrados abaixo do topo. Apontando as setas brancas para o lado leste (direito), rebaixe a extremidade em 4 cliques, até alcançar uma posição plana. A ilustração **ED 12**, seguinte, mostrará exatamente qual quadrado do chão deve ser ajustado.



• SALA SUPERIOR DO DESERTO

1. Para construir a metade superior do mundo externo, crie uma sala com 17 x 11 quadrados e 20 cliques de altura. Chame-a de **DESERT TOP 1**. Confira se a elevação do **chão** está em **0** (para corresponder com o **teto da Desert 1**, cuja elevação é **0**).
2. Selecione as 5 fileiras do lado direito (leste) da **DESERT TOP 1**. Apontando as setas brancas para o lado leste (direito) dos quadrados selecionados do chão, eleve as extremidades em 4 cliques. Agora, eleve cada fileira de quadrados de chão angulado, para formar uma inclinação. Em seguida, selecione 2 fileiras de "tiles" do chão do lado esquerdo (oeste) e eleve as extremidades esquerdas daqueles quadrados através de 3 cliques. Eleve a maioria das fileiras ocidentais em 3 cliques, para formar uma outra inclinação. Observe a ilustração **ED 13** e confira suas inclinações.

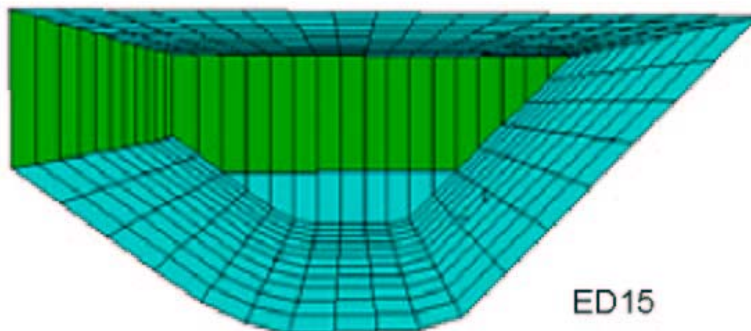
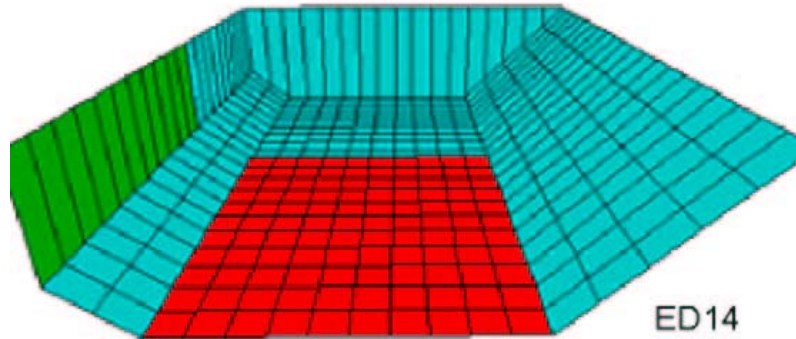




• COMBINANDO AS SALAS

Posicione a **DESERT TOP 1**, que está 7 fileiras mais larga, sobre a **DESERT 1**, assim as 2 fileiras à esquerda da **DESERT TOP 1** se sobrepõem do lado esquerdo sobre a sala mais baixa e as 5 fileiras à direita se sobrepõem sobre o lado direito.

Para conectar as salas, selecione (do modelo) **APENAS** os quadrados planos do chão da **DESERT TOP 1** (ilustração **ED 14**). Aperte o botão **DOOR** para criar o portal entre as salas. Compare seu modelo com a ilustração **ED 15**.



DICA : Usando as coordenadas X e Y para alinhar as salas empilhadas. Algumas vezes, quando a sala superior é maior que a sala de baixo, é difícil conseguir a posição correta. Usar as coordenadas X e Y pode tornar as coisas bem mais fáceis...

Clique sobre um quadrado na grade de **VISÃO PLANA**, olhe para a **Caixa de Informações** sob a **Janela do Editor** e depois para “**Selected Block**” para ver as coordenadas X e Y do quadrado selecionado. Se você selecionar a sala inteira, as coordenadas X e Y serão padronizadas para o quadrado esquerdo superior da sala selecionada. Usando a grade de **VISÃO PLANA** com a **Desert Top 1** selecionada, imagine aonde o canto superior esquerdo da sala de baixo precisa estar posicionado e, assim, clique sobre aquele quadrado para obter as coordenadas X e Y. Agora, arraste a sala de baixo até a posição e mova-a até que tenha as coordenadas X e Y corretas.

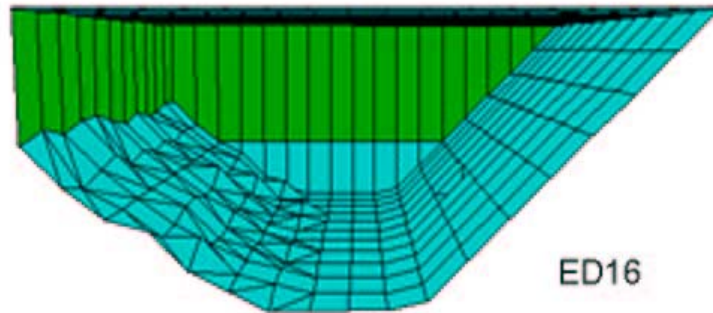
AS DUNAS DE AREIA

Os lados orientais das salas formam a pirâmide, assim não é necessário ajustar essas inclinações, mas todas as outras inclinações dos quadrados do chão precisam ser elevadas, aleatoriamente, para formar as dunas de areia em oposição às pirâmides.

1. Na **DESERT 1** selecione todos os quadrados do chão inclinados do lado oeste (esquerdo), **EXCETO** a fileira de cima ao lado do "portal".
2. “**Randomize**” (eleve, aleatoriamente) todos os quadrados do piso selecionados, pressionando a **tecla F1** em 3 ou 4 cliques para criar uma superfície bem enrugada. Aperte **F9 (Smooth)** para alisar e abrandar um pouco essa superfície.
3. Com a **DESERT TOP 1** faça o mesmo, certificando-se que não tenha selecionado a fileira ao lado do portal... a menos que você deseje ajustar todos os tiles que não se equiparem às extremidades do portal da sua sala de baixo.
4. Agora, elimine todos os buracos e suavize todas as extremidades excessivamente ásperas, usando o que você aprendeu sobre a manipulação de quadrados com a **tecla Control** e as **setas brancas**! Repare que a fileira junto ao portal na **DESERT TOP 1** permaneceu inalterada — quando você usou o **botão Random** ele não levantou qualquer canto dos quadrados junto ao portal.
5. Para dar alguma forma a esta fileira plana, selecione quadrados aleatórios e para cada um, aponte a seta (usando a **tecla Control**) para os **cantos opostos** ao lado voltado para o portal. Depois, com o botão **FLOOR +** (e a tecla **Control**) eleve porções da fileira plana e dos quadrados adjacentes. As extremidades juntas ao portal permanecerão planas.



Suas duas salas deverão estar parecidas com a da ilustração **ED 16**, mas não exatamente iguais, dada a natureza “**random**” (**aleatória**) desses procedimentos!



• AS SALAS DAS EXTREMIDADES

Esta sala externa do deserto precisa ser grande o bastante para proporcionar a sensação de se estar verdadeiramente ao ar livre! A maneira mais fácil de se fazer isso é copiar as salas superior e inferior do deserto e usar ambas como extremidades das salas centrais. Para deixar as inclinações e as elevações aleatórias do chão alinhadas, “**flip**” (**flip = mover brandamente, sacudidela, estremecimento**) as salas, utilizando a função **Flip Room**, sob o **botão Room**, na **Barra de Menus Descendentes** (ou usar as teclas de atalho **ALT + Y**).

NOTA

Quando se **move (flip)** uma sala, o **norte** (topo) dela passa a ser o **sul** (base). Quando se **reflete (mirror)** uma sala (**ALT+X**), o lado **oeste** (esquerdo) dela passa a ser o **leste** (direito). Não confunda **Flipping a Room** com **Flip Map**. Os **Flip Maps** são utilizados para ativar mudanças de estado numa sala durante o jogo. Os **Flip Maps** serão abordados na **Seção Técnicas Avançadas**.

1. Faça uma cópia das salas superior e inferior do deserto e remova a passagem de saída da cópia da sala-deserto inferior selecionando os quadrados do chão e inclinando todos novamente para cima, para que se igualem aos quadrados dos pisos circunvizinhos.
2. **Flip (ALT+Y)** a sala inferior copiada. Reduza o seu tamanho, usando o **botão BOUND** para remover as 4 fileiras de cima. Mova-a para o norte (lado de cima) das salas centrais, de modo que as extremidades fiquem selecionadas (vermelhas). “**Flipe**” a sala superior copiada, reduza-a em tamanho removendo as 2 fileiras de cima e posicione-a sobre a sala inferior copiada, de forma que fique alinhada com as salas subsistentes.

3. Combine as extremidades das superior e inferior, usando o botão **DOOR**. Observe a ilustração **ED 16** para ver quais quadrados selecionar.
4. Agora crie portas entre a sala inferior central e as outras salas das extremidades e entre a sala superior central e as respectivas salas das extremidades. Trabalhe com a grade de **VISÃO PLANA** selecionando os quadrados cinza ao longo das paredes apropriadas antes de apertar o **botão DOOR**.
5. Depois de criar os portais de conexão, você há de querer inclinar e **randomizar** (elevar aleatoriamente) os quadrados do chão ao longo do extremo norte de ambas as salas, a fim de envolver as dunas em torno do horizonte. Esta é uma tarefa que colocará definitivamente em teste toda a sua habilidade para modelar. Você precisará usar as teclas **Control** e **Setas** exaustivamente.
6. Depois que você tiver completado esta etapa, copie as salas superior e inferior das extremidades e “**flipe - as**”. Coloque, então, essas duas salas copiadas e “**flipadas**” ao sul das 2 salas centrais (originais). Una essas salas às centrais e você terá suas 6 salas combinadas!

ACRESCENTANDO TRANSPARÊNCIA ÀS PAREDES SUPERIORES E TETOS

A fim de obter uma visão para além das paredes e tetos e poder ver o horizonte e os gráficos de céu, você deve tornar os quadrados de paredes e tetos transparentes. Primeiro, ative o **FACE EDIT**. Na **PALETA DE CORES** (sob a **JANELA DO EDITOR**), selecione o quadrado de cor preta no canto superior esquerdo. Agora, clique sobre todas os quadrados de paredes e tetos acima da linha das **Dunas**. A cor preta transparente aparecerá branca na **JANELA DO EDITOR** e você não verá nada além de paredes brancas (nem mesmo no modo **PREVIEW!**) até que olhe para sua sala “in-game”.

COLOCANDO OS OBJETOS E CÂMERAS

Antes de qualquer coisa, você sabe o que fazer! Clique sobre os objetos no modelo demonstrativo para obter o nome dos seus respectivos **slots** e proceda da maneira usual! Quando você for verificar como os **gatilhos** estão configurados, os botões **OBJECT TO TRIGGER** e **TRIGGER TO OBJECT** serão extremamente úteis! E lembre-se: clique sobre os gatilhos na grade de **VISÃO PLANA** para repassar cada gatilho num determinado quadrado.

ILUMINANDO O MUNDO EXTERIOR

Você criou um ambiente externo e, sendo assim, você há de querer usar a luz do **SOL**. Vai ser preciso colocar um sol em cada sala porque luzes não iluminam de uma sala para outra, nem mesmo quando estas salas estão interligadas. Colocar mais de 1 sol por sala irá gerar uma mensagem de erro quando você for produzir o **WAD**.



Teste as configurações até que esteja contente com a direção para onde o seu sol está apontando ou copie e cole (**copy & paste**) do modelo demonstrativo. Uma ótima idéia é tentar colocá-lo no mesmo lugar dentro de cada sala, também. Todas as salas externas conectadas deveriam ter a mesma configuração **Ambient**.

Depois de colocar o **Jeep** na **Desert 1**, você pode colocar uma sombra sobre ele, para fazê-lo parecer mais "assentado". Aqui está um exemplo onde o **botão azul ON** (sua posição padrão) deveria estar na posição **OFF**, de forma que a sombra não escureça o **Jeep**, mas tão somente as texturas de areia embaixo dele. Para tornar o botão **OFF** você precisa ter a **sombra selecionada** e o **botão LIGHTING** ativado.

TOQUE FINAL - ACRESCENTANDO TRILHAS DE ÁUDIO À SUA FASE

As trilhas de áudio disponíveis podem ser encontradas na **pasta Áudio**, na raiz do diretório do seu **Tomb Raider Level Editor (Trle)**. Depois de ter selecionado a trilha que deseja (**você precisa do número dessa trilha**), faça o seguinte para configurar o **gatilho** :

1. Selecione o quadrado que você escolheu para ser o **gatilho** do **clip musical** e clique sobre o **botão TRIGGER**.
2. Clique na **caixa de texto** junto ao botão **Trigger** para abrir a janela **Set Trigger Type**.
3. Clique na **janela junto a "Trigger"**, escolha **CD** na lista e, então, clique **Okay**.
4. Na janela ao lado de **CD**, clique o **número da trilha de áudio**.

Para informação sobre como criar suas próprias trilhas de áudio, reporte-se à **Seção Criando Seus Próprios Projetos**.

ATIVANDO O FIM DA FASE

Todas as coisas boas têm que terminar... Porque há limites tais como quantos gatilhos você pode configurar e quantos objetos você pode colocar (cerca de 245), você é, de certa forma, forçado a conduzir as coisas para um fim e passar para uma nova fase! Este é o propósito do **gatilho de finalização (Finish Trigger)**.

1. Coloque um pouco de criatividade e imaginação por detrás de onde você queira dar o "pontapé inicial" para a próxima fase. Uma grande visão do portal da pirâmide é um fim-de-fase e tanto!... Você realmente não deseja ver Lara correndo em vão, inutilmente, pelos arredores. Você só quer que ela pense "eu posso!". Deslizando por uma lateral da pirâmide... é um bom lugar para se configurar o gatilho. Esteja certo de que você criou uma zona onde Lara não possa cair, nem fracassar, de maneira alguma!

2. Uma vez que a zona de gatilho esteja estabelecida, abra a janela **Set Trigger Type** e clique na **caixa de texto** ao lado de "**Trigger**". Selecione **Finish** e coloque o **número 2** na **caixa de texto** ao lado dele. A fase correspondente ao número estipulado na caixa de texto será carregada, automaticamente, quando Lara pisar sobre o **gatilho**.

CONECTANDO SUA FASE COM O MODELO DEMONSTRATIVO

Você já descobriu que pode movimentar seu modelo inteiro como uma unidade. Experimente posicionar sua fase junto ao projeto do modelo demonstrativo, enquanto procura por um bom lugar para fazer a conexão. Se decidir combiná-las, assegure-se de ter removido o **gatilho de finalização (Finish Trigger)** de uma das saídas.

CONGRATULAÇÕES ...

VOCÊ FEZ !

Agora você está equipado com as técnicas básicas necessárias para fazer fases bem decentes! Entretanto, há mais por detrás de criar uma fase atrativa, com algumas poucas habilidades para construir e texturizar um modelo, colocar uns poucos objetos e gatilhos em alguns locais estratégicos... Nem tudo foi dito, até este ponto, sobre o jogo em si e o projeto global da fase. Sendo assim, pause, tome um lanche, e examine a próxima **Seção PROJETANDO TOMB RAIDER**.



PROJETANDO TOMB RAIDER

Por Philip Campbell

Philip Campbell passou muito tempo projetando para a Srta. Lara Croft! — 15 fases no total, desde a primeira, há mais de três anos até esta última, e derradeira, "Reunião" em Tomb Raider: **The Lost Artifact...** Aqui, ele fala de alguns dos truques e técnicas que desenvolveu no decorrer dos anos, à procura da fase perfeita...

ARMADILHAS E ILUSÕES

Considere isto: A primeira "armadilha" que eu projetei, já há algum tempo, em Tomb Raider: **Return To Atlantis**, na realidade não foi sequer uma armadilha, absolutamente. Era uma advertência, um presságio das coisas que estavam por vir — mal percebi que, três anos mais tarde, eu ainda estaria fazendo Lara saltar...

Esta era a situação, tempos atrás, quando Lara estava retornando para Atlantis e eu era o seu guia, até mesmo o seu **nêmesis** *. Ela tinha acabado de cair no típico e longo túnel escuro da Tomb Raider, e eu sentia que estava na hora de começar com o truque da bola rolante, provavelmente o mais clássico de todos os obstáculos de Lara.

Agora, bolas rolantes normalmente significam uma coisa — morte imediata, até que você reaja de maneira diferente da usual ou seja bastante rápido nos procedimentos. Eu não quis a morte imediata — em termos de projeto raramente ela é satisfatória e, com certeza, menos ainda no início de uma fase. Tudo o que eu queria era... um pequeno susto, um sinal para o jogador de que o projetista da fase estava a bordo. À medida que Lara caminhava por uma elevação, uma bola rolante caía do teto, de repente, e infalivelmente rolaria em direção a ela. Uma oportunidade perfeita para entrar em pânico, cair dentro de uma cova adiante e correr apavorada.



* **Nêmesis** = **Castigo, vingança. Nome da deusa grega da Vingança.**

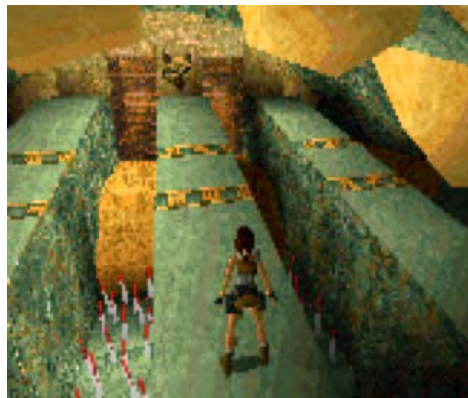


Mas, se o jogador dominasse os seus nervos, ficaria perfeitamente parado, a bola rolaria pela parte de dentro uns poucos metros e, então, cairia inofensiva dentro da cova... Apenas um aviso.

MORTE IMEDIATA

Suponho ser este o ponto de partida para **Tomb Raider 1** - a morte imediata é geralmente ruim, mas a "ameaça" da morte imediata pode ser o suficiente para fazer a adrenalina fluir na aventura. Peças de puzzles que requerem muitas tentativas e erros, ou oferecem apenas a "morte" para a repetitiva rotina de recomeçar até que você acerte de uma vez, geralmente acabam trazendo muita insatisfação.

O jogador "perspicaz" deveria sempre ser capaz de imaginar à primeira vez e sentir o brilho tangível do sucesso, o sentimento de "derrotar" o projetista... Naturalmente, às vezes, pode ser que o projetista simplesmente esteja de "mau humor" e a "morte imediata" seja o único recurso. Vingança de projetista é doce!



Em **Shadow Of The Cat** eu fiz uma "sala da morte", uma na qual não existe a menor possibilidade de fuga – mas eu adverti você! A entrada e a sala estavam completamente cheias de crânios e ossos, e um muito potente e decorativo aviso "Keep Out!" ou, outro, então, "Não Insista em Entrar Aqui!". Eu disse (e com razão porque esta era, de fato, a sala do deus Seth, então, a morte seria a única possibilidade). Mas, é claro, você tinha que ir lá espiar, certo? Isto evoca o "eu avisei..." do projetista e pode ser uma técnica bastante satisfatória.

PRESSÁGIOS

Voltemos para **Atlântida**, para o nosso próximo exemplo, ilustrando o conceito de "pressagiar". Presságios. Nisto está, em termos simples, a previsão, ou a revelação parcial dos eventos que estão por vir. Na primeira sucessão das salas principais em **Return to Atlantis**, eu coloquei uma grande janela envolvida por texturas orgânicas gosmentas, daquele estranho estilo Atlante de arquitetura.



Esta janela mostrou efetivamente muito do fim da fase. Seu destino final, ali revelado — não em "tudo é glória!", mas simplesmente obscuro... tão somente um rápido olhar à frente...

Mais adiante, eu também ativei o baddy do fim da fase, um Atlante meio homem, meio cavalo, da espécie conhecida afetuosamente por nós daqui como "Centauro da Pele Listrada". Se você olhasse cuidadosamente, poderia captar o olhar mais ou menos frustrado que ele carrega, por saber que de nenhum modo poderia vencer Lara, mas tão somente no início da sua aventura. Um bônus, ainda, seria o som sobrenatural do Centauro - um som que acompanharia e enervaria Lara ao longo deste primeiro enredo.

Então, aqui vai um pensamento: não tenha medo algum de mostrar mais; algumas vezes você pode esconder um pouco, também, e mostrar muito mais, lá na frente... e não tenha medo algum de "desperdiçar" um inimigo numa situação de "não-combate" — só o mero som, o olhar rápido e passageiro de um inimigo, pode enriquecer a experiência da aventura.



Na realidade, esta é uma técnica que eu usei muitas vezes — como no caso das panteras que patrulhavam as altas bordas em **Shadow Of The Cat** — para combater os inimigos na arena em **Kingdom**. Para alguns, estas panteras patrulhando eram apenas mera "forragem de canhão", mas outros reconheceram que eles designaram o gato como o tom para todo aquele enredo — aquele era o domínio deles e nós o estávamos invadindo. Eu tinha imaginado um efeito similar para **Wolfen**, onde os lobos apareciam nos diversos níveis das construções. Finalmente, os presságios também podem ajudar de maneira imensurável no aspecto "revelação da história" no transcorrer da aventura, porquanto eles estabelecem alvos e metas para o jogador, ao mesmo tempo em que enriquecem a experiência.

MOSTRANDO MUITO

A área central da pirâmide da cidade de **Atlantis** que eu construí, tem duas exigências adicionais de projeto (a necessidade de prover uma boa jogabilidade e a de ser visualmente interessante). Essas exigências eram: o máximo de visibilidade do que se estende à frente e uma seqüência lógica da arquitetura construída. O jogador poderia ver a estrutura exata através das muitas camadas da construção e, também, dos muitos níveis e etapas do jogo. Isto deu ao jogador uma chance para se sentir inteligente (sempre uma coisa boa), compreendendo a estrutura e sabendo exatamente onde deveria ir. Eu não posso dar ênfase à minha enorme antipatia por "switches" colocados aleatoriamente em "estruturinhas" e arquiteturas sem sentido.

Não faça isso! A menos que tencione fazê-lo...



Aqui, em **Atlantis**, os jogadores podem tomar decisões inteligentes sobre a direção que devem seguir e, ainda, obtêm uma noção do que poderão enfrentar — um outro Centauro nas profundezas da estrutura antecipa a visão do inimigo que "mal pode esperar para conhecer você!" A questão é: Quando?!



O enorme buraco, o gigante fincado na terra em **Shakespeare's Cliff (The Lost Artifact)**, é um exemplo claro de "mostrar tudo".

Lara poderia investigar livremente embaixo das profundezas da fase, encontrar alguma coisa perdida mas, é claro que restou o problema de conseguir descer ali. E, como uma surpresa adicional, quando você pensa que já viu tudo de uma área em particular, talvez esteja enganado... presencie a súbita inundação e o portal para **Forgotten World**, na fase.

“SECRETS”

Forgotten World é uma das áreas secretas em **Lost Artifact**, onde eu tentei, na qualidade de projetista, oferecer a "secreta" experiência da satisfação. Eu não quis exagerar no uso da forma tradicional para os "secrets" em Tomb Raider — a dificuldade de acessar, requerendo a destreza de um macaco para alcançar. Isto é ótimo para um desafio momentâneo e uma recompensa imediata, mas eu quis criar mais que isso! Também não quis criar o tipo de segredo ilógico que só mesmo um leitor de mentes poderia encontrar (ou aqueles que preferem uma bela e boa cópia de um "detonado" ou de um guia de "dicas" disponíveis no comércio).

Pelo contrário, eu optei por criar "locais secretos", freqüentemente com um aspecto selvagem e diferente circundando as fases e, também, com inimigos inteiramente novos.



Desta forma nasceram **Secret Glen, Forgotten World** e a fase **Zoo Seashore**. Este é um trabalho de devoção única aos "bad guys" e texturas para esses locais, para instigar a vontade de jogar novamente, satisfazer a minuciosa investigação e se deliciar com agradáveis surpresas. Contanto que a sua fase tenha bastante substância jogável normal, os jogadores desfrutarão do sentimento de serem "exímios caçadores" fora dessas áreas de difícil acesso.

Você não achará nada caído gratuitamente aqui! No entanto, não há nada errado com um sutil e inescrupuloso "secret". Eu gosto de me mover antecipada e furtivamente numa fase, antes que o jogador realmente esteja esperando por isso — sempre os apanho arrancando seus cabelos! Os "secrets" que podem ser vistos claramente desprezados na planície, mas que são de difícil acesso, também podem funcionar — o **Golden Secret**, guardado por cães em **Fools Gold** é um destes — e quando você sentiu que estava no rastro desse "secret", soube que esses cães estariam lá, também. Alternadamente, encontrar os cães ajudou você a perceber que o "secret" estava perto.



Tive pouco tempo para os "secrets" que exigiam destreza física. Preferi criar um "secret" confiando num evento físico cronometrado — talvez um guarda fechasse o portão se você fosse demasiado lento ou, quem sabe, o macaco pudesse desaparecer com o seu prêmio. Sempre tentei reservar uma ou duas armas para um "secret" particularmente explosivo!

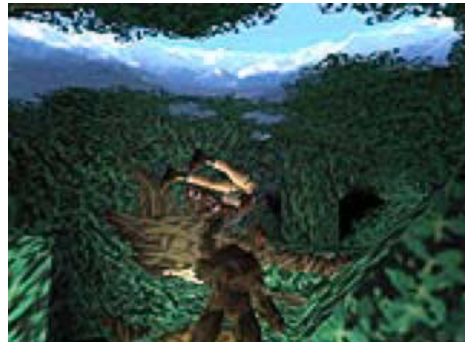
COLOCAÇÃO DAS ARMAS

Se você estivesse projetando uma série de fases, então deveria dispor suas armas numa ordem lógica, ou o resultado do desafio da fase poderia não ser o esperado. Lembre-se de que as armas são um dos poucos "pick-ups" singulares que você pode colocar, assim faça o melhor que puder com elas e não as deixe apenas espalhadas pelos corredores. Talvez esta seja a vitrine da **UZI** em **Atlantis** ou a **ROCKET LAUNCHER** do furtivo **Inuit Warrior**, em **Kingdom**. Tente sempre aumentar o desafio para uma arma de qualidade. Frequentemente, no entanto, eu trabalhava fora de uma ordem específica de disposição das armas em minhas fases. Largava uma UZI aparentemente inacessível aqui e ali... isto indica que muito pouco é inacessível ou impossível em Tomb Raider, e que sempre vale lançar um osso àqueles loucos, super "experts", lá fora! A emoção de conseguir uma UZI uma ou duas fases antes daquela que eu imaginava, compensa o leve desequilíbrio que isto possa ter causado ao jogo.



ACIDENTES FELIZES

Algumas vezes, aqueles lugares aparentemente inacessíveis para os jogadores atingirem, não foram meticulosamente tramados e projetados. Geralmente eu tinha muito pouco organizado antes de ter começado a construir uma fase; um ou dois esboços rápidos num guardanapo, uma idéia da trama de A para B e um par de efeitos audaciosos ou simplesmente muito bons que eu queria experimentar.



Eu tendia a bloquear a principal ação ou efeito das salas e, então, decidia pela menor e menos dramática viagem entre elas. Incluir no início ataques óbvios, ajuda você a manter o controle sobre o número de caracteres, objetos e armadilhas que são usados em sua fase, assim a sobrecarga é mais tranqüila. Como você conecta de lugar para lugar, isto é o que acontece — "acidentes felizes" (e alguns tragicamente infelizes, também!).

Algumas vezes, por exemplo, você pode achar que conseguir ir de A para B envolve uma colossal descida de centenas de pés — e eis que surge uma imensa cachoeira. Você talvez tenha de enfrentar o problema de subir seis andares rapidamente pelo lado externo, de novo — e não há nada pior do que uma subida longa e enfadonha e, então, eis que surge um gato dourado gigante.



Deixe as idéias fluírem e não se apegue rigidamente, também, ao seu plano original, contanto que você inclua a correta seqüência das "bases" e incorpore os seus "objetivos da trama" requeridos; depois, procure experimentar os entremeios dela.

Esta tem sido a fonte de numerosas "covas de jacarés", "esconderijos de Yetis", "submarinos afundados" e as ilhas dos macacos!

CONSEGUINDO IR DE "A" PARA "B" E DEPOIS PARA "C" ...

Facilitar a conexão entre suas fases, especialmente sem a ajuda de cenas de abertura, é muito difícil, e eu sempre tento empregar algum tipo de ponte estratégica. Frequentemente **podem ser usadas texturas extras na transição**, um simples "tromp l'oeil", como em **Kingdom**, ou atravessar uma área do nível seguinte na fase atual, como o corredor subaquático de **Shakespeare's Cliff**, ou os ossos e pinturas nas paredes antes de entrar em **The Furnace**. Um simples instrumento de ligação, helicóptero, nos levou da Escócia para Dover em **Lost Artifact**, e uma balsa de borracha nos fez ir parar na costa da França.

Você corre um risco, aqui. Frequentemente você está pedindo para a imaginação do jogador "preencher os espaços em branco". Então, tenha cuidado quando Lara sair em um jato para locais muito diversos, porque você pode perder completamente o controle e o comando da situação. Eu fui acusado disso em mais de uma ocasião! E tentei nunca mais deixar este obstáculo me limitar!

AS VACAS SAGRADAS

Não pense que aqui há um método para projetar as fases de Tomb Raider, um ambiente que tem que ser mantido, um jogo de regras rígidas a serem seguidas. Se você quiser que Lara vá para Vegas conhecer Elvis e lutar com King Kong, Godzilla e alguns T-Rexes, então vá em frente! Existem apenas muitas tumbas... Se há um fator limitando — e pode ser que a gama de caracteres disponíveis seja mesmo limitada, ou a aventura deve se desenrolar apenas no Egito, então vasculhe seus livros de história! O Egito é muito rico em histórias e lendas; o suficiente para incontáveis e inigualáveis aventuras... Por exemplo, é com você quando, como e de que maneira você insere o mundo moderno nesse episódio — quase sempre é fácil delinear gangues rivais na aventura, cultos e rituais modernos e estranhos, implosões que ocorrem inesperadamente, mas a tempo de ajudar você a alcançar suas metas e objetivos. Talvez a sua "experiência" egípcia seja simplesmente uma Grande Exibição levando a um lugar maior, uma cidade moderna — a justaposição de inimigos antigos e modernos, ou vice-versa, pode ser sempre uma relação dinâmica.



SALVE NO INÍCIO, SALVE CONSTANTEMENTE E TESTE O QUE TIVER SIDO CORRIGIDO



Usar o Editor pode ser uma experiência frustrante e a recompensa é ter cautela quando tentar efeitos ou armadilhas difíceis e que são novas para você.

Eu salvo muitas e múltiplas cópias para poder voltar depois de uma súbita falência ou um inesperado colapso de um programa lógico e coerente. Algumas vezes suas fases crescerão como espirais fora de controle, assim, não tenha medo algum de dividir suas fases e terminar com duas, como prêmio por uma!



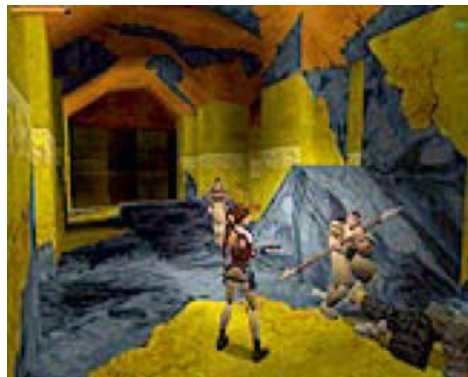
Tive problemas com o "crescimento" da minha fase **Scotland** em **Lost Artifact**, o qual resolvi com uma cópia rápida e "Willard's Lair" nasceu. Tendo algo da arquitetura do lugar ajudou a definir o âmbito inicial da fase, significando que eu poderia arriscar um grande número de armadilhas, truques e estratégias. Frequentemente há uma permuta entre o tamanho do ambiente construído, o número de inimigos e o número de armadilhas, então, idealize já no início qual será a "natureza" da sua fase. **Willard's Lair** teve cerca de 45 "slots" para armadilhas e estratégias, e relativamente poucos inimigos – compare isto com um Tomb Raider normal, com cerca de 7 itens de armadilhas.



Experimente com suas armadilhas, suas bolas rolantes e paredes de cravos pontiagudos. Isto é como o "salão de baile" **Atlante** que emergiu e a prisão repleta de cravos pontiagudos em **Willard's Lair**. Só porque você tem apenas uma única maneira de empregá-los, não significa que não haja um uso alternativo inteligente, talvez até mais "acidental" do que "proposital".

A ILUSÃO DA VIDA

O comportamento padrão da maioria dos caracteres em Tomb Raider é este: eles vêm, vêm e, então, pegam você! Usar os **gatilhos AI** pode levar você a melhores resultados e criar uma maior "ilusão de vida". Minha tendência é ativar os inimigos cedo, para dar ao jogador a chance de decidir por algum tipo de reação. Evite ativar a invisibilidade de baddies em cantos vazios e atrás dos jogadores, a menos que você tenha estabelecido uma "lógica". Não há nada errado se Lara estiver passando aquém de uma porta fechada, ciente de que em algum momento ela será ativada e aberta, e que os inimigos chegarão a cântaros!



Os **gatilhos AI** proporcionarão a Lara a oportunidade de observar secretamente os inimigos patrulhando ou vigiando alguma coisa importante, ou até mesmo fugindo para fazer algo aparentemente significativo. Isto vem a acrescentar um imenso "quociente de vida" a eles; então, você pode ativá-los para correrem até a porta, pegar um "pick-up" ou acionar um switch. Com os seus "bad guys" demonstrando mais inteligência, também você se sentirá mais inteligente quando puder chutar os "traseiros" deles! Uma opção interessante aqui é ativar dois inimigos visíveis à longa distância, vindo de duas direções diferentes.

O senso de antecipação e uma difícil escolha pode produzir o suspense, e ser até mesmo emocionante testemunhar um clube de matadores descendo pela montanha e um outro saindo de um depósito, em **Fools Gold**. Havendo "gatilhos" e, conseqüentemente, ações ocorrendo em grupo ao invés de uma única ação isolada, singular e num estilo linear, o senso de decisão do jogador "do que fazer" se desenvolve e, aí, escolhas duras e bastante árduas devem ser feitas! ...



Finalmente, DIVIRTA-SE !!! "Roma não foi feita em um dia", etc....etc....etc... !!!

Eu gostaria de agradecer a algumas pessoas que me ajudaram a realizar as fases que desejei criar, as histórias que eu quis contar e, no final das contas, "exterminar" Lara por milhares de vezes através dos anos!!! Parabéns Rebecca Shearin, Mike Schmitt, Gary LaRochele, Kris Renkewitz e a todo o pessoal da **CORE DESIGN** que nos permitiram criar, dar continuidade e desfrutar da franquia de **TOMB RAIDER GOLD**.

PHILIP CAMPBELL
Setembro, 2000



" Por quê vocês ainda não estão jogando minhas fases? "



CRIANDO SEUS PRÓPRIOS PROJETOS

O **TOMB RAIDER LEVEL EDITOR** provê recursos interessantes para muitas fases... Se você deseja criar uma fase inteira do nada, incluindo a criação de suas próprias texturas, em um programa de sua própria escolha, então vá em frente! Se sente ter intimidade para modelar uma fase inteira, comece com uma das fases exemplos, mantendo apenas seus pedaços favoritos - ou construa novas salas para conectá-las com o todo. E se modelar e texturizar não o interessa tanto quanto se divertir com o jogo, use um modelo existente, remova todos os inimigos, pick-ups, peças de puzzles e gatilhos e, então, configure os seus próprios.

Se você não tiver lido a **Seção Projetando Tomb Raider**, então isso faça agora, antes de continuar! Muitas dicas e técnicas são discutidas naquela seção e irão ajudá-lo a formular os conceitos para projetar e construir suas próprias fases. É preciso ter algumas idéias básicas sobre o que você **DESEJA** fazer e o que **PODE** fazer, antes de criar seu próprio projeto.

O QUE VOCE DEVE CONSIDERAR ANTES DE INICIAR SEU PROJETO

- **ESCOLHENDO UM WAD (GRUPO DE OBJETOS)**

Você aprendeu cedo que o **WAD** contém todas as informações para as animações e objetos numa fase em particular. O arquivo **WAS** (rima com **OZ**) é uma lista do que o **WAD** contém (reporte-se ao tópico **WAD O QUE ?** para uma familiarização maior com a leitura destes arquivos). Cada fase - exemplo tem um **WAD** único, singular, associado a ela — isto significa que você tem um total de **7** diferentes **WADS** para escolher. Carregando uma das fases — exemplo do projeto, você pode repassar (com a barra de rolagem) a lista dos objetos disponíveis ou usar o **Bloco de Notas (Notepad)** e abrir o arquivo **WAS** para cada fase e ver o que ele contém. O modo como estabelecer suas prioridades o ajudará a decidir qual **WAD** escolher.

Os arquivos **.WAS** estão localizados em **TRLE \ Graphics \ WADS**



Talvez você queira considerar o seguinte, antes de fazer uma seleção :

• AMBIENTE EXTERNO OU INTERNO

EXTERNO - Há 4 WADS com capacidade para ambientes ao ar-livre: **tut1.was** - **karnak.was** - **coastal.was** e **city.was**. Você não pode, realmente, editar os gráficos de céu porém, há uma exceção para essa regra – você pode mudar a cor da porção superior do céu noturno em **City of The Dead**, contanto que preto seja a cor do plano de fundo. Consulte **City.was** na **Seção de Referência** para instruções.

INTERNO - **settomb.was**, **cleopal.was** e **catacombs.was** não têm gráficos de horizontes... se você fosse criar uma área ao ar-livre usando qualquer desses WADS, o horizonte apareceria em preto.

• OS INIMIGOS (BADDIES)

Quais inimigos estão disponíveis ? Se você quer um cachorro mau, inimigo, em sua fase, então escolha **settomb.was...** é o único WAD que contém um cachorro. Se preferir um crocodilo, você tem 2 opções... **karnak.was** ou **coastal.was**, e assim por diante. Novamente, para uma visualização rápida do que está disponível em cada WAD, recorra ao WADS - GUIA RÁPIDO na **Seção de Referência**.

• PUZZLES , CHAVES, ARMADILHAS, ETC. ...

Que tipos de puzzles e armadilhas você deseja ? Eles se ajustam à idéia geral da sua fase ? Algumas peças de puzzles aparecem em mais de um WAD, o que provê maior flexibilidade em como você coloca suas peças (por exemplo, se você deseja esparramar as peças por diferentes fases afora, ou você seleciona WADS que contenham as mesmas peças de puzzles ou usa o mesmo WAD para fases diferentes) .

• SUPORTES E ELEMENTOS ARQUITETÔNICOS

Provavelmente seja um fator determinante de menor importância para a maioria, mas pode ser também muito importante para outros. As características distintas encontradas nos vários WADS são, definitivamente, de valor considerável ! Estes objetos estáticos ocupam vários e diferentes "slots" no script WAS ... a saber, **DEBRIS** (Escombros / Ruínas), **PLANT** (Plantas), **FURNITURE** (Peças de Decoração e Móveis), **ROCK** (Pedras) e **ARCHITECTURE** (Itens e Peças Arquitetônicas).

Para saber o que está disponível :

a) Carregue as fases exemplos e repasse (usando a barra de rolagem) o **Menu de Objetos**.

b) Abra o **Editor**. Na **barra de Menus Descendentes** clique em **Objects**, escolha **Load Objects**, e carregue um arquivo **.WAS** da pasta dos WADS; então repasse para ver os objetos, utilizando a barra de rolagem .

ESCOLHENDO UM JOGO DE TEXTURA

Além das texturas associadas com cada fase demonstrativa, você encontrará uma pasta chamada **EXTRAS** com mapas de outras fases de Tomb Raider. Escolher um WAD ajudará a ditar sua escolha de texturas, uma vez que você **NÃO PODE** editar as texturas dos baddies e objetos. Entretanto, você **PODE** mudar a iluminação e a cor da iluminação sobre os baddies e objetos (como demonstrado no Tutorial), o que permite algum controle, se acaso você quiser compor as texturas, variando a cor geral dos objetos num WAD em particular. Algumas vezes você achará necessário editar uma série de texturas que tenha selecionado (**Dicas Para Criação / Modificação de Grupos de Texturas** na **Seção Técnicas Avançadas**).

Entretanto, você deverá considerar se precisará ou não de :

- Texturas de Água ? Neblina ? Lava ? Névoa ?
- Texturas ao ar livre como pedra, areia, folhagem ?
- Texturas especiais tais como a do escaravelho em Cleopatra's Palace ?
- Qualquer outra textura com sinais ou símbolos especiais ?

CONFIGURANDO

Apenas para manter tudo organizado com esmero e garantir o mínimo de problemas e mensagens de erro mais tarde, configure as pastas de seu projeto com a mesma estrutura dos demais projetos existentes. Por exemplo, crie uma nova pasta dentro da pasta MAPS e nomeie-a seja lá como for chamar seu projeto. Você desenvolverá seu próprio sistema para manter a trilha dos arquivos, mas isto só será útil se tudo o que for relativo a um projeto, tiver um nome associado a ele ! Faça uma cópia do arquivo de textura que deseja usar e mova-a para dentro desta pasta . Em seguida, renomeie esta cópia de acordo com o seu projeto. Se desejar mudar o nome do seu arquivo WAD , veja **PADRONIZANDO E PERSONALIZANDO SUAS FASES** , logo adiante, ainda nesta seção.

REUNINDO O SEU PROJETO

CARREGANDO O ARQUIVO DE TEXTURAS

Uma vez que você tenha aberto o Editor, precisará carregar seu arquivo de texturas (use a **barra de Menus Descendentes**, clique em **Texturas** e escolha **Load TGA** ou o botão **LOAD TGA** sob a **JANELA DO EDITOR**).



Você pode usar apenas um único mapa de textura por fase. Se preferir texturas de diferentes mapas, então precisará criar um novo mapa de texturas. Veja **Técnicas Avançadas - Dicas para Criar e Modificar Texturas**. Uma vez que o projeto esteja salvo, lembre-se do caminho e localização do Mapa de Texturas. Isto significa que se você mover o mapa de textura depois, receberá uma mensagem de erro quando o projeto for carregado (**Arg list too big**). Se isto acontecer, recarregue o mapa de textura, salve seu projeto e então, não o mova mais, a menos que goste de criar trabalho extra pra si mesmo! Veja **Dicas para Criar / Modificar Texturas** para obter instruções sobre configuração de cadeias de animação (**Animation Ranges**), designação de sons e efeitos “**bump maps**” para texturas.

CARREGANDO OS OBJETOS (O ARQUIVO .WAS)

Observe a pasta **WADS** (**Trle \ Graphics \ wads**), a pasta onde todos os arquivos **WADS** residem. Para ver estes arquivos no modo detalhado do Windows digite **Name**, de forma que todos os arquivos comprimidos que constituem o seu **WAD** sejam reunidos. Note que cerca de 10 arquivos constituem um **WAD** (inclusive aquela extensão de arquivo **.WAS**). Você talvez possa lidar depois com algum desses arquivos, mas por hora é o bastante saber a localização deles. Para ver a lista do que está num **WAD** específico, abra o arquivo **.WAS** utilizando o **Notepad** ou o **MS Word**. Confira o fluxograma (**File Flow Chart**) para uma idéia mais clara da função desses arquivos. Para carregar um **WAD** vá para **Objects** na **Barra de Menus Descendentes** e selecione **Load Objects** ou, então, use o botão **Load Objects** sob a **JANELA DO EDITOR**. Somente os arquivos com a extensão **.WAS** são visualizáveis. Você pode carregar objetos antes de começar a modelagem ou então, mais tarde, quando já estiver pronto para começar a colocá-los. Uma vez que um **WAD** seja carregado e o projeto salvo, o **WAD** sempre será carregado com o projeto (contanto que a estrutura do arquivo permaneça a mesma!)

IMPORTANTE !

Depois de carregar os objetos e colocar alguns em seu projeto, se você carregar um **WAD** diferente, todos os objetos que não estiverem no mesmo arquivo **.WAS** irão desaparecer do seu projeto... juntamente com todos os seus gatilhos. Esteja certo de que o **WAD** que você escolheu tem tudo o que você deseja, antes de avançar demais em seu trabalho.

SALVANDO O SEU PROJETO

No **Tutorial** foi dada muita ênfase à importância de salvar seu projeto usando diferentes interações. Você odiaria empregar semanas em um projeto e, então, perder tudo! Lembre-se, quando você entra no modo **PREVIEW** ou produz um **WAD**, o Editor salva seu projeto automaticamente, mas quando você encerra o **EDITOR**, o **autosave.prj** é também automaticamente removido.

CONSTRUINDO UMA FASE JOGÁVEL

O **Level Converter** (**tom2pc.exe**) converte o arquivo **.TOM** num arquivo **.TR4** jogável.

Quando você converte o arquivo **.TOM** em um arquivo jogável **.TR4**, ele automaticamente sobrescreve o **.TR4** existente em sua pasta de dados. Para preservar versões anteriores de outros projetos feitos usando o mesmo nome de arquivo **WAD**, você pode renomear o arquivo **.TR4** existente antes de usar o **LEVEL CONVERTER** ou movê-lo para dentro de uma pasta segura.

PADRONIZANDO E PERSONALIZANDO SUAS FASES

FAZENDO MUDANÇAS NO SCRIPT

O arquivo **script.txt** é usado para criar um outro arquivo — o **Script.dat**. Este arquivo dita a ordem em que as fases estão, quais são os seus nomes, etc.... A uma certa altura do projeto, você poderia querer mudar os nomes das fases, acrescentar elementos, aumentar as fases, adicionar uma linha de texto na tela de abertura da sua fase, e assim por diante... Para realizar qualquer uma dessas mudanças, você deverá editar o arquivo **Script.txt**, bem como o arquivo **English.txt** e executar uns poucos comandos de **DOS**. (Precisa de ajuda? Consulte o tópico **DOS 101 na Seção de REFERÊNCIA**). Cada fase em **TOMB RAIDER** tem seu próprio bloco de informação no arquivo **Script.txt**. Aqui está um exemplo de um bloco de informação relativo à fase **TEMPLE OF KARNAK**, do projeto-exemplo :

Temple of Karnak example level :

[Level]

Name= Temple Of Karnak

Horizon= ENABLED

Layer1= 128,96,64,7

Puzzle= 2,Canopic Jar 1, \$0001,\$0320,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

Puzzle= 3,Canopic Jar 2, \$0001,\$0320,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

Puzzle= 1,Sun Talisman, \$0000,\$0500,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

PuzzleCombo= 1,1,Sun Disk, \$0000,\$0180,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

PuzzleCombo= 1,2,SunGoddess, \$0000,\$04b0,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

Puzzle= 5,Golden Vraeus, \$0003,\$0300,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

Puzzle= 7,Guardian Key, \$0009,\$0300,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

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

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

Level= DATA\KARNAK,110



MUDANDO O NOME DE UMA FASE

Para mudar o nome de uma fase que aparece na tela **Select Level**, abra o arquivo **script.txt** (encontrado na pasta **Script**), e digite um novo nome depois da primeira linha, **Name = XXX**. Qualquer que seja exibido, tal como um título ou uma legenda, também deve ser incluído no arquivo **English.txt**.

EDITANDO O ARQUIVO ENGLISH.TXT

Abra o arquivo **English.Txt** e digite o novo nome **EXATAMENTE IGUAL** ao que foi digitado no arquivo **Script.txt** sobre ou imediatamente sob o nome que você está mudando. **Você não pode mudar a ordem do texto nesse arquivo.** (Os nomes são encontrados na seção **Seqüências Genéricas**).

ACRESCENTANDO FASES ADICIONAIS

No arquivo **Script.txt**, encontre a fase contendo o arquivo **WAD** que você escolheu para sua nova fase. **Copie e cole** (Cut & Paste) o bloco inteiro, então, faça a inserção onde for necessário. Digite o nome da fase como explicado acima e não se esqueça de fazer as respectivas alterações no arquivo **English.txt** também.

MUDANDO O NOME DE UM ARQUIVO .TR4

Observe o registro depois de **Level = DATA\...**. Ele deve corresponder ao nome do arquivo **WAD usado para aquela fase**. Se você usou **CITY.WAS**, então deve registrar **CITY** depois de **DATA**. Como proceder, então, se você quiser usar o mesmo arquivo **WAD** para diversas fases diferentes? Nesse caso, você deve **renomear seu arquivo WAD (todos os dez arquivos!)** e registrar o novo nome dentro do **script**. (Esteja certo de que você usou a seção de **script** para o arquivo **WAD** que copiou, ou os seus puzzles não funcionarão). Assim, se você mudar o nome de todos os arquivos de **CITY WAD** para **CITY2**, quando criar seu arquivo **.TR4** jogável usando o **Level Converter**, esse arquivo **.TR4** virá a ser **CITY2.TR4**, e será jogável apenas quando você acrescentar o novo nome ao **script**. Os novos nomes do arquivo **WAD** não têm que ser incluídos no arquivo **English.txt**.

DESATIVANDO CERTAS FUNÇÕES

Você enfrentou um bocado de dificuldade para criar suas fases, e não quer que seus amigos trapaceiem para sair de uma situação difícil. Você pode desativar esse modo simplesmente digitando **DISABLED** depois de **FLYCHEAT**. O mesmo vale para **PLAY ANY LEVEL** (jogar qualquer fase)... Se você desejar que os jogadores terminem uma fase antes que possam passar para a próxima, digite **DISABLED** depois dessa função.

ALTERANDO AS COORDENADAS DA CÂMERA DE CARREGAMENTO

Você pode substituir a tela de carregamento da fase (**Level Load Screen**) e a tela de recarregamento da fase, deslocando a câmera e modificando o seu ângulo.

Veja aqui o que você deve fazer :

- Temporariamente, coloque Lara na sala que você pretende usar para tela de carregamento.
- Faça um arquivo jogável **.TR4**.
- Enquanto "in-game" use a tecla **Look Around** (olhar em volta) para encontrar o ângulo da câmera que melhor exhibe a imagem.
- Pressione a **tecla F1** – as coordenadas da posição, objetiva e sala da câmera irão aparecer no canto superior esquerdo da sua tela. **Estas coordenadas somente aparecerão com o modo "Flycheat" ativado (enabled) no script!** Agora digite as coordenadas no script e não se esqueça de acrescentar o número da sala! Essas informações são requeridas no **script** para carregar as imagens entre as fases.

MODIFICANDO A TRILHA DE ÁUDIO INICIAL

A última linha do script para cada segmento de fase é, por exemplo: **Level = DATA \ CITY, 105**. O número se refere ao **loop de áudio** que serve de fundo musical (background) para aquela fase – você pode substituir esta trilha de áudio registrando o **número de uma nova trilha** de sua preferência, **depois do nome da fase**, como no exemplo acima.

USANDO COMANDOS "DOS" PARA CRIAR OS ARQUIVOS .DAT

Para que quaisquer mudanças nestes **Scripts** tornem-se efetivas, você terá que criar **novos arquivos .DAT**, os quais deverão ser copiados sobre os já existentes na raiz do diretório do seu **TRLE**:

- Vá para sua janela **DOS** via **Prompt MS-DOS**, na barra **INICIAR** do **Windows**.
- Entre no diretório que contém o **script.exe** (**C:\ Arquivos de Programas \ Core Design \ TRLE \ Script**) e então use o seguinte comando: **script script.txt**
- Você deveria ter agora 3 novos arquivos (**Script.dat**, **English.dat** e **Strings.H**) em sua pasta **SCRIPT**. Mova estes 3 arquivos para dentro da raiz do diretório do seu Editor e as novas alterações estarão efetivadas na próxima vez que você jogar.

EDITANDO SONS

Talvez você queira mudar alguns arquivos de som (por favor, seja elegante!). Existem 2 locais diferentes para os diferentes arquivos de som utilizados no jogo.



CRIANDO SEUS PRÓPRIOS PROJETOS

A pasta **SAMPLES**, em **SOUNDS**, contém, principalmente, todos os sons associados com Lara, os inimigos e quaisquer armadilhas animadas, puzzles e suportes. A pasta **AUDIO** contém todos aqueles sons usados com o **gatilho CD**, bem como os **loops de áudio** para os **backgrounds** (trilhas de fundo).

- **PASTA SAMPLES (Arquivos Standard 22 khz .wav)**

Para substituir esses sons, nomeie os novos arquivos **com os mesmos nomes** daqueles que deseja substituir e copie sobre os já existentes. Você precisará criar novos arquivos **.SAM** e **.SFX** para aquela(s) fase(s) afetada(s) por essas(s) mudança(s):

- . Vá para sua janela **DOS**
- . No diretório **LevelSFX Creator** digite o seguinte comando **DOS**: **pcwadsfx settomb c**. E, é óbvio, use o **WAD** que você deseja modificar (**junto com a letra que a ele está associada**). As letras associadas com os diferentes WADS são as seguintes:

| | | |
|-----------------|-----------|-------------------------|
| tut 1 | Tu | (maiúscula e minúscula) |
| settomb | c | (minúscula) |
| karnak | h | (minúscula) |
| coastal | p | (minúscula) |
| cleopal | r | (minúscula) |
| catacomb | s | (minúscula) |
| city | w | (minúscula) |

- . Dois novos arquivos (com **extensões .SFX** e **.SAM**) serão gerados em sua pasta **LevelSFX Creator**. Mova estes arquivos para dentro do diretório dos **WADS**. Você terá que criar um novo arquivo **.TR4** para que as alterações surtam efeito.

- **PASTA DE ÁUDIO (Trilhas de Áudio MS-ADCPM - Arquivos 44 khz .wav)**

De 0 a 111 - Copie sobre os arquivos existentes para mudar as trilhas de áudio. As alterações se tornarão efetivas assim que você abrir o jogo, uma vez que esses sons não estão integrados ao **arquivo .TR4**.

ALTERANDO OS GRÁFICOS DA TELA DE CARREGAMENTO (LOAD SCREEN)

Você tem várias opções aqui:

A PRIMEIRA TELA DE CARREGAMENTO

Simplesmente substitua o arquivo **load.bmp** (na raiz do diretório) pela imagem de sua escolha. **Verifique se ela tem o mesmo tamanho e formato do arquivo existente**. As mudanças estarão efetivadas na próxima vez que o jogo for aberto.

TÍTULO E TEXTO DO LOGO "FRONT END"

Para modificá-los, é preciso usar um outro comando **DOS**:

- Crie sua nova imagem **uklogo.BMP** e salve-a primeiro como um arquivo **.RAW**. Copie sobre os arquivos existentes na pasta **Logo (C:\Arquivos de Programas \ Core Design \ TRLE \ Logo)**.
- Abra sua janela **DOS**. No diretório de **Logo** digite o comando: **packer uklogo.raw**
- Agora mova o novo arquivo **uklogo.DAT** para dentro da pasta de dados **DATA**. As alterações serão efetivadas na próxima vez que você abrir o jogo.

TELAS DE CARREGAMENTO DE FASES

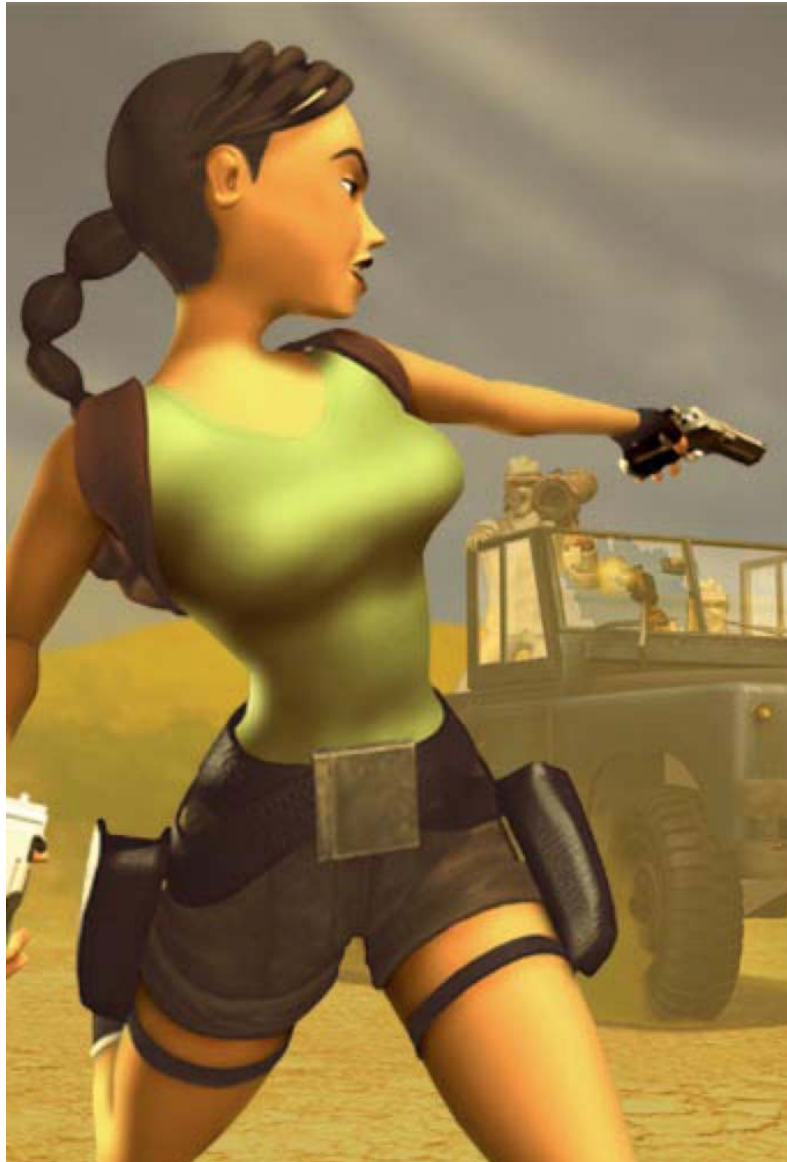
Veja o tópico **Alterando as Coordenadas da Câmera da Tela de Carregamento**, abordado na página anterior, ainda nesta seção.

MODIFICANDO O FLYBY DO TÍTULO

- **TITLE.PRJ**

Na pasta **MAPS** você encontrará o projeto **Title Flyby**. Ele é carregado como qualquer outro projeto. Você pode modificá-lo ou, então, criar um inteiramente novo. Se você usar um **WAD** diferente não pode esquecer de registrá-lo no **script**. Não se esqueça, ainda, de que você também pode substituir a trilha de áudio, registrando um número de trilha diferente na última linha de registro de **Title**, no **Script**.

Agora você tem todas as informações de que precisa para seguir por conta própria. As próximas seções do Manual introduzem técnicas não abrangidas pelo Tutorial e também incluem os parâmetros específicos necessários aos objetos, a fim de que você possa utilizar muitos artigos e itens do grupo de objetos. Será de muita utilidade dar uma olhada em tudo, assim, ao menos, poderá ter uma idéia de onde encontrar a informação desejada, quando dela precisar!



TÉCNICAS AVANÇADAS

Você já tem agora uma boa base para construir uma fase, porém, há mais para aprender. Surpresa! Seria impossível explicar todos os detalhes para uma mesma fase como fizemos no Tutorial, assim, caberá a você fazer investigações, pesquisas e concluir o processo. Instruções para muitas técnicas não abordadas no Tutorial serão dadas a seguir, juntamente com a referência para aquelas mesmas técnicas usadas nas fases exemplos. As fases de **Tomb Raider Last Revelation** fornecidas com o Tutorial não são fases terminadas e não têm a função de serem jogadas como tal. Elas foram incluídas para exemplificar as várias técnicas e também serem usadas como uma espécie de trampolim para aqueles que não desejam construir seus próprios “mundos”, mas que preferem gastar o seu tempo planejando jogos.

Umhas poucas dicas importantes antes de você começar sua investigação ...

- Familiarize-se com a função **Find Object**, logo abaixo de **Objects**, na **Barra de Menus Descendentes** e use-a para ir diretamente a um objeto numa fase, assim você pode ver exatamente como ele está colocado e configurado.
- Use os botões **Object To Trigger** e **Trigger To Object** para encontrar **gatilhos** e **objetos** interligados e encadeados. Quando você selecionar um objeto, aperte o botão **Object to Trigger** e ele o levará ao **gatilho** e **vice-versa**.
- Quando você estiver observando um objeto, não se esqueça de usar a **tecla "O"** para abrir a janela **Object Code Bits**. Muitas funções especiais estão sinalizadas nesta janela e você precisará checar para ver quais são. Um bom exemplo é um item pick-up colocado sobre um pedestal; é necessário que um número específico seja registrado na janela **Object Code Bits**, para que a animação do pick-up seja ativada corretamente ... você já fez isso, quando configurou os gatilhos para as peças de puzzles na fase do Tutorial.
- Clique sobre os gatilhos que você vê na grade de **VISÃO PLANA**. Cada clique repassa tudo a respeito dos **“Objects to Triggers”** (objetos para gatilhos) existentes num único quadrado ou zona de quadrados. **Se houver um gatilho especial na pilha, lembre-se de que este afetará todos os outros gatilhos.**



- Clique na **caixa de texto para os “triggers”**, à esquerda do **botão trigger**, para ver se há algum **gatilho especial** configurado. Não se esqueça de anotar os registros do botão **“one shot”** e também dos botões de códigos **“code bits”**.

Instruções para mais técnicas avançadas relacionadas aos exemplos, são fornecidas abaixo :

DICAS DE MODELAGEM

GRANDES ÁREAS AO AR-LIVRE

A maior desvantagem aqui é a limitação da distância, algo em torno de 18 quadrados. Observe as fases **KARNAK** e **COASTAL RUINS** para ver como a ilusão de um grande espaço foi criada, e como as paredes e terrenos foram habilmente empregados para minimizar o problema com a cor negra do horizonte.

Não se esqueça de usar o botão “O” sob a grade de VISÃO PLANA, que é a chave de abertura para “Mundos Exteriores”

Esse botão também movimentará as tranças de Lara sob a brisa !

Talvez você queira mudar a trilha de áudio quando passar de ambientes internos para áreas externas, ou vice versa. Você se lembra em **Criando Seus Próprios Projetos** de que toda fase tem um **loop de áudio inicial** designado para ela ? (Você pode descobrir qual é observando o arquivo **script.txt**). Observe a fase **KARNAK, sala 23**. Apenas o lado externo da porta que conduz para o interior é um **gatilho** para a mesmo **loop de áudio** determinado no script. E apenas o lado interno da porta é um **gatilho** para o **loop de áudio** no interior do recinto e que, uma vez ativado, anula o outro. Se Lara voltar para área externa novamente, o **loop de som externo** será reativado.

CANTOS DIAGONAIS - “NO COLLISION” E TRANSPARÊNCIA APLICADA AOS “VESTÍGIOS” DE TRIÂNGULOS

Você aprendeu a maioria dos fundamentos de modelagem no Tutorial, com exceção de um : a criação de cantos diagonais entre portais ou portas verticais. As aberturas dos portais são “cortes” em ângulos retos ao redor dos quadrados azuis ; assim, quando um portal é criado entre duas salas onde cantos diagonais estão envolvidos, metades de triângulos ficarão ressaltadas para fora do portal, havendo, portanto, a necessidade do uso da **transparência** e do recurso **“no collision”**. Sem estas configurações Lara pareceria estar andando sobre a superfície da água ou suspensa no ar. A melhor maneira de entender como realizar esta tarefa é observar o modelo demonstrativo **antes** e **depois** de ter lido o tópico **“No Collision”**.

Em **Tomb Of Seth, sala 15**, observe o lado inferior de um desses triângulos (eles aparecerão em **CINZA** com o botão **FACE EDIT** ativado e em **MARROM** com o **FACE EDIT** desativado), e com o **declive realçado** debaixo desse tal triângulo. Mova-o para baixo em 1 ou 2 cliques e então poderá ver o quadrado do teto acima dele. Você notará sua parte de trás virada para baixo em 1 clique, quebrando-o, desta forma, em 2 superfícies triangulares separadas.

NO COLLISION

Talvez você queira perguntar o que há de tão difícil sobre a aplicação do recurso **No Collision** a um quadrado. Primeiramente, a fim de aplicar corretamente o recurso **No Collision** e evitar receber uma mensagem de erro quando você produzir o **WAD**, você deve designá-lo para um segmento triangular de um quadrado com uma superfície quebrada - **ele não pode ser aplicado a um quadrado plano**. Isto não constitui um problema para o triângulo ressaltado no portal da sala conectado sobre um declive angulado, porque a superfície do quadrado estava “quebrada” quando o declive foi criado. É uma outra estória o declive da sala debaixo. O bloco quadrado de construção que cria aquele declive é de fato um quadrado do chão que se encontra, lá em cima, com o quadrado do teto. Lembre-se que um quadrado com uma superfície quebrada pode tocar o teto, ao contrário de um quadrado plano que cessa a 1 clique curto do teto. Assim, você está com um quadrado plano do teto partido, de certa forma intercalado entre o topo e a base de dois declives — sua metade triangular está ressaltada no portal (à direita, sob a primeira das salas acima). Você não pode aplicar o **No Collision** para ele corretamente porque ele ainda é uma superfície plana (a outra metade do triângulo está, nesse momento, escondida entre a base e o topo de dois declives). O que você deve fazer é selecionar o quadrado plano do teto em questão e, então, apontar a seta para o canto da porção escondida e dobrá-la para baixo (ou para cima) com **1 clique** (botão **CEILING – ou +**) para quebrar sua superfície em **2 triângulos**. Agora o recurso **No Collision** pode ser legitimamente aplicado à porção que ficou ressaltada no portal. O triângulo se tornará marrom uma vez que o recurso **“No Collision”** tenha sido aplicado.

COR PARA TRANSPARÊNCIAS

É necessário aplicar uma cor transparente a esses pedaços de triângulos, a fim de escondê-los da visão. **Quando for aplicar uma cor transparente a quadrados entre salas, use a cor transparente cinza**, ao lado da primeira cor, preta, no canto superior esquerdo da paleta de cores, abaixo da **JANELA DO EDITOR**. Evidentemente, se seu portal tiver uma superfície de água, você deverá aplicar a textura de água com o **botão TRANSPARENCY ativado**. Quando você visualizar a sala com o **botão LIGHTING** ativado, a cor transparente cinza aparecerá branca ou invisível.



TRANSPARÊNCIA ENTRE PORTAS

TOGGLE OPACITY 2 ... NOVAMENTE !

- **COBWEBS** (Teias de Aranhas)

Você aprendeu a criar água, com muito sucesso, usando o botão **Toggle Opacity 2**. Se você se lembra, este botão permitiu a colocação de texturas numa abertura. Contudo, Lara ainda poderia atravessá-lo. Os **efeitos cobwebs** (**teias de aranhas**) são criados quase que do mesmo modo que a água, mas eles estão nas aberturas horizontais (bem, a maioria deles!) ao invés de estarem em aberturas verticais! Veja a **sala 36**, em **Tomb Of Seth**, para decifrar algumas dessas passagens assustadoras. Lembre-se: para a opacidade, na grade de **VISÃO PLANA**, clique na abertura do portal para selecioná-lo (destacado em verde), e aperte o botão **Toggle Opacity 2**. Depois dessa etapa você pode aplicar as texturas com os botões **TRANSPARENT** e **DOUBLESIDED** ativados.

Se você já tiver observado esses “portais cobwebs” antes, deve ter percebido a tonalidade **cinza transparente**, novamente... as áreas do portal que não requerem a textura cobweb poderão parecer opacas se você não tiver aplicado a transparência... e tal como no caso dos “vestígios de triângulos”, você deve fazer uso da cor **transparente cinza** entre salas.

- **NÉVOA, NEBLINA**

Provavelmente agora você possa adivinhar como criar a névoa da **Sala 56** de **City Of The Dead**. Novamente, isto requer algum planejamento, uma vez que você deve construir uma sala separada, em baixo, a fim de criar o “portal” ao qual serão aplicadas as texturas de névoa (**TOGGLE OPACITY 2** com os botões **TRANSPARENT** e **DOUBLESIDED** ativados).

A sala de névoa (semelhante à sala de água), deve ser bastante rasa, uma vez que pareceria um pouco estranho Lara caminhando com a névoa ao nível dos olhos. Se você fizer uma grande área de névoa e quiser algumas ilhas para vasculhar, construa porções dos cumes das ilhas na mais alta das duas salas, **ANTES** de fazer a abertura do seu portal. E, para criar um efeito de névoa sobre a água, construa uma sala rasa de névoa acima da sala de água... alguns efeitos compensam o trabalho extra! Clique sobre o **botão M (Mist)** e estabeleça o valor para o efeito especial de névoa. Confira **citytext.tga** para ver como são as texturas de névoa.

TOGGLE OPACITY

- **JANELAS, GRADES NO CHÃO E SIMILARES ...**

Você poderia pensar que basta colocar uma textura com um fundo transparente para criar um efeito de janela entre duas salas mas ... não é bem assim! Quando quiser criar um efeito de transparência entre duas salas, tais como janelas gradeadas, fendas, grades no chão, jaulas, etc., mas não deseja que Lara passe por estas aberturas, use o **botão TOGGLE OPACITY**.

O botão **TOGGLE OPACITY** permite transparência, mas **NÃO** passagem.

Você deve aplicá-lo em ambos os lados, a menos que seja uma situação onde Lara só possa atravessar numa única direção ou sentido. Verifique as **salas 125 e 38** em **Catacombs** e **Tomb Of Seth, sala 36**.

FUNÇÕES ADICIONAIS DO MENU DE EFEITOS (EFFECTS)

- **FLYBY CÂMERA**

Encontre instruções completas e quadro com parâmetros especiais na **Seção de Referência**. Para um bom resultado, divirta-se ao usar mas não abuse da câmera. Verifique as **salas 109, 17 e 29** de **Tomb Of Seth**; **salas 128 e 16** de **Coastal Ruins** e **sala 128** de **Cleopatra's Palaces**.

- **FOG BULB**

Você pode criar ótimos e densos nevoeiros com este efeito especial, o **Fog Bulb**, mas ele não exibirá nada, a menos que você tenha ativado a configuração **Volumetric FX** no menu **Setup** no início do seu jogo. O **Fog Bulb** é usado em combinação apenas com o **Flieffects**. Você deve digitar e confirmar (**tecla ENTER**) o número **28** na caixa superior direita da janela **“Trigger”** para o efeito **fog (fog effect)** e um número **“X”** na caixa **Timer** para obter uma coloração específica (veja a **Tabela de Cor RGB Para o Efeito Fog**, na **Seção de Referência**). O **gatilho flieffect** é usado na **sala 30** de **Tomb Of Seth** (ativado através da câmera **Flyby**) para acionar todos os **fogs** na fase. O **efeito fog** funciona bem com raios claros, como se pode observar na **sala 36**.

- **SINKS**

Sinks são usados nas salas de águas exclusivamente para criar correntes para puxar Lara para um lugar diferente ou evitar o seu acesso a áreas onde não é desejado que ela vá. Uma vez colocado, você pode determinar a força de um **sink** convocando o **Menu “O”** e clicando os **botões numerados 1, 2, 4, 8 ou 16**. Você pode combinar botões para fixar diferentes intensidades de força. **Gatilhos** devem ser colocados e freqüentemente uma **zona de gatilhos** é utilizada. Também é possível **empilhar gatilhos** em um quadrado para aumentar a intensidade da força. Veja os **sinks** de **Karnak**, nas **salas 47, 41, 120** e os das **salas 40 e 12**, em **Coastal Ruins**.



• SOUND

É possível instalar qualquer dos sons disponíveis na janela que se abre (**Select Sound**), quando você escolhe a opção **Sound** no **menu Effects**. Quando colocado no mapa, um pequeno ícone de som aparecerá. Especificamente estes sons não precisam ser engatilhados, mas estão programados para ativar numa base de proximidade (por perto). Há uma captura, porém. Seja qual for o som que você escolher neste menu, ele tem que estar nos arquivos de sons em seu **WAD**. Como saber se está? Você deve consultar o arquivo **sound.txt** (TRLE \ Sound \ Level SFX Creator) e confirmar se a letra associada ao seu **WAD** (veja **Criando Seus Próprios Projetos - Editando Sons**) está ao lado do som que você deseja utilizar. Se não estiver, você deve **acrescentar** (**enter**) a letra para o **WAD** do seu projeto ao lado do arquivo de som que pretenda colocar em sua fase e, então, criar os novos arquivos **.sfx** e **.sam** como descrito no tópico **Editando Sons**. Se estiver acrescentando sons suplementares ao seu **WAD**, seja seletivo e não acrescente muitos... O acréscimo de sons aumenta o tamanho dos arquivos. Uma boa idéia é anotar os tamanhos dos arquivos antes e depois de fazer alterações... assim, se algo falhar, você terá noção das possíveis causas e de como resolver os problemas. Às vezes, a utilização destes sons instalados pode causar o travamento do Editor, assim é aconselhável **salvar o projeto ANTES de os colocar em seu mapa**. Verifique **Cleopatra's Palaces**, sala **70**. Diversos **loops de som** de fontes d'água foram colocados ao redor do manancial.

INIMIGOS E SUAS INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS (AI)

DESIGNANDO UM COMPORTAMENTO PARA UM BADDY

Você colocou e engatilhou alguns poucos inimigos no projeto tutorial e aprendeu um bocado sobre a inteligência artificial (**AI**) dos inimigos disponíveis naquele **WAD** em particular. Para instruções específicas sobre como usar os inimigos em cada **WAD**, reporte-se aos **WADs** adequados na **Seção de Referências**.

Se os inimigos (baddies) não apresentam um comportamento especial, eles apenas perseguem Lara assim que são ativados (por gatilhos). Para dar a um **baddy** um **comportamento especial**, você precisa colocar um **OBJETO "AI"** sobre um quadrado, juntamente com o baddy cujo comportamento você está modificando. Os baddies "apanham" as suas instruções por intermédio dos itens "**dummies**" (modelo postiço, falso; manequim; representação fictícia; item postiço, substitutivo e, na linguagem popular: "testa de ferro") **nullmeshes de AI**. **Nem todos os baddies estão programados para funcionar com todas as instruções AI disponíveis...** é preciso experimentar e testar. Na seqüência, damos apenas um exemplo e um guia simples e rústico. As várias **AIs** funcionam, principalmente, com o **Baddy_1**, **Baddy_2** e os **SAS Guard**:

• AI_GUARD

Faz o guarda mover sua cabeça, olhando à esquerda e à direita, abrangendo um campo com 180° de visão. Deixar um **AI_MODIFY** sobre o bloco, fará também o guarda olhar tão somente para frente. O guarda começa a atacar tão logo Lara apareça diante dele ou, em alguns casos, quando ela entra no seu campo de visão e/ou apanha algo num quadrado dele.

• AI_AMBUSH

(Emboscada, cilada, tocaia; atacar de emboscada). Faça o baddy correr para um determinado quadrado, deixando um objeto **ambush** sobre o quadrado dele e outro sobre o quadrado para onde você deseja que ele vá.

• AI_PATROL 1 & 2

Para fazer um baddy correr em patrulhamento por entre dois pontos, deixe um objeto **AI_PATROL1** sobre o quadrado dele, e deixe também um outro objeto **AI_PATROL1** em algum outro lugar no mapa e, finalmente, um **AI_PATROL 2** em outro local. O baddy irá do segundo **AI_PATROL1** para o **AI_PATROL2** e voltará novamente. As condições para perseguir Lara são as mesmas do comportamento do **GUARD**.

• AI_MODIFY

Deixe um **AI_MODIFY** sobre um bloco com o **AI_GUARD** para fazer o guarda olhar apenas para frente.

• AI_FOLLOW

Os baddies com seus comportamentos são provavelmente um "deleite"... Para fazer um baddy esperar por Lara, para que ela o siga a um ponto específico do mapa, deixe um objeto **AI_FOLLOW** sobre o seu bloco, e deixe um outro **AI_FOLLOW** sobre o mapa, no local onde deseja que o baddy vá. Use esses objetos para induzir os baddies a mostrar para Lara um **switch** ou uma **sala secreta**. Se ao contrário, Lara atacar o baddy, ele esquecerá imediatamente o comportamento a seguir e a atacará (com exceção do que ocorre com o Guia em **Tomb Of Seth**, Lara não poderá matá-lo e ele não a atacará).

• AI_X1 e AI_X2

Deixe um desses objetos sobre o quadrado do baddy **SAS GUARD** para fazê-lo detonar granadas (se você deixar um **AI_X1** sobre um baddy diferente, e ele for ativado primeiro, o baddy **AI_X2** não detonará as granadas).

NOTA: Se você colocar um **HEAVY TRIGGER** sob um ponto de um **AMBUSH** ou de um **AI_PATROL**, o baddy o ativará quando chegar lá.



REGRAS GERAIS SOBRE “BADDIES”

- Um baddy nunca é visível até que ativado (por gatilho).
- A **zona** de um baddy é basicamente a área onde ele pode se comunicar e depende das animações que ele possui.
- A **AI** em Tomb Raider permite, a princípio, que qualquer baddy siga Lara do fim de um mapa para outro. Entretanto, por razões de jogabilidade e memória, a maioria dos baddies não tem as animações requeridas para subir ou descer dos blocos ou para saltar muito longe. Na verdade, a média baddy permite alterações de apenas 1 clique de altura para cima ou para baixo.
- Com relação aos declives, se o desnível na altura comum de um bloco para o do lado for maior que 1 clique, então, a maioria dos baddies não estará apta a subir ou descer dele.
- **Baddies nunca podem** (mesmo se estiverem saltando ou voando) **passar sobre um declive ilegal (illegal slope)**. Por exemplo, aquele sobre o qual Lara não poderia permanecer em pé.
- Zonas de boxes (boxes bloqueadores) são colocadas onde você pretenda interromper a circulação ou a viagem dos baddies. Uma vez tenham sido implantados, esses quadrados aparecem na cor cinza (use-os com moderação !). **NOTA:** Inimigos voadores não podem ser parados dessa maneira.
 - Você pode colocar um item **pick-up** (munições, armas, **medi-packs**) sobre o mesmo quadrado que um baddy, e um **pick-up** será deixado sobre o mesmo quadrado onde ele morrer. Este método poderia ser excessivamente utilizado mas, é claro, não faria muito sentido lançar um escorpião e assistir ele se transformar num grande medi-pack... ou faria !?

PUZZLES E CHAVES

Cada **WAD** contém diversos puzzles diferentes ... alguns mais que outros. Não é recomendado usar todos os puzzles individuais disponíveis, mas numerosos foram providos para proporcionar uma variedade de escolha, especialmente se você quiser usar diferentes **WADs** com peças de puzzles espalhadas por diferentes fases. Infelizmente, sem as vantagens da difícil e árdua codificação, você não poderá usar qualquer **"clip"** (**cut scene**) pré-produzido como "recompensa" por completar um puzzle, mas com um pouco de talento, habilidade e uma **câmera flyby**, à sua disposição, você pode inventar e produzir o seu próprio **clip** !

Confira **USANDO CÓDIGOS PARA GATILHOS** na **Seção GATILHOS - DICAS E TRUQUES**, seguinte, para aprender como colocar e configurar puzzles mais complexos, que requerem múltiplas ações para serem ativados.

UMAS POUCAS DICAS GERAIS

- Sempre estude as peças do puzzle antes de colocar qualquer uma, para ter certeza de que está claro pra você como as muitas partes são usadas... alguns puzzles têm peças que são combinadas e, nesse caso, você nunca coloca a imagem combinada de ambas as peças. Geralmente, você só coloca as peças que Lara precisa encontrar e, depois, a "cavidade" do puzzle. **NUNCA** coloque um **"puzzle_done"** (puzzle completo, combinado) em seu mapa !
- No Tutorial você aprendeu como configurar isso, assim o jogador não poderia deixar a área até que a peça do puzzle fosse encontrada. Evite criar uma situação onde o jogador possa chegar ao fim da fase e não seja capaz de completar o puzzle (e aí não termina a fase), sem que tenha que repassar todas as etapas... especialmente se isto envolver muito tempo e se a distância for longa. ENFADONHO ! ...
- Tal como os pick-ups, você pode deixar as peças de puzzles ou chaves nos mesmos quadrados que os baddies, para Lara recolher no momento em que eles se "desintegrarem". Novamente, faça uso do bom senso e não exagere ...
- Você pode precisar configurar códigos especiais no **OCB** para que um puzzle funcione corretamente. Por exemplo, são necessárias configurações especiais para apanhar um ítem sobre um pedestal ou para retirar um escaravelho da parede com a **crowbar** (pé-de-cabra). Veja o tópico **OBJETOS GERAIS DOS WADS - CONFIGURAÇÕES PARA PICK-UPS & PUZZLES**, para uma lista destes códigos para configurações.

GATILHOS - DICAS E TRUQUES

Antes de dar uma olhada nos diferentes **Gatilhos (Triggers)** e o que eles podem fazer, confira o **TRIGGER TRIGGERER ! (Ativador de Gatilhos)**.

TT - O TRIGGER TRIGGERER (ATIVADOR DE GATILHOS)

Você talvez tenha lido a respeito do **TRIGGER TRIGGERER** enquanto navegava pela Seção **Interface do Editor**, ou talvez o tenha visto enquanto visualizava o **Menu de Objetos**. O **TT** é um ítem **"dummy" nullmesh**, que é colocado sobre o mapa. Você seleciona o quadrado onde ele foi colocado e aperta o **botão "T"** (ao lado do botão **"B"**, sob a grade de **VISÃO PLANA**).



O **quadrado** terá uma **linha azul escuro circundando suas bordas**, visível tão somente na grade de **VISÃO PLANA**. Agora coloque um **gatilho** para ele sobre um switch ou em qualquer outro lugar que você queira que o **TT** venha a ser ativado. **Gatilhos colocados sobre o quadrado com este nullmesh NÃO SERÃO acionados até que o nullmesh TT seja ativado**. Dessa forma você pode colocar gatilhos para inimigos, armadilhas, o que quer que seja **SOB** o **TT**, e Lara poderá caminhar sobre os gatilhos "congelados", sem ativá-los, até que você queira que ela o faça. Isto é conveniente quando Lara estiver se aventurando dentro de uma sala, ao fim de um corredor, e você desejar que ela ative baddies em seu caminho de volta ...

Você encontrará bons exemplos ao longo das fases — use a função **Find Object** para localizar o **nullmesh**; em seguida use o botão **Object To Trigger** para localizar o **gatilho**, ou verifique a **Sala 76** em **Tomb Of Seth**. Observe que há duas salas com o número 76, uma contendo o **nullmesh TT** e a outra com o **gatilho para o TT**. Você pode dar às salas o mesmo nome, se isto lhe ajudar a manter o controle das coisas (o número real das salas está entre parênteses, sempre ao lado do nome que lhe foi atribuído).

KILL ALL TRIGGERS

Este é um **objeto "dummy" nullmesh** encontrado no **Menu de Objetos**, porém, já não está mais em uso.

JANELA "SET TRIGGER TYPE" - OPÇÕES DE GATILHOS

O padrão para a configuração das **opções de gatilhos** é "**Object**" porque na maioria das vezes você está montando um gatilho para um objeto específico. Contudo, você tem recursos para criar alguns efeitos verdadeiramente surpreendentes. Clique na **janela de texto (OBJECT)** ao lado do **botão TRIGGER** para abrir um **Menu** (janela "**Select What To Trigger**" - **Selecione o Quê Engatilhar**), com as seguintes opções:

FLIPMAPS (NÃO CONFUNDA COM FLIPEFFECTS!)

Flipmaps são usados para criar eventos ou mudanças de estado. São perfeitos para terremotos, inundações, mudanças de correntes de águas, fazer portas desaparecerem, tornar luzes "**On**" ou "**Off**", e assim por diante... Salas "**flipadas**" (**flipped rooms**) são basicamente cópias de salas existentes que podem ser engatilhadas para se tornarem **ON (ativas)** e **OFF (inativas)**. Em geral os **gatilhos para flipmaps** são configurados fora do campo visual da **atual sala flipmap** porque você não deseja ver o mapa "estremecer" de um estado para outro.

Para criar uma sala flipmap, clique sobre o botão **F** sob a grade de **VISÃO PLANA** ou escolha **Flip Map** na **barra de Menus Descendentes**, sob **Room**. O fundo branco da **Janela do Editor** se torna preto quando você está numa sala "flipada". Faça quantas mudanças desejar e, em seguida, use o comando **ALT + F** para retornar à sala **não - flipada (un-flipped)**.

Selecione um quadrado onde você queira colocar o gatilho e clique sobre **Object**, ao lado do **botão TRIGGER**. Clique sobre "**flipmap**" e confirme (**Okay**). Você pode digitar um número na caixa próxima ao **F** para controlar quais **flipmaps** serão ativados, a que horas (esteja certo de que o mesmo número está registrado ao lado de flipmap na janela **set trigger type**). Todos os flipmaps correspondentes serão ativados quando acionados por um **gatilho**.

DICAS PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SALA FLIPMAP

- Sempre construa totalmente, ou seja, texturize e ilumine uma sala ou salas que se pretenda sejam salas flipmaps; isto poupa um bocado de tempo.
- Esteja certo de que a entrada e a saída das salas foram conectadas antes de você "flipar" as salas — você não poderá unir portas de uma sala "flipada" com uma "não-flipada".
- Numa sala "flipada" as opacidades podem ser livremente alteradas, assim como o status das salas de águas.
- **Apenas objetos não estáticos podem ser colocados numa sala flipada...** isto significa basicamente que você pode colocar apenas objetos encontrados nos **slots plants, rocks, architecture e debris**. Entretanto, você pode colocar inimigos e outros tipos de objetos animados tais como um emissor de chamas (**flame emitters**) numa sala regular e, depois, engatilhá-los para uma sala flipada. Eles aparecerão numa sala flipada, uma vez que tenham sido ativados.
- Inimigos, algumas vezes, não funcionam muito bem ao redor de **salas flipmaps**. Eles podem ser colocados, porém, algumas vezes, a colisão torna-se confusa. Tentativas e erros são inevitáveis...
- Para **deletar um flipmap**, simplesmente pressione o **botão F** enquanto na sala flipada. Uma janela se abrirá perguntando se você realmente deseja deletar aquela sala. Esta operação elimina apenas a sala flipada.

Há muitos e grandes exemplos de flipmaps ao longo das fases. Quando for verificá-los, lembre-se, você não pode selecionar diretamente uma sala flipada usando o **botão Select**. Você verá a sala flipada listada, mas deve ir, então, para a sala original e usar o **comando ALT + F** para chegar à versão da sala flipada. **As salas 107 e 109 de Tomb Of Seth** provêm bons exemplos de água se transformando em lava e a **sala 72** cria a ilusão de uma areia que escorre, enchendo toda a sala.

FLIPON E FLIPOFF

Estes **gatilhos** são usados **em conjunto** com os **FLIPMAPS**, mas não são utilizados com frequência. São úteis quando, numa dada ocasião, seja necessário tornar um **flipmap** ativo e, em seguida, inativo novamente.



Mais uma vez, certifique-se de ter digitado o numero adequado do flipmap na caixa ao lado de **FLIP ON** ou **FLIP OFF**. Verifique a **sala 159** para **gatilhos FLIP ON** e **FLIP OFF**.

TARGET (OBJETIVA)

Use a **câmera target** para apontar uma **câmera (básica ou fixa)** para qualquer outra coisa, mas não para Lara. Um **nullmesh "Câmera Target"** (do **menu de objetos**) é colocado onde você deseja que a câmera aponte e ambas são engatilhadas num mesmo quadrado. O **gatilho nullmesh "câmera target"** terá, então, designado a opção **"target"** (alvo), assim a câmera saberá apontar para o alvo desejado ,ao invés de Lara.

As fases demonstrativas estão cheias de exemplos de câmeras targets... Use a função **Find Object** para localizar o **nullmesh Câmera Target**.

FINISH

Use este **gatilho** para ativar o **fim da fase** ou **saltar de uma fase para outra**.

- **ENCERRAR A FASE** - Use este para engatilhar o fim da fase. Você deve incluir o número da próxima fase que deseja carregar (load) na caixa ao lado de **FINISH**. **Veja Tomb Of Seth, sala 57.**
- **SALTAR ENTRE FASES** - O **gatilho FINISH** também é usado em conjunto com o **nullmesh Lara Start Position (Posição Inicial de Lara)** para transitar entre mapas, ou seja, ir e voltar de um mapa a outro. Os **gatilhos Finish** e **Lara Start Position**, fixados com um mesmo valor numérico, devem ser posicionados em cada ponto de Entrada / Saída.

CD

Ativa uma trilha da pasta de Áudio, da raiz do diretório. Ative diferentes sons ambientes para diferentes locais usando os **gatilhos CD** em qualquer lado da porta, na medida em que Lara se locomove para dentro ou para fora dela. O **número da trilha** deve ser registrado na caixa ao lado de **CD**. **Gatilhos de sons** usam **códigos (Code Bits)** na caixa **"Trigger"** para permitir a execução de uma trilha por mais de uma vez. Antes de **TR 3** você podia executar uma trilha de áudio apenas uma única vez! **Uma trilha de áudio pode ser executada até 6 vezes através da configuração dos códigos**, como veremos a seguir:

CODE BITS :

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

FLIPEFFECTS

Flipeffects são um meio de engatilhar e ativar coisas que não tenham um controlador específico. Eles são únicos. Por exemplo, causar o estremecimento da tela ou lançar um efeito sonoro num quadro particular de animação de um **baddy**. Entretanto, muitos desses efeitos são **"hard-coded"** e não podem ser inseridos no **LEVEL EDITOR**. Tal como o **gatilho CD**, você tem que especificar o **número do flipeffect**. Registre (**Enter**) esse número na caixa ao lado do **FLIPEFFECT**. A lista de efeitos **"flips"** estão na **Seção de Referência**. Para obter uma lista completa dos **flipeffects**, consulte o tópico **CONFIGURAÇÃO DOS DIVERSOS TIPOS DE GATILHOS**, na **SEÇÃO DE REFERÊNCIA**.

| NÚMERO DO EFEITO | DESCRIÇÃO |
|------------------|--|
| 2 | Executa um efeito sonoro de inundação (provendo o som que é atribuído para a fase) |
| 4 | Usado para o encerramento da fase |
| 7 | Ativa todo terremoto programado para a fase |
| 10 | Executa o efeito sonoro correspondente ao número que estiver registrado no campo timer |



| NÚMERO DO EFEITO | DESCRIÇÃO |
|------------------|--|
| 11 | Executará um efeito sonoro de explosão |
| 28 | Estabelece a cor RGB do FOG na versão PC para o valor que estiver registrado no campo timer . Veja a tabela na Seção de Referência . Este efeito só pode ser visto se o Volumetric FX estiver ativado menu de configuração (SETUP) do jogo. |
| 30 | Usado na fase de treinamento e com o Guia para rastrear o “progresso” de Lara. |
| 31 | Elimina, destrói qualquer escaravelho que esteja atualmente ativo . |

As fases demonstrativas estão repletas de exemplos de **flipeffects** ...

Veja **Cleopatra's Palaces**, salas **124, 125 e 39** ;
Catacombs, salas **167, 143 e 40**;
Tomb of Seth, salas **30, 121 e 147**.

SECRET

Esta denominação convoca o som para os **secrets** . Você deve registrar um número diferente para cada secret da fase. Não se esqueça de clicar o **botão One Shot !**

Veja **Tomb Of Seth** , salas **48, 158 e 34**.

BODY BAG E CUT SCENE

Não são usados.

FLYBY

Usado apenas quando da criação de uma tela título.

JANELA “SET TRIGGER TYPE” - TIPOS DE GATILHOS

Geralmente os **gatilhos** são usados de forma direta, em consequência do seu padrão de configuração.

O que expomos a seguir são opções que provêm maneiras de configurar e de montar uma variedade de eventos especiais e seqüenciados. Aqui estão algumas **regras básicas** que se deve ter em mente quando da colocação e da configuração de **gatilhos** :

- **Gatilhos especiais** tais como **pads, switches, keys, antitrigger** e **antipads** não podem ser empilhados (não mais que 1 destes tipos por quadrado). **Qualquer um desses gatilhos anula todos os demais**.
- Basicamente, qualquer **gatilho com um timer configurado** não pode ser colocado sobre o mesmo bloco que um outro **gatilho** com um **timer** diferente.
- Se quaisquer campos de **gatilhos** estiverem configurados para qualquer outra coisa diferente do padrão **GATILHO**, eles também não podem ser sobrepostos.
- Se você configura um **gatilho** como **“HEAVY”**, todos os gatilhos sobre aquele bloco se tornarão **“HEAVY”** também, muito embora seus campos ainda estejam configurados como gatilhos normais.

PAD

Um **gatilho PAD** deve ser percorrido, atravessado, e ele deve resistir e manter-se a ponto de ser ativado. Lara pode saltar sobre um quadrado com um gatilho **PAD** e ele não será ativado... Verifique a **sala 69** em **Coastal Ruins** para ter um exemplo do emprego de um gatilho **PAD**. A fim de colocar **dois gatilhos PAD num mesmo quadrado** (uma vez que **gatilhos especiais não podem ser sobrepostos**), um **gatilho normal**, comum, deve ser colocado com o gatilho **PAD**.

SWITCHES - (Interruptores e Alavancas)

Quando um **switch** for usado para abrir uma porta, o gatilho deve ser configurado sobre o mesmo quadrado (tanto para o switch como para a porta), e um **gatilho switch** deve ser designado como tal. Frequentemente gatilhos adicionais são empilhados sobre **gatilhos switches** porque eles não serão ativados até que o switch seja apertado. Este é um bom caminho para desencadear um evento ligado a uma ação... Por exemplo, o switch é apertado e você obtém uma tomada da câmera, uma inundação, um **flip map**, um baddy...

Veja: **Catacombs, sala 13** ; **Karnak, sala 6** e **Tomb Of Seth, sala 55**.

KEY - (Chaves)

Qualquer tipo de puzzle ou cavidade de chave requer um gatilho com esta especificação a fim de que a ação relacionada a eles possa ocorrer, tal como uma porta se abrindo como resultado de Lara ter usado uma chave do seu inventário, um efeito animado depois da inserção de uma peça de puzzle dentro de um receptáculo, e assim por diante ... Esta é uma outra oportunidade para o **empilhamento de gatilhos** e a configuração de outros eventos, como os mencionados acima.

Veja **Karnak, sala 56** e **Coastal Ruins, salas 140 e 129**.



PICKUPS - (Itens para Lara apanhar)

Torna a ação de recolher um objeto, tal como um **medi-pack** ou **ammo**, num gatilho que vai desencadear um evento como, por exemplo, liberar uma pedra rolante.

Verifique **Karnak, sala 88**; **Cleopatra's Palaces, salas 128, 149 e 159** e **Tomb Of Seth, sala 3**.

HEAVY

Os gatilhos **HEAVY** são ativados por qualquer coisa tal como um inimigo, guia, objeto de empurrar ou de quebrar, mas não são ativados por Lara. Uma vez que um **gatilho HEAVY** esteja colocado sobre um quadrado, todos os outros gatilhos neste mesmo quadrado se tornarão **HEAVY** e não serão ativados por Lara.

Veja **City Of The Dead, sala 144**; **Catacombs, salas 183, 41 e 50** e **Tomb Of Seth, salas 109 e 30**.

ANTIPAD

Desativa tudo o que foi ativado por intermédio de um **gatilho PAD**. Veja **Antitrigger**.

COMBAT

Não é usado atualmente.

DUMMY

(A tradução da palavra **dummy** é: modelo postiço, falso; manequim; representação fictícia; item postiço, substitutivo e, na linguagem popular inglesa: " testa de ferro ").

Pontes e chãos erguidos, levantados ... qualquer que seja o objeto colocado, Lara caminha de um lado a outro e, portanto, tem que haver um **gatilho** colocado e configurado sob esses chãos e pontes para impedir que Lara **caia** através dessas aberturas e que elas se transformem num verdadeiro fracasso... Um bom exemplo de **gatilho dummy** está na **sala 58**, em **Tomb Of Seth**, empregado com a armadilha de areia.

ANTITRIGGER - (Antigatilho - Desativador de Gatilhos)

Desativa tudo o que tiver sido ativado por intermédio de um determinado gatilho. **Não pode ser usado com portas cronometradas**. E como um desses gatilhos anula todos os demais, use-o a seu favor. Se dois antigatilhos forem necessários sobre um mesmo quadrado, use um antigatilho e um gatilho normal — o gatilho normal automaticamente se torna um antigatilho, criando assim, dois antigatilhos... uma maneira limpa de burlar a regra **“dois gatilhos especiais sobre um único quadrado, não !”**.

HEAVY SWITCH

Um **switch** designado para ser ativado por alguma outra coisa, exceto por Lara...

HEAVY ANTITRIGGER

Antigatilho Heavy. Desativa um **gatilho HEAVY**.

MONKEY

Um **gatilho** que só se torna ativo quando Lara está dependurada, fazendo uma travessia num **“ monkey swing ”**. Excelente oportunidade se você deseja a tomada de uma câmera diferente ou apenas que uma armadilha seja acionada quando Lara estiver fazendo a travessia do trecho. Confira **Catacombs, sala 27**.

USANDO CÓDIGOS (CODE BITS) PARA GATILHOS

A série de **botões numerados** sob o botão **“ One Shot ”**, padrão para todos os cinco botões na posição **on (ativados)**. As configurações citadas anteriormente permitem a você executar uma trilha **CD** múltiplas vezes, mas códigos de **gatilhos** podem ser usados também para configurar **múltiplos gatilhos** para a realização de um evento. Isto significa que Lara precisará realizar mais do que uma única ação para obter uma resposta. Uma porta poderia ter dois **gatilhos separados**, por exemplo, um que alimenta as partes **1 e 2** e o outro suprindo as partes **3, 4 e 5**, de modo que apenas quando **ambos os gatilhos tivessem sido ativados**, é que a porta se abriria. (Todos os códigos - **code bits** - devem ser alimentados por múltiplos gatilhos para um evento, assim se você tem 3 gatilhos para um evento, um gatilho deverá ser configurado para 1, o próximo para 2, e o último para 3, 4 e 5).

Usar códigos para múltiplos itens pode ser difícil de configurar, mas são muito úteis! Confira **Catacombs, sala 147**, para um bom emprego dos códigos para gatilhos. Cinco conjuntos de ossos quebráveis foram colocados ao redor de diversas salas, cada qual com seu gatilho configurado com um dos cinco códigos. Cada conjunto de ossos quebráveis teve o seu **gatilho heavy** configurado para o **Raising Block** (bloco elevatório), o qual não será ativado até que todos os cinco conjuntos de ossos sejam atingidos e partidos por tiros.

OUTRA TÉCNICA SURPREENDENTE QUE VALORIZA O TRABALHO

CRIANDO UM EFEITO ESPELHO

Você provavelmente se lembra da sala com espelho em **Coastal Ruins** - um efeito realmente incrível ! Você pode recriar este efeito em qualquer fase, com poucas modificações.



O **Coastal.was** é o único arquivo que contém objetos transparentes que podem ser usados em frente à parede de espelho, mas eles não são essenciais para a realização desse efeito. Se você quiser configurar sua sala espelho, tal como em **Coastal Ruins**, veja a sala 69. Aí estão as etapas básicas envolvidas, mas primeiro, verifique se apontou suas salas numa direção **leste / oeste** ... o espelho que divide a sala precisa estar sobre um eixo **X**, o qual se voltará para o **norte** e **sul** ... e lembre-se, apenas Lara será refletida pelo espelho.

ETAPAS DA CRIAÇÃO DA SALA ESPELHO

1. Crie uma sala, mas mantenha-a bem simples porque você precisará criar uma **imagem espelho** (um reflexo), se desejar que o resultado final seja bem convincente... Manter as coisas com bastante simplicidade reduzirá à metade o trabalho envolvido. Aqui está uma boa oportunidade para usar o **comando MIRROR ROOM**, embora ele não tenha nada a ver com a criação do reflexo de Lara! **Lembre-se**: quaisquer luzes ou objetos devem ser colocados em oposição à sala, assim, você deve optar por usar objetos simétricos.
2. Depois de espelhar sua sala, una-as com um grande portal, então, use o **Toggle Opacity** e aplique a **textura espelho**, não se esquecendo de ativar o **botão Transparency** antes da aplicação! Se você estiver usando outro mapa de textura que não o **coastext.tga**, você pode sempre **Copiar & Colar** o tile de textura **glass** para dentro do seu mapa.
3. Agora, a parte divertida: Clique sobre a sala à direita (leste), que será a sala principal, onde Lara realmente circulará. Na **grade de Visão Plana**, clique sobre a maioria superior esquerda dos quadrados da sala para obter a coordenada **X** na **CAIXA DE INFORMAÇÕES**, abaixo da **JANELA DO EDITOR**. **Some 1** para a **coordenada X** e, em seguida, **multiplique por 1024**. Tome este número e, utilizando a **calculadora do Windows**, selecione o **modo científico** e mude o número em seu **equivalente hexadecimal**; digite o **número na janela** e, **pressione**, em seguida, o **botão Hex**.
4. Acrescente o hexadecimal ao arquivo **script.txt**. Observe as linhas do script da fase **Coastal Ruins**. Se você não estiver usando esse **WAD**, **cut & paste** (copie e cole) a linha **"mirror"** para dentro da sua fase. Você deve **acrescentar o número da sala** e, em seguida, o **hexadecimal**, como em **Coastal Ruins**. Rode seus comandos **DOS** e depois verifique seu espelho!

Para criar o item **pick-up crossbow "magical"**, coloque duas **crossbows** em **oposição**; entre com o **número 256** na janela **Object Code Bit** para a **crossbow** na **sala principal**. Ela estará invisível mas Lara poderá se posicionar para apanhá-la olhando através do espelho. Divirta-se!

SALTANDO FASES - MOVENDO-SE DE UM LADO A OUTRO ENTRE FASES

Ser capaz de pular de uma fase para outra pode ser uma grande forma de deixar passar despercebida a **fase secreta**, usando um **WAD diferente** para diversificar.

Ou talvez suas fases tenham se tornado extensas e você decide, então, dividi-las em duas etapas, mas deseja que ela mantenha o aspecto e a impressão de uma grande fase.

Um certo planejamento é exigido para criar uma boa jogabilidade utilizando esta técnica (por exemplo, você não quer Lara correndo em círculos, nem se perdendo no meio da fase). Esteja atento, porque algumas vezes os itens do inventário desaparecem quando se pula fases e sendo assim, faça muitos testes e planeje tudo criteriosamente!

Para saltar de um local a outro, entre fases, coloque **gatilhos "Finish"** e **"Lara Start Positions"** com os **mesmos valores numéricos** em cada ponto de **entrada** e **saída** - os **gatilhos finish** precisarão do **número da fase** para a qual você está saltando e de um valor na janela de texto do **"timer"** (é melhor começar com o número **1**). Registre e confirme (**enter**) o mesmo valor no menu **Object Code Bit** de **"Lara Start Position"**. A grande limitação de **itens nullmeshes** aponta a direção que Lara estará tomando quando realizar o seu "salto".

Veja **Catacombs, sala 2**, e **Coastal Ruins, sala 153**, para maiores detalhes.

CRIANDO E MODIFICANDO TEXTURAS

ACRESCENTANDO FUNÇÕES AOS MAPAS DE TEXTURAS

1. CONFIGURANDO CADEIAS DE ANIMAÇÃO

Na base do **Painel de Texturas** estão 2 botões (se você não puder vê-los, pressione **ALT + ENTER**). Clique sobre o botão **Animation Ranges** (Cadeias de Animação) para que seja aberta uma janela adicional de textura. Faça uma seleção (ela aparecerá em **vermelho**) em volta daquelas texturas que você deseja animar (geralmente água ou lava) e, então, aperte **OK**. Isto fechará a janela. Se tornar a abri-la, verá uma **linha de seleção na cor verde** em volta dos tiles de sua recém selecionada gama de texturas para animação. **As texturas não estarão animadas até que você configure a cadeia de animação.**

2. ATRIBUINDO SONS ÀS TEXTURAS

Ao lado do botão **Animation Ranges** está o botão **Texture Sounds**. Pressione este botão para abrir uma outra janela contendo, à sua direita, uma coluna de botões com uma lista de diferentes sons. Para atribuir sons às suas texturas, selecione a textura e, em seguida, aperte o botão do som apropriado. Nem sempre os sons são salvos com o arquivo do projeto. Sendo assim, é melhor salvá-los em separado, usando o **botão SAVE TEXTURE SNDS**. Quando você salva sons de texturas e digita um nome para o arquivo, uma **extensão TFX** é automaticamente acrescentada.



Uma outra janela aparecerá com uma extensão de arquivo **.TBM** - digite o mesmo nome e isto salvará qualquer informação **Bump Map** que você tiver estabelecido (veja o próximo tópico). Se os sons das texturas não carregarem com o seu projeto ou se você começar um novo projeto e usar o mesmo mapa, você pode carregar os sons usando o botão **LOAD TEXTURES**, ao invés de reconfigurar todos eles novamente. Outro recurso para poupar trabalho e tempo!

3. ESTABELECENDO BUMP MAPS ÀS TEXTURAS

Os dois botões no canto inferior direito da janela **TEXTURE SOUNDS (BMP LV1 e BMP LV2)** são usados para estabelecer **Bump Mappings**, para as texturas selecionadas. Você não desfrutará dos efeitos **bump map** a menos que ative essa opção no menu (setup) do jogo. Use o botão **Save Texture Snds** para salvar os **bump maps** estabelecidos.

NOTA: Você não verá os efeitos **bump map** a menos que ative essa opção no menu (setup) do jogo; e, a menos que possua um sistema bem poderoso, ele comprometerá seriamente sua velocidade de projeção (frame rate).

CRIANDO E MODIFICANDO CONJUNTOS DE TEXTURAS

Até mesmo à fase mais engenhosa e habilmente projetada faltará alguma coisa se as texturas não oferecerem suporte a ela. As texturas auxiliam na disposição e montagem da fase e, além disso, definem as suas características arquitetônicas. Algumas vezes elas oferecem pistas e sugestões para se encontrar os **secrets** e facilitam a navegação dentro da fase. Há uma arte na aplicação de texturas e a prática conduz ao aperfeiçoamento da habilidade mas, para começar, se o conjunto de texturas não for bom, não há truques nem artimanhas que resolvam o problema.

O caminho mais fácil para criar um novo conjunto de texturas é começar com um dos mapas de texturas providos no disco. O fundo de cor transparente já está configurado e todos os quadrados estão posicionados adequadamente. Você pode até mesmo usar algumas das texturas já existentes, tais como a água ou a lava, para economizar tempo e trabalho... pra quê reinventar a roda?

Texturas devem ser salvas no formato de arquivo TGA, em 24 bits de cor. Os tiles individuais de texturas são de 64 x 64 pixels.

Não é uma boa idéia acrescentar mais tiles de texturas do que o número máximo contido nos mapas incluídos no disco.

Há um limite para a quantidade de **memória para textura** por fase... não se pode dar o número exato mas a moderação sempre deve prevalecer! Se você atingir esse limite de memória, quando for tentar aplicar uma nova textura ou uma porção de textura que não tiver sido previamente aplicada, não obterá a textura que tiver selecionado! E se rodar com uma memória de textura curta, as novas cadeias de animação não serão ativadas.

Se você aplicar um zoom sobre as texturas utilizadas em Tomb Raider, ficará pasmo com a riqueza de detalhes condensados e armazenados dentro de um único tile de 64 x 64 pixels! E certamente terá que fazer experiências para conseguir encontrar a melhor maneira de obter a mesma riqueza de detalhes para a sua fase.

Freqüentemente, quando uma imagem grande é reduzida até um tal tamanho pequeno, os detalhes se tornam obscuros e borrados. Este borrão (**blur**) se torna ainda mais aparente quando visto no jogo! Se resolver escanear imagens para usar, é melhor escaneá-las para um tamanho pequeno. Filtros **sharpen** melhoram a nitidez e ajudam, mas até certo ponto.

ENCONTRANDO “PEDAÇOS”

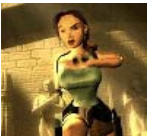
Fotografar suas próprias texturas é uma boa maneira para criar texturas originais! Se você utiliza um **programa paint** para criar texturas do nada, deveria primeiro fazer uma experiência, para ver como elas ficarão quando reproduzidas no jogo, antes de investir muita energia nesse trabalho. Certamente um bom tempo terá que ser investido e consumido para alcançar o grau de detalhes necessário para um tal formato pequeno, e você incorre nos mesmos problemas de borrões mencionados acima. Não se esqueça da **Internet**. Ela é uma boa fonte para imagens e texturas. Numerosos web sites provêem **texturas freeware**.

Ter certeza de que seus tiles estão alinhados adequadamente pode ser uma dor de cabeça... O melhor e mais rápido caminho para se certificar de que está copiando e colando na posição exata, é **configurar uma grade de 64 x 64** e usar a **função snap-to-grid** (supondo que seu **programa paint** tenha essa função). Até mesmo se você não diminuiu suficientemente o zoom, suas texturas podem sair fora, em um ou mais pixels. Assim, é melhor trabalhar em camadas (**layers**) e “**salvar como**” (**save as**) para criar seu arquivo **TGA**. Dessa forma, quando descobrir algum erro, será muito mais fácil corrigi-lo.

Você também pode dividir sua grade em 16 segmentos de 16 x 16 pixels... assim, poderá discernir se suas texturas estarão alinhadas, ou não, em blocos de um, dois ou três cliques de altura no modelo.

Lembre-se : 16 pixels = 1 clique no Editor.

Observe como alguns dos tiles de textura têm uma divisão bastante distinta em um quarto, metade ou três quartos de tile... essas texturas assim segmentadas propositalmente, são notáveis para o trabalho de bordas, para a criação da ilusão de bordas, e assim por diante...



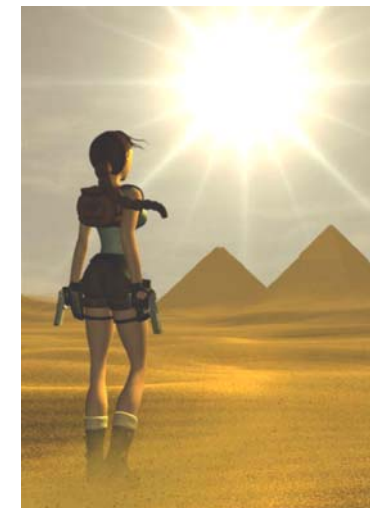
Se você estiver criando um mini conjunto inteiro de texturas (pedras, árvores, etc.), facilitará bastante produzi-lo num arquivo em separado e, depois, colá-lo para dentro do seu mapa principal de texturas quando já estiver convicto de que todos estão funcionando bem juntos. Diversos programas gráficos possuem o **filtro offset** que são ótimos para testar se um tile individual de textura está ou não bem distribuído e harmonizado. Há definitivamente uma arte na criação de bons efeitos de texturização !

Você precisa planejar com antecedência o que será necessário em seu mapa de textura. É conveniente que tenha texturas parecidas colocadas juntas mas, algumas vezes isto não é possível. Você pode vir a precisar de tiles adicionais para compor um “**micro-set**” de tiles; talvez necessite de um tile de transição que não tenha previsto antes ou, quem sabe, decide acrescentar um ou dois tiles extras só para ter variedade — qualquer coisa para evitar o pavoroso efeito **papel de parede** ! Por razões óbvias, você não pode mudar texturas no seu mapa, uma vez que já as tenha aplicado em seu modelo — a menos que goste tanto de re-texturizar as salas, que despenda horas aperfeiçoando-as ... Aqui está a razão porque você, algumas vezes, encontra texturas similares em diferentes partes de um mapa de textura.

Faça o que fizer, tente criar suas texturas com toda a consideração e atenção, como se elas fossem parte de um só “mundo”. Dedique algum tempo para estudar os grupos de texturas das fases demonstrativas. Repare como cada um desses conjuntos segue uma idéia geral de cor e como essas cores estão integradas e trabalham bem juntas, não importando quais tiles terminem reunidos, lado a lado. Também a maioria dos tiles é de um valor global semelhante (luminosidade, tonalidade e escurecimento). As cores do grupo de texturas de **City Of The Dead** são razoavelmente escuras e subjugadas, uma vez que aquela fase se desenvolve durante a noite. Contrasta, porém, com as cores e as nuances de **The Temple Of Karnak** ou **Alexandria**, já que ambas transcorrem à luz do dia e possuem grandes áreas ao ar-livre.

ADVERTÊNCIA !

O desenvolvimento de grupos de texturas pode gerar um estado de mente obcecado por constantes experimentações e modificações. Provavelmente você se torne mesmo um obcecado com esse empreendimento. Uma vez que tenha conseguido dominar a técnica, você nunca mais olhará para uma antiga parede ou um muro em ruínas, um velho e imponente tronco de madeira que vai resistindo ao tempo, uma estrada de ferro enferrujada, ou qualquer outra obra arquitetônica, velha ou nova... **da mesma forma e com os mesmos olhos de antes !**

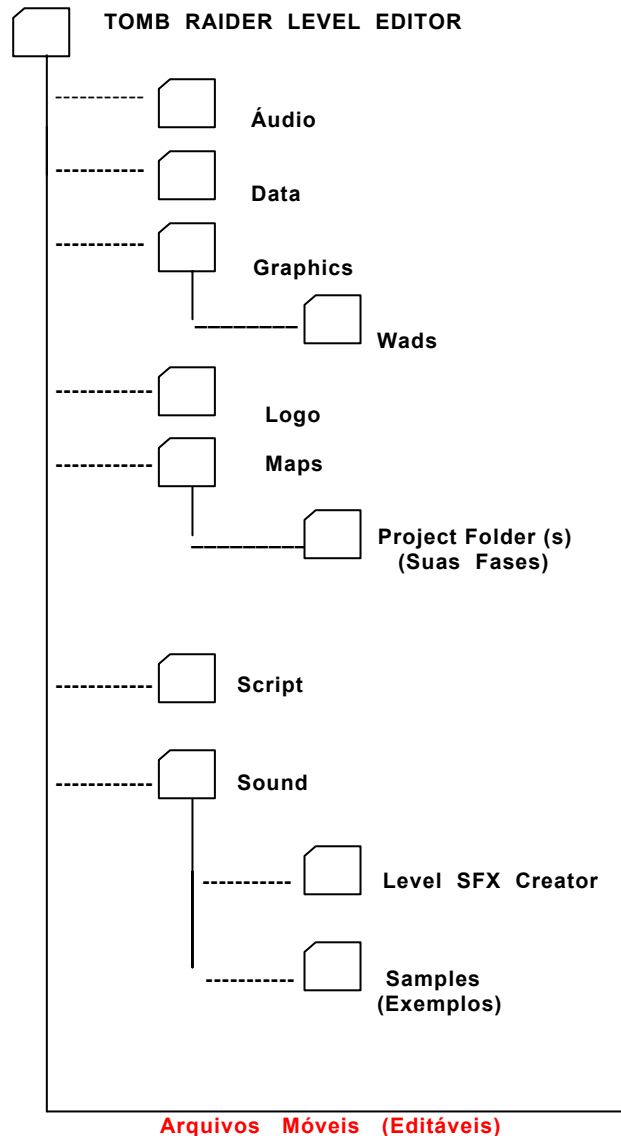




SEÇÃO DE REFERÊNCIA



FLUXOGRAMA DOS ARQUIVOS (FILE FLOW CHARTS)



- Autosave.prj*** = A última etapa do projeto salva através do recurso Autosave.
 - Box.log*** = Vários arquivos log do Roomedit
 - Edgeptr.pcx** = Gráfico para manipulação de setas em tile
 - English.dat** = Arquivo de dados contendo textos em inglês para o jogo
 - Error.log*** = Arquivos log criados depois da rodagem do programa
 - Load.bmp** = Gráfico para a tela de carregamento
 - Objects.h** = Lista de objetos no jogo
 - Savegame.0*** = Arquivos salvos no jogo
 - Script.dat** = Lista de Fases
 - Setup tomb4** = Atalho para instalação do programa (Setup)
 - Tom.log*** = Arquivos log criados depois da rodagem do programa
 - Levelconverter.exe** = Administrador que comprime as informações da fase
 - Tomb4.exe** = Administrador que executa o jogo
 - Uninst.isu** = Desinstalador de informações
 - Winroomedit.exe** = Administrador para rodar o Editor de Fases (Level Editor)
 - zone.log*** = Arquivos log criados depois da rodagem do programa
- * = Gerados depois que uma fase ou um jogo tenham sido produzidos e salvos**

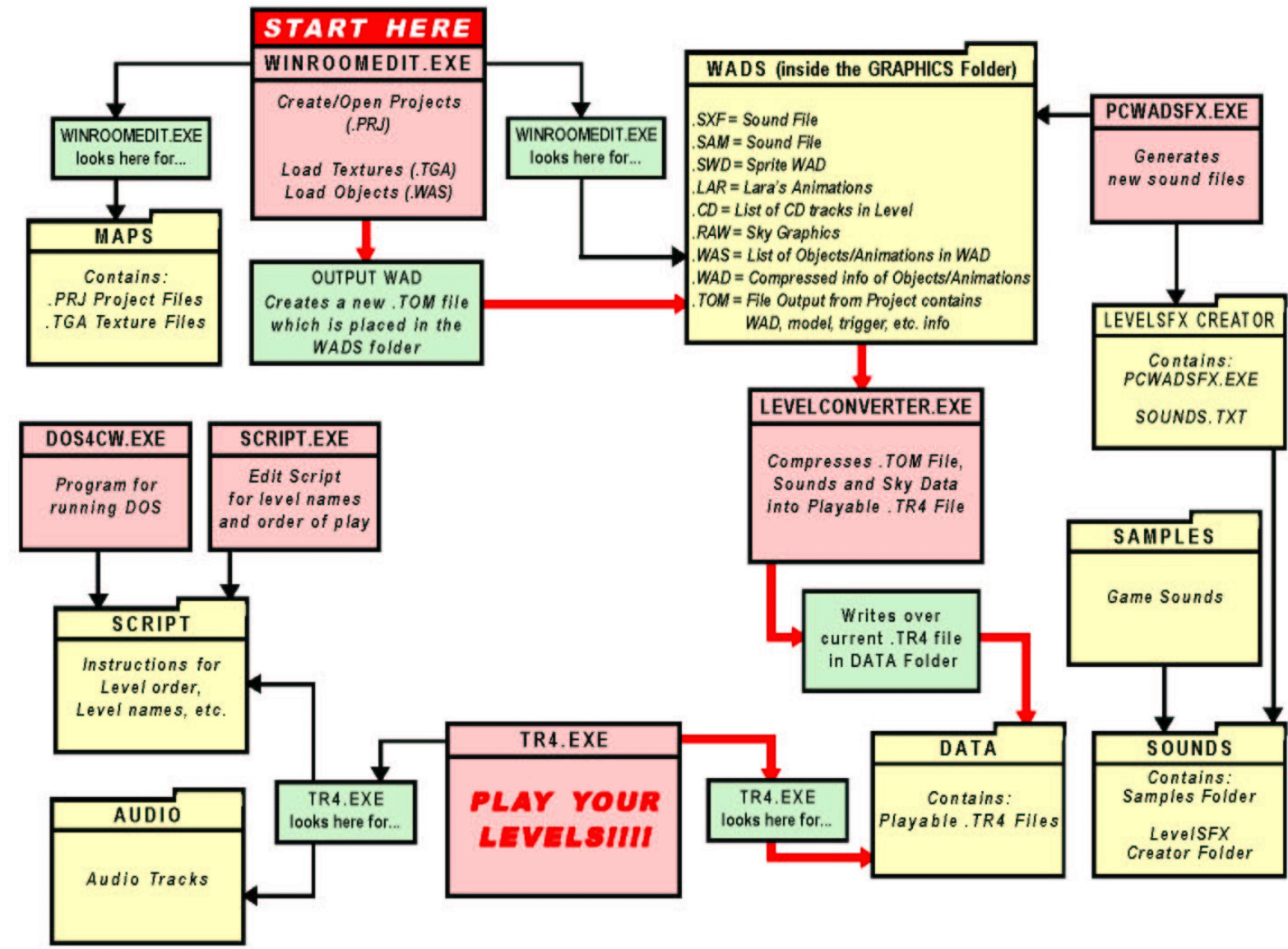


FLUXOGRAMA

Esta página corresponde à de nº 79 do **MANUAL ORIGINAL**, que exibe o fluxograma ao lado, com todos os arquivos, executáveis e pastas do Editor.

Por ser de fácil compreensão, a sua tradução é desnecessária.

A imagem ao lado é somente ilustrativa, não está muito nítida e, portanto, é recomendável consultar este fluxograma diretamente no **Manual Tutorial do Editor**, para adquirir uma visão mais abrangente sobre como tudo está interligado, como funciona, o que cada um desses arquivos e pastas contém e, também, que papel cada um deles desempenha dentro do programa.





WAD ... WAS... O QUE ?

O arquivo **WAS** ou **script** (rima com OZ) lista aquilo que está no **WAD**.

Familiarizar-se com os componentes do **WAD** — o que pode e não pode ser usado — poupará tempo e frustração mais tarde. Muitos itens são os mesmos em cada **WAD**, entretanto, inimigos, baddies, armadilhas, portas e objetos estáticos normalmente diferem, dando a cada **WAD** uma característica particular, personalizada e singular. O exemplo de **script WAS**, abaixo, mostra o que está contido num **WAD**.

Para uma representação visual 3D de cada objeto, use a janela **View Objects**, no **Editor**. Cada linha no **script** começa com um nome “**slot**” (que identifica o objeto) e termina com um arquivo de projeto.

Exemplo : UZI_ANIM:Z\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\UZIS.PRK

Os objetos são listados pelos seus nomes de identificação (**slots**) no menu, assim nem sempre está muito claro o que um item é, uma vez que muitos dos slots têm uma categoria generalizada de nomes, tais como puzzles, portas, switches, animações, plantas, fragmentos, etc. etc. etc.... O mesmo nome de slot pode ter um arquivo de projeto diferente, num **script WAS** diferente. É muito fácil identificar itens **Nullmeshes** porque cada um tem um único nome slot.

Para compreender melhor o quê é o quê, os itens foram agrupados por categorias de cores. A cor cinza claro representa aqueles itens que não podem ou não deveriam ser colocados no modelo. Por exemplo, você não colocaria um **puzzle_done** (um quebra cabeças feito, completo) — a imagem que você veria seria a de todas as peças do puzzle reunidas, numa única peça — mas ela precisa estar no **WAD**, assim essa imagem poderá ser substituída e utilizada no momento oportuno.

Você pode encontrar mais sobre os objetos contidos em cada **WAD** no exemplo de arquivo **.WAS** que copiamos do **Manual original** na página seguinte.

EXEMPLOS DE ITENS E SUAS CATEGORIAS DE CORES

| | | |
|--|---------------------|--|
|  | PRETO | Inimigos, bons amigos, veículos |
|  | CINZA CLARO | NÃO COLOQUE no modelo (já programado para uso) |
|  | VERMELHO | Armadilhas (sempre prejudiciais a Lara) |
|  | ROXO | Itens nullmeshes. Itens dummy invisíveis, que executam funções específicas. Vermelhos = Podem matar Lara. Azuis = Lara interage com eles. |
|  | AZUL ESCURO | Itens de suporte não estáticos, animados e / ou interativos (alguns itens estáticos são colocados em slots de animação, quando muito “grandes” para outros slots). |
|  | AZUL CLARO | Puzzles e Chaves |
|  | AMARELO OCRE | Itens pick-up do inventário (armas, munições, medi-packs, etc.) |
|  | MARROM | Itens de suporte, estáticos (encontrados nos slots Plant, Furniture, Rock, Architecture e Debris). |



AMOSTRA DE UM ARQUIVO .WAS

LARA:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\JARAST.PRK
 PISTOLS_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\GUN.PRK
 UZI_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\UZI.S.PRK
 SHOTGUN_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\SHOTGUN.PRK
 CROSSBOW_ANIM:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\CROSSBOW.PRK
 GRENADE_GUN_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\GRENGUN.PRK
 SIXSHOOTER_ANIM:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\REVOLVER.PRK
 FLARE_ANIM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\LARA\FLARE.PRK
 LARA_SKIN:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\Skin.prk
 LARA_SKIN_JOINTS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\Bits.prk
 LARA_SCREAM:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\SCREAM.PRK
 LARA_CROSSBOW_LASER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\CROS-LAS.PRK
 LARA_REVOLVER_LASER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\REVOL-LS.PRK
 LARA_HOLSTERS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\STANDARD\ID_HOLST.PRK
 LARA_HOLSTERS_PISTOLS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\HOLSTERS\GUNS.PRK
 LARA_HOLSTERS_UZIS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\HOLSTERS\UZI.PRK
 LARA_HOLSTERS_SIXSHOOTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\HOLSTERS\REVOL.PRK
 HAIR:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\SKIN\Hair.prk
 BADDY_2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\RAGHEAD\Rag_red.PRK
 CROCODILE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NEWCROC\newcroc.PRK
 SMALL_SCORPION:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\SCORPION\smlscorp.PRK
 DART_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 HOMING_DART_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 ROLLINGBALL:Z:\TOMB4\GRAPHICS\SETSTOMB\OBJECTS\spikebal.PRK
 TEETH_SPIKES:Z:\TOMB4\GRAPHICS\SETSTOMB\OBJECTS\Teeth.PRK
 SLICER_DICER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\SETSTOMB\OBJECTS\dicer.PRK
 FLAME:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 FLAME_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 FLAME_EMITTER2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 FLAME_EMITTER3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 ROPE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 FIREROPE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 RAISING_BLOCK2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Twoblock2.PRK
 PUSHABLE_OBJECT2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ALEXAND0\OBJECTS\Ceilprop.prk
 PUZZLE_ITEM1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\SUN_GEM\sun_comp.PRK
 PUZZLE_ITEM2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\birdjar.PRK
 PUZZLE_ITEM3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\lionjar.prk
 PUZZLE_ITEM5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\wingamu.PRK
 PUZZLE_ITEM7:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\pyrakey.PRK
 PUZZLE_ITEM1_COMBO1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\SUN_GEM\sun_gem.PRK
 PUZZLE_ITEM1_COMBO2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\SUN_GEM\sun_stat.PRK
 KEY_ITEM2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Key.PRK
 PUZZLE_HOLE2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\birdhole.prk
 PUZZLE_HOLE3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\lionhole.prk
 PUZZLE_HOLE5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\winghole.PRK
 PUZZLE_HOLE7:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\pyrahole.PRK
 PUZZLE_DONE2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\birddone.prk
 PUZZLE_DONE3:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\JARS\liondone.prk
 PUZZLE_DONE5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\wingdone.PRK
 PUZZLE_DONE7:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\pyradone.PRK
 SWITCH_TYPE1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Hidwall.prk
 SWITCH_TYPE2:Z:\TOMB4\ANDREA\SWITCH\Switch.PRK

DOOR_TYPE1:Z:\TOMB4\ANDREA\DOOR\Door.PRK
 DOOR_TYPE2:Z:\TOMB4\ANDREA\DOOR\Doorr.PRK
 DOOR_TYPE3:Z:\TOMB4\ANDREA\DOOR\Door3.PRK
 UNDERWATER_DOOR:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\UnwatDor3.PRK
 BRIDGE_FLAT:Z:\TOMB4\ANDREA\BRIDGE_A\Bridge_a.PRK
 PISTOLS_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\PISTOLS\PISTOLS
 PISTOLS_AMMO_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\PISTOLS-PISTOL-A.PRK
 UZI_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\UZI\UZI.PRK
 UZI_AMMO_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\UZ-CLIPS\UZ-CLIPS.PRK
 SHOTGUN_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\SHOTGUN\SHOTGUN.PRK
 SHOTGUN_AMMO1_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\SGUN-AM\SGUN-AMM.PRK
 SHOTGUN_AMMO2_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\SGUN-AM2\SGUN-AM2.PRK
 CROSSBOW_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\CROSSBOW\CROSSBOW.PRK
 CROSSBOW_AMMO1_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BOLT-STA\BOLT-STA.PRK
 CROSSBOW_AMMO2_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BOLT-POI\BOLT-POI.PRK
 CROSSBOW_AMMO3_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BOLT-EXP\BOLT-EXP.PRK
 CROSSBOW_BOLT:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\LARA\crosbolt.PRK
 GRENADE_GUN_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-LAUNCH\G-LAUNCH.PRK
 GRENADE_GUN_AMMO1_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-AMMO\STANDARD\G-STAND.PRK
 GRENADE_GUN_AMMO2_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-AMMO\SMOKE\G-SMOKE.PRK
 GRENADE_GUN_AMMO3_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\G-AMMO\STUN\G-STUN.PRK
 GRENADE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\OBJECTS\Shell.PRK
 SIXSHOOTER_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\REVOLVER\REVOLVER.PRK
 SIXSHOOTER_AMMO_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\REVOLVE0\REV-AMMO.PRK
 BIGMEDI_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\MEDI-BIG\MEDI-BIG.PRK
 SMALLMEDI_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\MEDI-SM\AM-SMALL.PRK
 LASERSIGHT_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\LASER\LASER.PRK
 BINOCULARS_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\BINOCULA\BINOC.PRK
 FLARE_ITEM:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\OBJECTS\FLARE.PRK
 FLARE_INV_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\FLARES\FLARES.PRK
 COMPASS_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\COMPASS\COMPASS.PRK
 MEMCARD_LOAD_INV_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\m-card\l-m-card-l.prk
 MEMCARD_SAVE_INV_ITEM:Z:\TOMB4\ANDREA\OBJECTS\m-card\s-m-card-s.prk
 SMOKE_EMITTER_WHITE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 SMOKE_EMITTER_BLACK:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 STEAM_EMITTER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 EARTHQUAKE:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 WATERFALLMIST:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 GUNSHELL:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\BULLETS\BULLET.PRK
 SHOTGUN_SHELL:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\BULLETS\Shell.PRK
 GUN_FLASH:Z:\TOMB4\TOMB21\ANIMS\OBJECTS\GUNFLASH.PRK
 AI_GUARD:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_AMBUSH:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_PATROL1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_MODIFY:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_FOLLOW:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_PATROL2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_X1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 AI_X2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 LARA_START_POS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 KILL_ALL_TRIGGERS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 TRIGGER_TRIGGERER:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
 MESHSWAP2:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\RAGHEAD\red_swap.PRK



CAMERA_TARGET:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\NULL\Nullmesh.prk
WATERFALL1:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\statwat2.PRK
ANIMATING1:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE\Statue_a.PRK
ANIMATING2:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE1\Statue1.PRK
ANIMATING3:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE\Statue_b.PRK
ANIMATING4:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Bowlanim.prk
ANIMATING5:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\bowlpil.prk
HORIZON:Z:\TOMB4\ANDREA\BACKG\BackG1.PRK
SKY_GRAPHICS:SPRITE0 TO SPRITE3 z:\tomb4\graphics\anim\flatsky\trainsky.tga
BINOCULAR_GRAPHICS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\MENUS\BINOVIEW\BINORIMS.PRK
TARGET_GRAPHICS:Z:\TOMB4\GRAPHICS\ANIMS\MENUS\TARGETVW\TARGETVW.PRK
DEFAULT_SPRITES:SPRITE0 TO SPRITE99 z:\tomb4\graphics\sprites\DEFAULT.TGA
PLANT0:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\tree.PRK
FURNITURE1:Z:\TOMB4\ANDREA\DOORFRM\Doorfm.PRK
FURNITURE2:Z:\TOMB4\ANDREA\DOORFRM\DoorL.PRK
FURNITURE3:Z:\TOMB4\ANDREA\DOORFRM\DoorR.PRK
FURNITURE4:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\Bowlstil.prk
FURNITURE5:Z:\TOMB4\ANDREA\VASE2\Vase2.PRK
FURNITURE6:Z:\TOMB4\GRAPHICS\KARNAK\OBJECTS\box.PRK
FURNITURE7:Z:\TOMB4\ANDREA\PEDESTAL\Pede2.PRK
ROCK0:Z:\TOMB4\ANDREA\COLUMNS\column1.PRK
ROCK1:Z:\TOMB4\ANDREA\COLUMNS\column2.PRK
ROCK2:Z:\TOMB4\ANDREA\COLUMNS\columnp.PRK
ROCK3:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUE\statpipe.PRK
ROCK4:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUEN\Statuen1.PRK
ROCK5:Z:\TOMB4\ANDREA\STATUEN\Statuen2.PRK
ROCK6:Z:\TOMB4\ANDREA\COLNEW\colnew.PRK
ROCK9:Z:\TOMB4\ANDREA\SEMI_PIL\Semi_pil.PRK
ARCHITECTURE0:Z:\TOMB4\ANDREA\OBELISK\Obelisk1.PRK
ARCHITECTURE1:Z:\TOMB4\ANDREA\OBELISK\Obelisk2.PRK
ARCHITECTURE7:Z:\TOMB4\ANDREA\BIG-PILL\Big-pill.PRK
ARCHITECTURE8:Z:\TOMB4\ANDREA\ARCH\Arch.PRK
ARCHITECTURE9:Z:\TOMB4\ANDREA\ARCH1\Arch1.PRK
SHATTER0:Z:\TOMB4\ANDREA\VASE1\Vase1.PRK



GRUPO DE OBJETOS (WADS)

GUIA RÁPIDO (QUICK GUIDE)

O quadro da imagem abaixo pode ser encontrado na página nº 82 do MANUAL ORIGINAL, e lista resumidamente o que cada WAD contém .

Como o próprio nome já diz, trata-se de um guia para consulta rápida, criado com a finalidade de facilitar e agilizar a busca por um item específico.

O Guia Rápido não foi traduzido por um motivo muito simples : os WADS e todos os seus respectivos grupos de objetos são apresentados e listados em inglês no programa Editor, assim, a tradução seria um trabalho desnecessário. A consulta ao Guia, no entanto, facilitará a memorização e a familiarização com os elementos contidos em cada um dos WADS.

Por exemplo: Se você necessita colocar um javali selvagem em seu projeto, consultando o Guia Rápido saberá que ele pode ser encontrado no WAD COASTAL e que está identificado como Wild Boar.

(Imagem Ilustrativa)

OBJECT SETS (WADS) QUICK GUIDE

| WAD | BADDIES/GOODIES | TRAPS | PUZZLES/KEYS | ANIMATED PROPS |
|----------|--|---|--|---|
| Tut1 | Baddy1 (White Robe) Mummy Red Scorpion | Rollingball (Spiked) Teeth Spikes Dart Emitter | Cartouche Eye Of Horus The Hand Of Orion The Hand Of Sirius | Pushable Object |
| Settomb | Bat Dog Red Scorpion Guide | Dart Emitter Rollingball (Spiked) Teeth Spikes Slicer Disc Seth Blade | Eye Of Horus Timeless Sands Ba Cartouche Ra Cartouche Guardian Key | Raising Block Single Sandfall Rising Sand Floor |
| Karnak | Baddy2 (Red Robe) Crocodile Black Scorpion | Dart Emitter Bird Blades | Canopic Jar 1 Canopic Jar 2 Golden Vaseus Guardian Key Hypostyle Key | Rising Platform Pouring Water Tipping Bowl Rising Pillar w/Bowl |
| Coastal | Skeleton Crocodile Wild Boar | Dart Emitter Rollingball (Stone Block) Teeth Spikes | Portal Guardian Golden Star Horseman's Gem Pharos Knot Pharos Pillar Black Beetle Token Gate Key | Coin and Coin Head Fake Mummy Chammer Sawseed Rope Basket Rising Rope Shatter Props |
| Catacomb | Skeleton (w/Amour) Mummy Beetle Swarm Wraith3 | Dart Emitter Rollingball (Spiked) Teeth Spikes | Portal Guardian Horseman's Gem Token Pharos Pillar Pharos Knot Black Beetle Clockwork Beetle Gate Key | Raising Sand Floor Raising Block Expanding Platform Waterfall Raising Walls Pushable Object Shatter Bones and Vases |
| Cleopal | Skeleton (Egyptian) Harpy Demigods Beetle Swarm | Dart Emitter Bird Blade Teeth Spikes | Music Scroll Portal Guardian Horseman's Gem Pharos Knot Black Beetle Broken Glasses Pyramid | Raising Block Sarcophagus Lid Water Fountain Spiral Glow Shatter Treasure Chest |
| City | Wraith2 Bat SAS Locust Swarm Motorbike | Locust Swarm Sentry Gun | Nitrous Oxide Feeder Car-Jack Roof Key Mine Defonator | Smashable Bike Wall Smashable Bike Floor Raising Block Running Rat Clothesline Shatter Gas Tank |

Tomb Raider Level Editor 82



DADOS GERAIS DOS WADS - TODOS OS WADS

NOTA

- O **OCB** representa o menu **Object Code Bits** - pressione a letra **“O”** para abrir a janela deste menu.
- Apenas objetos que **requerem instruções especiais** ou **code bits** são listados abaixo. Para uma lista completa dos objetos num **WAD** em particular, **imprima o arquivo WAS** (encontrado na pasta **WADS**) e/ou reporte-se ao **DADOS WADS - WADS ESPECÍFICOS** depois desta seção.

ADVERTÊNCIA : Você deve deixar um mínimo de 10 slots vazios para as animações do jogo – não coloque mais do que 245 objetos numa fase!

CONFIGURAÇÕES PARA PICKUPS & ITENS PUZZLE

A localização desses objetos determina o modo como eles são recobrados. Registre o número apropriado no **OCB** :

- 0** = o objeto está sobre o chão (pick-up no velho estilo)
- 1** = o objeto está “escondido” (Lara estica o braço para retirá-lo de dentro da cavidade na animação do tipo parede)
- 2** = o objeto está preso à parede (Lara precisa usar a crowbar)
- 3** = o objeto está sobre um pedestal alto
- 4** = o objeto está sobre um pedestal baixo

Some **64** a qualquer dos números acima se você desejar que o item ative um **gatilho pick-up**.

OBJETOS COMUNS A TODOS OS WADS

Registrado com um **nome SLOT** a fim de aparecer no **arquivo .WAS**.

DART_EMITTER = EMISSOR DE DARDOS

Coloque um **Dart Emitter** em qualquer lateral da área onde você desejar a emissão de dardos de um lado a outro (pode até colocar muitos desses itens **nullmeshes** um defronte ao outro, ao longo de um corredor comprido, por exemplo). Você precisará criar uma textura ou planejar e criar alguma coisa por onde os dardos serão lançados, uma vez que os itens **nullmeshes** não são visíveis. Não há necessidade de colocar **DARTS** (dardos). Eles precisam constar do **script** apenas para que o seu emissor lance as flechas para fora. **Causará a morte.**

HOMING_DART_EMITTER = EMISSOR DE DARDOS COM CORREÇÃO DE CURSO

Iguais ao acima, mas os dardos são lançados com frequência e velocidade bem mais rápidas. **Causará a morte.**

TEETH SPIKES = CRAVOS PONTIAGUDOS

Digite um dos seguintes códigos no **OCB** :

VERTICAL

HORIZONTAL

No **Editor de Salas**, acima da visão

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| 0 = Aponta para o Sul | 8 = Aponta para o Sul |
| 1 = Aponta para o Sudoeste | 9 = Aponta para o Sudoeste |
| 2 = Aponta para o Oeste | 10 = Aponta para o Oeste |
| 3 = Aponta para o Noroeste | 11 = Aponta para o Noroeste |
| 4 = Aponta para o Norte | 12 = Aponta para o Norte |
| 5 = Aponta para o Nordeste | 13 = Aponta para o Nordeste |
| 6 = Aponta para o Leste | 14 = Aponta para o Leste |
| 7 = Aponta para o Sudeste | 15 = Aponta para o Sudeste |

Você também pode **somar o valor 16** a qualquer dos valores acima para fazer os cravos **saltarem para fora constantemente** (como os velhos cravos pontiagudos em **TR**). **Somar 32** a qualquer dos valores acima fará com que os cravos **saltem uma única vez** e, então, se retraiam para sempre.

Por exemplo : Para criar cravos pontiagudos que saltarão do teto em forma descendente e se contrairão para sempre, você deveria fazer a seguinte soma :

0 + 32 = 32. Assim, você deve digitar **32 no campo do OCB**.

Isto pode parecer um pouco complicado, mas experimente brincar com isto; tente construir um túnel octogonal e coloque os cravos pontiagudos ao redor das paredes, assim você obterá um anel de cravos pontiagudos para lançar. Os dois grupos de valores (para lançamentos na Vertical e na Horizontal) se tornarão óbvios quando você tentar colocar as espigas pontiagudas verticais num túnel horizontal.

FLAME = CHAMAS

O gatilho faz Lara se queimar entre as chamas (como o quadrado verde da morte). **Causará a morte.**

**FLAME_EMITTER = EMISSOR DE CHAMAS**

Este lançador tem chamas maiores que o **FLAME_EMITTER2**. É usado com a armadilha **FireRope** (corda de incêndio) para iluminar tocha. **Causará a morte.**

FLAME_EMITTER2 = EMISSOR DE CHAMAS 2

Entre o **código 2 no OCB** para fazer a chama se deslocar na direção para onde o cone estiver apontando. O **código 1** criará uma chama com a metade do tamanho normal e o **código 3** criará uma chama muito pequena. **Não causará a morte.**

FLAME_EMITTER3 = EMISSOR DE CHAMAS 3

Sem o código, é a chama usada na água “oleosa” especial, nas fases do Palácio. **Causará a morte.**

Registrando e confirmando (Enter) **1, 2, 3 ou 4** no **OCB** a chama mudará para uma luz azulada, como na fase Karnak. (Não mata).

ROPE = CORDA

Um item **nullmesh** colocado sobre um quadrado onde você deseja uma corda balançante. Comprimento específico; se desejar uma corda mais longa, coloque uma sobre o topo da outra. **Requer um gatilho.**

FIREROPE = CORDA DE INCÊNDIO

Nenhuma novidade aqui, apenas certifique-se de que está utilizando todas as partes necessárias. É preciso providenciar também a tocha e a chama. Dê uma olhada na instalação, em **Coastal Ruins, sala 108** e adjacentes.

POLEROPE = CORDA / MASTRO

Atual objeto mastro (**pole**) - **firepole** ou mastro de incêndio - é colocado no modelo para Lara deslizar ou, então, subir. São aqueles mastros, encontrados em algumas fases, onde Lara se agarra e sobe / desce de um andar a outro. Se preferir um mastro mais alto, coloque um sobre o topo do outro.

CROWBAR_ITEM = PÉ-DE-CABRA

É importante lembrar de colocar este item numa fase antecipada, ou seja, **ANTES** que ele seja necessário para abrir um tipo de porta, desencravar um escarvalho da parede, etc.

SMOKE_EMITTER_WHITE = EMISSOR DE FUMAÇA BRANCA

Emite fumaça em “puffs”.

SMOKE_EMITTER_BLACK = EMISSOR DE FUMAÇA NEGRA

Emite fumaça em “puffs”.

STEAM_EMITTER = EMISSOR DE VAPOR

Entre **888** no **OCB** para fazer o vapor escapar pelas laterais na direção do cone. **Causará a morte.**

EARTHQUAKE = TREMOR DE TERRA - TERREMOTO

Objeto **nullmesh** colocado e **engatilhado** para produzir efeitos de tremores de terra — estrondando e tremendo.

Entre **888** no **OCB** para um tremor de **5 segundos** ou **333** para **16 segundos**.

WATERFALLMIST = NÉVOA DE QUEDA D'ÁGUA

Objeto **nullmesh** colocado e **engatilhado** para produzir efeito de névoa numa queda d'água.

LARA_START_POS = POSIÇÃO INICIAL DE LARA

Objeto **nullmesh** usado para marcar a posição inicial de Lara quando da criação de um salto ou mudança de fase. (**Level jump**).

KILL_ALL_TRIGGERS = ELIMINAR TODOS OS GATILHOS

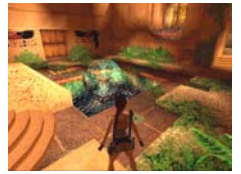
Este **nullmesh** não é usado há muito tempo.

TRIGGER_TRIGGERER = ATIVADOR DE GATILHOS

Objeto **nullmesh** usado para criar **gatilhos congelados** - os gatilhos colocados sob o **Trigger Triggerer (TT)** - ativador de gatilhos - não serão ativados até que o **TT** tenha sido acionado.

CAMERA_TARGET = OBJETIVA

Objeto **nullmesh** colocado para apontar a câmera para uma vista específica, ao invés de apontar para Lara.



ARCHITECTURE = DEGRAUS E ESCADAS

Antes de colocar degraus, é preciso criar um declive que corresponda ao lance de degraus que você está pretendendo utilizar. Esses degraus, geralmente num **slot** de **ARQUITETURA**, devem ser colocados **de cabeça para baixo**, ou você não conseguirá fazer com que eles se assentem no declive sob eles. **Coloque a escada no teto da sala e, em seguida, use o botão FLOOR + para abaixá-la de volta.** Texturize os quadrados sob os degraus com a cor 0 preta transparente (canto esquerdo superior da paleta de cores, sob a **Janela do Editor**).

SHATTER_OBJECTS = OBJETOS QUEBRÁVEIS

Objetos quebráveis variam em tamanho e forma, mas quase todos têm o mesmo comportamento.

Coloque medi-packs, munições, etc. sob um objeto quebrável. Marque-os como **invisíveis** nos seus respectivos **OCBs** (isto economiza esforço da CPU) e coloque também um **Heavy Trigger** para torná-los **visíveis** quando os objetos forem estilhaçados.

Se você preferir que um inimigo (escaravelho, espectro, escorpiões, etc), saia de um objeto estilhaçado, coloque um **gatilho HEAVY** sob o objeto quebrável escolhido (**shatter object**) para ativar as criaturas.

Considerando que os baddies são invisíveis até serem ativados por um gatilho, **não é necessário apertar o botão de invisibilidade no OCB.** O **Skeleton** esmagará todos os objetos quebráveis em seu caminho.



TUTORIAL DA FASE JOGÁVEL

NOTA

- A sigla **OCB** representa o menu **Object Code Bits (Códigos dos Objetos)**. **Pressione a letra O** para abrir a janela deste menu.
- Com **exceção dos baddies**, se um objeto não estiver listado, é porque ele não requer qualquer configuração ou instrução especial. Se você deseja uma lista completa, imprima o **arquivo WAS**.

BADDIES = INIMIGOS

BADDY_1

Pode subir ou descer até 4 cliques (1 bloco); salta os intervalos de 1 ou 2 blocos (o início e o pouso precisam estar aproximadamente na mesma altura).

Você pode configurar a animação inicial para o **Baddy_1** desde que tenha ativado primeiro, por configuração, o **gatilho de inicialização (trigger flag)** no seu **OCB**:

- 1 = Rolar à Direita. Ele rola sobre um bloco. Bom para ser ativado assim que Lara entra pela porta.
- 2 = Pular à esquerda. Como acima.
- 3 = Abaixado; de cabeça baixa, até ver Lara.
- 4 = Subir até 4 cliques de altura. Certifique-se de que a origem do baddy está a 4 cliques abaixo do bloco por onde ele deverá subir.

Durante o jogo os baddies apanharão pequenos medi-packs e munições de uzi que estiverem na mesma sala que eles, **antes de perseguirem Lara**, até mesmo se ela atirar neles primeiro.

Reporte-se a **Mais sobre Objetos - Baddies AI - Seção Avançada** - para a utilização de diferentes comportamentos **AI**.

MUMMY = MÚMIA

Pode ir para cima ou para baixo, apenas **1 clique de altura**.

SMALL_SCORPION = ESCORPIÃO PEQUENO

Pequeno escorpião vermelho. Pode subir ou descer apenas até a altura de **1 clique**.

TRAPS = ARMADILHAS

TEETH_SPIKES = CRAVOS OU ESPIGÕES PONTIAGUDOS

Esses espigões pontiagudos variam em cor e forma daqueles em outros **WADS**. Para que eles se comportem tal como na fase do tutorial, **registre e confirme (Enter)** o código **20** no **OCB** e eleve-os para fora do chão em vários cliques. No jogo eles surgirão no chão.

Veja **REFERÊNCIA AOS OBJETOS GERAIS DOS WADS** para configurações adicionais.

PUZZLES = QUEBRA CABEÇAS

Lembre-se, geralmente você coloca apenas as peças dos puzzles e suas respectivas "cavidades"

EYE OF HORUS = OLHO DE HORUS - Puzzle para portas

PUZZLE_ITEM5_COMBO1 - Meio puzzle

PUZZLE_ITEM5_COMBO2 - Meio puzzle

PUZZLE_HOLE5 - Cavidade para encaixe das peças

Assegure-se de que as paredes estão construídas por fora o suficiente para esconder a porta quando esta se retrair.

Entre o código 999 no OCB - Este código **torna OFF** (desativa) a "colisão" do objeto "quebra-cabeças pronto" (**puzzle done**). Sem ele, uma porta "invisível" impediria que Lara retornasse à **Test Room**.

PROPS = SUPORTES

Itens animados e / ou interativos.

ANIMATING6 = ANIMAÇÃO 6

Não anima, mas foi colocado num slot de animação por causa do seu tamanho e número de "nós".

ANIMATING7 = ANIMAÇÃO 7

Idem ao acima.



THE TOMB OF SETH

NOTA

- A sigla **OCB** representa o menu **Objects Code Bits**. Pressione a **letra O** para abrir a janela deste menu.
- Com exceção dos baddies, os inimigos, se um objeto não estiver listado, é porque ele não requer qualquer configuração ou instrução especial. Se você deseja uma lista completa, imprima o **arquivo .WAS**.

BADDIES

GUIDE = GUIA

O Guia deve ser usado com o **Follow AI**, caso contrário, ficará rodando e correndo em círculos.

Ele possui uma **AI** bastante complexa. Estes são conceitos extremamente avançados, porém, não desista se não funcionar da primeira vez. Tentativas e erros são inevitáveis!

Carregue o projeto **Tomb Of Seth** e comece pela sala inicial, com Lara. Observe o **Trigger Flag** (gatilho de inicialização) e os **valores dos Code Bits** de todos os pontos do **AI Follow** (esses indicam para o guia aonde ir e o que fazer quando chegar lá). O **AI** aponta cedo na fase onde todos estão fixados, para induzi-lo a iluminar tochas. Quando ele se comunica com um ponto de **AI**, ativa também alguns gatilhos **HEAVY** por lá.

Os **gatilhos Lara Location** são colocados ao redor da fase e são uma outra chave para os movimentos do **Guia**. Estes, na verdade, aparecem com os gatilhos **FlipEffect30** e com um grupo de valores para mostrar quão longe pela fase Lara está. Se **Lara's Location** (determinado pelo último **gatilho FlipEffect30**, por cima do qual ela passou) for menor que o **Trigger Flag** do próximo **ponto AI**, então o Guarda esperará por ela.

Os **códigos** para configuração dos **pontos AI** que **farão o Guarda agir** são os seguintes:

| | |
|---------------------------|---|
| Code bit 1 ... | Acender a Tocha |
| Code bit 5 ... | Segurar a tocha |
| Code bit 3 + 5 ... | Ler uma inscrição (coloque um heavy trigger sob o ponto AI se desejar que algo ocorra depois que ele ler a inscrição). |
| Code bit 4 ... | Acender o lampião (como acima) |
| Code bit 2 ... | Ativar uma armadilha (como acima) |
| All Code bits ... | Fazer o Guarda desaparecer |

BAT = MORCEGO

Não se esqueça, inimigos voadores não podem voar sobre declives ilegais (**illegal slopes**)

DOGS = CÃES

Pode subir ou descer apenas até a altura de **1 clique**.

SMALL_SCORPION = ESCORPIÃO PEQUENO

Pequeno escorpião vermelho. Pode subir ou descer até a altura de **1 clique**.

TRAPS = ARMADILHAS

TEETH_SPIKES = CRAVOS PONTIAGUDOS

Entre o **código 20** no **OCB** e pressione todos os **5 botões bit**.

Veja **REFERÊNCIA AOS OBJETOS GERAIS DOS WADS** para configurações adicionais.

SETH_BLADE = ESPADA DE SETH

Entre um **número negativo no OCB** para prolongar a ativação. Incrementos de 10 = 1 segundo, ou seja, **prolongamento de 1 segundo para cada 10 unidades acrescentadas**.

PUZZLES = QUEBRA CABEÇAS

Lembre-se, geralmente você apenas coloca as peças do puzzle e suas respectivas "cavidades".

EYE OF HORUS (Puzzle para porta)

| | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| PUZZLE_ITEM5_COMBO1 | - Metade do puzzle |
| PUZZLE_ITEM5_COMBO2 | - Metade do puzzle |
| PUZZLE_HOLE5 | - Cavidade para encaixe das peças |

Certifique-se de que as paredes estão construídas por fora o suficiente para esconder a porta quando esta se retrair.

Entre o **código 999 no OCB** - Isto desativa (**torna OFF**) a "colisão" para o objeto **puzzle done** (puzzle pronto). Sem ele, uma porta "invisível" impediria que Lara retornasse à **Test Room**.



PROPS = SUPORTES

Itens animados e/ou interativos.

TWOBLOCK_PLATFORM = PLATAFORMA DE 2 BLOCOS

Entre o código 132 no **OCB** para elevá-la. Configure um **gatilho** do tipo **Dummy**.

RAISING_BLOCK 1 = BLOCO ELEVATÓRIO 1

Entre 1-5 no **OCB** para elevá-lo.

SWITCH_TYPE1 = INTERRUPTOR TIPO 1

Entre -1 no **OCB** para torná-lo a extensão de uma cavidade, a fim de encontrar um pick-up dentro dela.

Entre -1 para o item dentro da cavidade para torná-lo um pick-up a ser retirado de dentro dessa cavidade.

PULLEY = POLIA / ROLDANA

Use com **Furniture0** - coloque ambos sobre um mesmo quadrado. Engatilhe para abrir a porta.

DOOR_TYPE2 = PORTA TIPO 2

Entre 1-5 no **OCB** para fazer a porta se fechar.

WATERFALL1 = QUEDA D'AGUA 1**WATERFALL2 = QUEDA D'AGUA 2**

Entre 668 no **OCB** para ativá-las.

ANIMATING10 (SANDTRAP) = ANIMAÇÃO 10 (ARMADILHA DE AREIA)

Deve-se configurar o **trigger** do tipo **Dummy** para evitar que Lara fracasse e afunde no objeto.



THE TEMPLE OF KARNAK

NOTA

- Pressione a **letra O** para abrir a janela do menu do **OCB**.
- Com exceção dos inimigos, os objetos que não estiverem listados não requerem qualquer configuração ou instrução em especial. Para uma lista completa, imprima o **arquivo WAS**.

BADDIES

BADDY_2

Pode subir ou descer até a altura de 4 cliques (1 bloco), pular 1 ou 2 intervalos de blocos (o início e o pouso precisam estar aproximadamente na mesma altura). Você pode configurar a animação inicial para o **Baddy_2** desde que tenha ativado primeiro, por configuração, o **gatilho de inicialização** (**trigger flag**) no seu **OCB** :

- 1 = Rolar à direita. Ele rola sobre um bloco. Bom para ativar assim que Lara entrar pela porta.
- 2 = Pular à esquerda. Como acima.
- 3 = Abaixado; de cabeça baixa, até ver Lara.
- 4 = Subir 4 cliques. Certifique-se de que a origem do baddy está 4 cliques abaixo do bloco onde ele está preste a subir.

Durante o jogo os baddies **apanharão pequenos medi-packs e munições de uzi** que estiverem na mesma sala que eles, **antes de perseguirem Lara**, até mesmo se ela atirar neles primeiro.

Reporte-se a **Mais sobre Objetos - Baddies AI - Seção Avançada** - para utilizar diferentes comportamentos **AI**.

CROCODILE

Pode subir ou descer apenas até a altura de 1 clique, entrar e sair da água (**com declive**) .

SMALL_SCORPION = PEQUENO ESCORPIÃO

Pequeno escorpião preto. Pode subir ou descer somente até a **altura de 1 clique**.

PROPS = SUPORTES

Itens animados e/ou interativos.

FLAME_EMITTER3 = LANÇADOR DE CHAMAS 3

Entre **1,2,3, 4** no **OCB** para criar um arco elétrico azul. Verifique a instalação no modelo, **sala XXX**.

RAISING_BLOCK2 = BLOCO ELEVATÓRIO 2

Entre **2** no **OCB** para **abaixar o bloco**.

SWITCH_TYPE1 = INTERRUPTOR TIPO 1

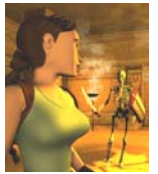
Switch tipo **"alcançada uma cavidade, abre-se uma porta"**. Entre **2** no **OCB** para ativá-lo.

SWITCH_TYPE2 = INTERRUPTOR TIPO 2

Entre **3** no **OCB** para torná-lo um **switch do tipo botão** para ser apertado.

BRIDGE_FLAT = PONTE PLANA

Configure o **gatilho** do tipo **Dummy** para evitar que Lara fracasse ou afunde no objeto ponte.



COASTAL RUINS

NOTA

- A sigla **OCB** representa o menu **Objects Code Bits**. Pressione a **letra O** para abrir a janela deste menu.
- Com exceção dos baddies, os inimigos, se um objeto não estiver listado, é porque ele não requer qualquer configuração ou instrução especial. Se você deseja uma lista completa, imprima o **arquivo .WAS**.

BADDIES

SKELETON = ESQUELETO

Você pode modificar as animações iniciais para o **Skeleton** configurando o **gatilho de inicialização (trigger flag)** como listado abaixo. Se você não configurar esse gatilho, o **skeleton** surgirá normalmente acima do chão. Quando colocado, ele está a **20 cliques abaixo da superfície do chão**.

O **Skeleton** pode subir ou descer apenas **1 clique** de altura e pular 1 ou 2 intervalos de blocos (desde que o primeiro e o último bloco tenham aproximadamente a mesma altura).

1 = Pular à direita. Ele pula sobre um bloco

2 = Pular à esquerda. Como acima

3 = Representa estar morto. Interpreta um morto. Este Skeleton é visível (deitado) antes de ter sido ativado e só se levanta quando engatilhado.

Coloque um objeto **AI_GUARD** no **Skeleton** para pô-lo em guarda.

CROCODILE

Pode subir ou descer até a altura de **1 clique** e também entrar e sair fora da água (**desde que haja um declive**).

WILD_BOAR = JAVALI SELVAGEM

Pode subir ou descer até a altura de **1 clique**.

TRAPS = ARMADILHAS

TEETH_SPIKES = CRAVOS PONTIAGUDOS

Entre **36** no **OCB** para fazer os cravos saltarem do chão.

Veja **REFERÊNCIA AOS OBJETOS GERAIS DOS WADS** para configurações adicionais.

PUZZLES = QUEBRA CABEÇAS

Lembre-se, geralmente você apenas coloca as peças dos puzzles e suas respectivas cavidades de encaixe.

KEY_HOLE10 - Colocado na porta **DOOR_TYPE3** para agir como um receptáculo (buraco de fechadura) para a chave **KEY_ITEM10**.

PROPS - SUPORTES

Itens animados e/ou interativos

TRAPDOOR1 = PORTA - ARMADILHA 1

Entre **1-5** para fazer a porta se abrir e depois fechar. Coloque um **gatilho temporizador (timer)** para determinar **quantos segundos** a porta deve ficar aberta.

MISC.

Para instruções sobre como conseguir o efeito de espelho verdadeiramente fantástico da **sala 69**, reporte-se à **Seção Técnicas Avançadas - Outra Técnica Surpreendente que Valoriza o Trabalho**, pág. 71.



THE CATACOMBS

NOTA

- A sigla **OCB** representa o menu **Objects Code Bits**. Pressione a **letra O** para abrir a janela deste menu.
- Com exceção dos baddies, os inimigos, se um objeto não estiver listado, é porque ele não requer qualquer configuração ou instrução especial. Se você preferir uma lista completa, imprima o **arquivo .WAS**.

BADDIES

SKELETON = ESQUELETO

Você pode modificar as animações iniciais para o **Skeleton** configurando o **gatilho de inicialização** como listado abaixo. Se você não configurar o **gatilho de inicialização (trigger flag)**, o esqueleto surgirá normalmente acima do chão. Quando colocado, ele está a **20 cliques abaixo da superfície do chão**.

O **Skeleton** pode subir ou descer apenas **1 clique** de altura e pode pular 1 ou 2 intervalos de blocos (desde que o primeiro e o último bloco tenham aproximadamente a mesma altura).

- 1 = Pular à direita. Ele pula sobre um bloco
- 2 = Pular à esquerda. Como acima
- 3 = Representa estar morto. Interpreta um morto. Este Skeleton é visível (deitado) antes de ter sido ativado e apenas se levanta quando engatilhado.

Coloque um objeto **AI_GUARD** no **Skeleton** para pô-lo em guarda.

MUMMY - MÚMIA

Pode subir ou descer apenas até a altura de **1 clique**.

LITTLE_BEETLE - (PEQUENO ENXAME DE ESCARAVELHOS)

Vela **Cleopal.WAS**.

WRAITH3 = ESPECTRO 3

Torne-o **invisível** no **OCB**. Lembre-se: inimigos voadores não podem voar sobre quaisquer declives ilegais (**illegal slopes**), mas eles podem voar através das paredes.

Para assistir os espectros serem sugados para dentro da estátua, coloque as duas peças de estátua, **FURNITURE8** e **FURNITURE9** e, em seguida, configure **ANIMATING10** sobre o pedestal e engatilhe-o em algum lugar onde seja seguro e certo de que Lara venha a pisar. Depois de engatilhado, quando ela atingir a estatura do pedestal, os espectros serão sugados para dentro do objeto **dummy**.

PUZZLES - QUEBRA CABEÇAS

Lembre-se, geralmente você apenas coloca as peças dos puzzles e suas respectivas cavidades de encaixe.

CLOCKWORK_BEETLE = MECANISMO AO QUAL SE DÁ CORDAS, NO FORMATO DE UM ESCARAVELHO

Veja **Cleopal.WAS**.

PUZZLE_ITEM12 = WALL SCARAB = (ESCARAVELHO DE PAREDE)

Colocado em paredes com o **código 2** configurado no **OCB**. Frequentemente usado com o pequeno enxame de escaravelhos (**scarab beetle swarm**). Também pode ser repartido em 4 grandes besouros, necessários para o **Pyramid Puzzle** em **Cleopatra's Palaces**. Não se esqueça do detalhe da disponibilização antecipada da **crowbar**!

PROPS - SUPORTES

Itens animados e/ou interativos.

TWOBLOCK_PLATFORM = PLATAFORMA DE 2 BLOCOS

Pressione **1-5** no **OCB** para fazê-lo descer lentamente quando Lara estiver em pé sobre ele.

Entre o **código 207** no **OCB** para elevá-lo.

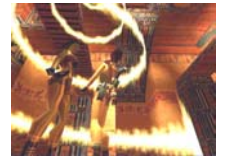


SWITCH_TYPE1 = INTERRUPTOR TIPO 1

Entre **3** no **OCB** para fazer Lara executar a animação de “**apertar o switch de parede**”.

SHATTER0 = OBJETO QUEBRÁVEL TIPO 0

Cinco grupos de ossos quebráveis foram colocados ao redor de diversas salas (confira **sala 147**); cada grupo de ossos teve um **gatilho** configurado com um dos **5 códigos**. Cada grupo de ossos possui um **heavy trigger** configurado para o **Raising_Block1**, bloco elevatório, o qual não será ativado até que todos os 5 grupos de ossos estejam partidos.



CLEOPATRA'S PALACES

NOTA

- A sigla **OCB** representa o menu **Objects Code Bits**. Pressione a **letra O** para abrir a janela deste menu.
- Com exceção dos baddies, os inimigos, se um objeto não estiver listado, é porque ele não requer qualquer configuração ou instrução especial. Se você desejar uma lista completa, imprima o **arquivo .WAS**.

BADDIES

SKELETON = ESQUELETO

Você pode modificar as animações iniciais para o baddy **Skeleton** configurando o **gatilho de inicialização (trigger flag)**, como listado abaixo. Se você não configurar esse gatilho, o Skeleton surgirá normalmente acima do nível do chão. Quando colocado, ele está a **20 cliques abaixo do nível do chão**.

O **Skeleton** pode subir ou descer apenas **1 clique** de altura e pode pular 1 ou 2 intervalos de blocos (desde que o primeiro bloco e o último tenham aproximadamente a mesma altura).

1 = Pular à direita. Ele pula sobre um bloco

2 = Pular à esquerda. Como acima

3 = Representa estar morto. Interpreta um morto. Este Skeleton é visível (deitado) antes de ter sido ativado e só se levanta se estiver engatilhado.

Coloque um **objeto AI_GUARD** no **Skeleton** para colocá-lo em guarda.

HARPY

Não voará sobre declives ilegais (**illegal slopes**).

DEMIGOD3

Pode subir ou descer tão somente até a altura de **1 clique**.

LITTLE_BEETLE = PEQUENO ESCARAVELHO

(Small Scarab Beetle Swarm = Pequeno Enxame de Besouros Escaravelhos)

O número de escaravelhos, onde e como eles surgirão, depende do **gatilho de inicialização (trigger flag)** no **OCB**. Coloque o número total de escaravelhos que você deseja (**até 128**) mais um valor para dizer de onde eles devem surgir:

+ **1000** = surgirão do chão

+ **2000** = do teto

+ **4000** = liberação lenta seguida por uma erupção.

Por exemplo: Se você deseja que 64 escaravelhos saiam da parede lentamente, primeiro configure o **trigger flag (gatilho de inicialização)** para **4064**. Se os escaravelhos vierem do chão ou teto, eles surgirão do meio de um bloco e se espalharão em todas as direções; De outra forma, eles surgirão da parte de trás do quadrado onde você colocou o **LITTLE_BEETLE** e seguirão na direção para onde estiverem voltados. Para eliminar e retirar todos os escaravelhos ativos, use o **gatilho FlipEffect** configurado com o **código 31**.

O enxame de besouros escaravelhos foi usado em conjunto com um outro puzzle (**PUZZLE_ITEM12**) ou **PICKUP_ITEM1**, sendo ambos escaravelhos que **atacam pela parede** e requerem o **item crowbar** para serem retirados. O enxame às vezes é arremessado por fora da "cavidade", por trás da parede de escaravelhos. Um **tile especial de textura** é usado para criar a ilusão de que eles vêm da cavidade na parede. Para fazer isso, simplesmente configure o gatilho para **PUZZLE_ITEM12** ou **PICKUP_ITEM1** como um **gatilho "key" (gatilho chave)** e **digite o código 2** no **OCB** para posicioná-lo sobre a parede no jogo; então, basta engatilhar o **LITTLE_BEETLE** para o mesmo quadrado.

Eleve o **LITTLE_BEETLE** até a altura da "cavidade".

Certifique-se de ter configurado corretamente o **menu OCB** para o **LITTLE_BEETLE** e de ter deixado a **crowbar** em **algum lugar** no jogo como um **item pick-up a ser encontrado e recolhido por Lara!**

LARA_DOUBLE = DUBLÊ DE LARA

Meramente uma estátua, centrada numa grande espiral animada, na **sala 128**.



TRAPS = ARMADILHAS
TEETH_SPIKES = CRAVOS PONTIAGUDOS

Digite e confirme **36** no **OCB** para fazer os cravos saltarem do chão.

Veja **REFERÊNCIA AOS OBJETOS GERAIS DOS WADS** para configurações adicionais.

PUZZLES = QUEBRA-CABEÇAS

Lembre-se, geralmente você apenas coloca as peças dos puzzles e suas respectivas cavidades de encaixe.

CLOCKWORK_BEETLE_COMBO1**CLOCKWORK_BEETLE_COMBO2**

MAPPER = O **MAPPER** é usado em conjunto com o **TEETH_SPIKES** (código de configuração digitado no **OCB: 4**) e o **CLOCKWORK_BEETLE**.

Você deve colocar o objeto **nullmesh MAPPER** sobre os quadrados de qualquer um dos dois finais da fileira de cravos pontiagudos, assim eles estarão apontando um para o outro.

O **CLOCKWORK_BEETLE** pode ser usado **apenas 3 vezes**; depois ele se quebra em pedaços.

PYRAMID PUZZLE

Os 7 itens seguintes para o **PUZZLE PIRÂMIDE** trabalham todos juntos. Observe a **sala 167** se estiver confuso sobre como reuni-los. Em **TR4** a metade dos escaravelhos do **CLOCKWORK_BEETLE** estavam escondidos dentro da pirâmide, mas você pode colocar quaisquer outros **pick-ups** que quiser, lá. Não se esqueça que **4 "Wall Scarabs"** (escaravelhos de parede) devem ser colocados na fase, ou em fases prévias, assim como uma **crowbar** para desencravá-los da parede.

ANIMATING2 = Topo da pirâmide.

ANIMATING3 = Posicionado sobre o topo do pedestal.

ANIMATING4 = No centro do pedestal.

WATERFALL1

Brilho animado no topo do plinto (peça quadrangular que serve de base a uma estátua ou pedestal).

Marque "**invisível**" no **OCB** até que ativado.

PUZZLE_HOLE12

Colocado sobre todos os 4 lados da pirâmide.

FURNITURE0

Coloque os 4 cantos da pirâmide.

PUZZLE_ITEM12 (WALL SCARAB)

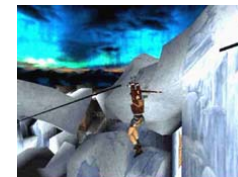
Lara tem que encontrar 4 daqueles escaravelhos (colocados nas paredes com o **OCB configurado para 2**), para que possa entrar na pirâmide. Não se esqueça da **crowbar** !

Aqui estão algumas pistas extras para montar este complicado puzzle... A idéia básica é levar Lara a abrir todas as 4 portas antes que possa ativar a **fonte central** e obter acesso ao item **clockwork beetle**.

Primeiro, configure a **fonte** e o **escaravelho** – não se esqueça de digitar o **número 4** no **OCB** do **escaravelho**.

Use o **TT (Trigger Triggerer - ativador de gatilhos)** para "congelar" os gatilhos de animação do centro, até que todas as 4 portas tenham sido abertas. Coloque o **TT** no quadrado do centro e **gatilhos** para ele em frente a cada uma das 4 portas da pirâmide. Ative cada porta para os mesmos 4 quadrados, designando para cada uma delas um **gatilho "key"**.

Não se esqueça do truque para configurar múltiplos gatilhos para um evento. Configure os códigos dos gatilhos "key" das portas para 1; 2; 3; e 4, 5. Através dessa configuração de códigos, Lara deve colocar todos os 4 escaravelhos nas portas antes que possa ativar a fonte de ouro. (Na verdade, as portas ativam o gatilho para o **TT** o qual, por sua vez, descongela os **gatilhos** para a animação do centro).



PROPS = SUPORTE
Itens animados e/ou interativos.

RAISING_BLOCK2 = BLOCO ELEVATÓRIO 2

Aperte todos os **5 botões** no **OCB** para abaixar.

SWITCH_TYPE1

Entre **-1** no **OCB** para torná-lo a “extensão de uma cavidade”, a fim de se procurar itens.

Entre **1** para o **item da cavidade** a fim de torná-lo um pick-up a ser recolhido de dentro de uma cavidade.

JUMP_SWITCH

Geralmente colocado a 7 cliques acima do chão.

PULLEY = POLIA / ROLDANA

Usado com o **Furniture0**. Coloque ambos sobre o mesmo quadrado.
Engatilhe a porta para abrir.

DOOR_TYPE3

Digite o **número 2** no **OCB** para abri-la com uma **crowbar**.

SARCOPHAGUS

Usado com o **Furniture5** - não requer um **gatilho**. Você pode esconder **pick-ups** dentro do sarcófago.

ANIMATING16 = (GRANDE ESPIRAL)

Clique **“invisible”** no **OCB** e, em seguida, **configure o gatilho**. O objeto se tornará visível quando ativado.

SHATTER0

Objeto quebrável “arca do tesouro”. Lara tem que se ajoelhar e atirar para ativá-lo.



THE CITY OF THE DEAD

NOTA

- A sigla **OCB** representa o menu **Objects Code Bits**. Pressione a letra **O** para abrir a janela deste menu.
- Com exceção dos baddies, os inimigos, se um objeto não estiver listado, é porque ele não requer qualquer configuração ou instrução especial. Se você deseja uma lista completa, imprima o **arquivo .WAS**.

BADDIES (AND GOODIES)

MOTORBIKE

A motocicleta explodirá quando se chocar com a água.

Verifique o projeto para as limitações dos declives.

Se um declive for muito íngreme, a moto simplesmente não correrá! A utilização da motocicleta exigirá um pouco mais de experiência e prática; nem sempre é possível saber se você criou uma área que causará problemas para a "fluência" da moto... Teste e ajuste!

WRAITH2

Outro "espectro" voador. Pode atravessar as paredes. Morre em contato com a água contanto que você digite um **2** no menu **OCB**.

BAT

Relembrando, mais uma vez, inimigos voadores não podem voar sobre declives ilegais (**illegal slopes**).

SAS GUARD

Pode apenas subir ou descer **1 clique** de altura (use um **AI_MODIFY** sobre o mesmo quadrado para conseguir que ele permaneça onde está... isto é muito importante numa pequena área sem saída, caso contrário ele ficará correndo em círculos, em volta dessa área). **Outros objetos AI** podem ser usados com os guardas **AI_patrol** e **AI_Ambush** (AI patrulheiro e AI emboscada).

Veja o tópico **Dando Vida aos Baddies** na **Seção Técnicas Avançadas** para mais opções.

SAS_DRAG_BLOKE

Foi um baddy! Agora, é apenas um suporte; porém, é bom para a ocultação de **"trap doors"** (portas do gênero "armadilha"); acrescenta interesse.

FISH

Diz-se "peixes" mas são, na verdade, um enxame de gafanhotos. Pode ser mortal se você registrar um valor muito alto no campo de dados do **OCB**... algo em torno de **96 é o limite**. Você pode configurar um **heavy trigger** no trajeto da motocicleta ou liberar um enxame por meio de um objeto quebrável.

TRAPS = ARMADILHAS

SENTRY_GUN = ARMA SENTINELA

Entre **1** no **OCB** para interferir na arma. Sem nenhum aviso, a arma atira em Lara enquanto ela estiver na sua mira, ao seu alcance.

Coloque um **SMOKE_EMITTER_BLACK** (**Emissor de fumaça preta**) sobre o mesmo quadrado para somar efeito. **Não requer gatilho**.

MINE

Entre **1** no **OCB** do helicóptero. Para **fazê-lo explodir** use **SHATTER3** e coloque-o como na **Sala 73**. O tambor de combustível não assenta diretamente sobre o **gatilho** - ele não ativará o **heavy trigger** se assim preparado.

PUZZLES = QUEBRA-CABEÇAS

Os puzzles neste **WAD** ou requerem **cut scenes** ou, então, **peças de WADS não acessíveis** neste momento. Por exemplo:

PUZZLE_ITEM1_COMBO1

Esta parte do combo (conjunto) do puzzle está desativada para ser apanhada, porquanto combinada com o **COMBO1**. Para resolver o problema, use apenas a peça combinada, **PUZZLE_ITEM1**, e trate-a como uma peça unitária de puzzle.

Use o seu poder de gênio criativo e faça os itens disponíveis trabalharem pra você!



PROPS = SUPORTES

Itens animados e/ou interativos.

SMASHABLE_BIKE_WALL

Aperte os **botões** do **1 ao 5** no **OCB** para ativá-la.

SMASHABLE_BIKE_FLOOR

Idem como acima. Aperte os **botões** do **1 ao 5** no **OCB** para ativá-lo.

SWITCH_TYPE7

Pressione os **botões** do **1 ao 5** no **OCB** para ativá-lo.

KICK_DOOR1

Deve ser usado com o **DEBRIS6** para funcionar. Examine cuidadosamente o modelo (**sala 101**) para ver como a armação da porta está instalada e que gatilho geralmente é colocado do lado oposto ao da entrada.

ANIMATING5 (RATOS QUE CORREM)

Estes ratos não prejudicam Lara. São apenas para efeito... eles desaparecem depois de três blocos de distância. **Requerem gatilhos.**

ANIMATING6 (VARAL DE ROUPAS)

Tão somente efeito. **Requerem gatilhos.**

SHATTER1

Não quebrará, a menos que Lara atire, estando na posição agachada.

SHATTER3

Não ativará um **heavy trigger** se estiver sobre um mesmo quadrado que o **gatilho** — deve ser compensado.

MISC. NOTAS**SKY TEXTURE**

Você pode modificar a textura do céu neste **WAD** em particular, contanto que a cor de fundo (**background**) permaneça preta.

Encontre **CITY.RAW** na pasta de **WADS**, modifique a cor e, então, copie-o de volta para dentro da pasta **WADS**.

Use o **LEVEL CONVERTER** para fazer um novo arquivo **TR4** e confira o seu novo céu !

DART_EMITTERS (LANÇADOR DE DARDOS)

O lançador de dardos não prejudica, nem causa danos neste **WAD**.



COMANDOS DOS

Talvez você esteja um pouco enferrujado ou talvez nunca teve que usar o **DOS** - estes poucos comandos básicos que você verá para fazer quaisquer mudanças no **script** esboçado no Manual.

Na barra **INICIAR** do **Windows**, abra a janela **MS-DOS Prompt** (sob **Programas**). Para chegar ao **Drive C** digite :

cd.. e aperte **ENTER** Repita este comando até que você esteja em **C:\>**
 Digite depois :

dir e aperte **ENTER** Digite depois:

cd progra~1 **ENTER** e você verá : **C:\Program Files >**
 Novamente, digite :

dir e aperte **ENTER** Depois, digite :

cdcorede~1 **ENTER** Isto terá acrescentado **\Core Design** ao caminho acima.

Continue usando os comandos **cd** e **dir** até que você esteja no diretório que você precisa estar, como especificado no Manual. **Para fazer mudanças no script você tem que entrar no diretório do script.** O caminho completo dos nomes e comandos são :

Para fazer mudanças no **SCRIPT** :

C:\ Program Files \ Core Design \ Tomb Raider Level Editor\ script **script script.txt**

Para criar novos arquivos de som :

C:\ Program Files \ Core Design \ Tomb Raider Level Editor \ sounds \ LevelSFX Creator
pcwadsfx settomb c

Para mudar o Logo, o título e o texto do Front End :

C:\ Program Files \ Core Design \ Tomb Raider Level Editor \ Logo **packer uklogo.raw**

NOTA DA TRADUTORA :

De acordo com o **READ ME** do **Tomb Raider Level Editor** :

“ MUDANÇAS DE TEXTO

Foi necessário modificar o caminho padrão de instalação para o Tomb Raider Level Editor, depois que o Manual já estava terminado.

Sempre que o caminho para o Editor estiver escrito e especificado no Manual, deve ser interpretado como **Program Files \ Core Design \ trle** ao invés de **Program Files \ Core Design \ Tomb Raider Level Editor.** ”



CONFIGURAÇÃO DE CÂMERAS ESPECIAIS

CÂMERA FLYBY

A **câmera FLYBY** é usada para a movimentação de seqüências de câmeras. Coloque uma seqüência de câmeras flyby no mapa e selecione a primeira câmera da seqüência.

Para ajustar a direção para onde a câmera está apontando clique / esquerdo sobre a câmera, mantenha apertada a tecla **ALT** e utilize as teclas cursoras. Para um ajuste mais rápido, mantenha apertadas **SHIFT + ALT + teclas cursoras**.

Apertando a letra **"O"** você abrirá um **menu - Câmera Properties** - com as seguintes opções:

| | |
|----------------|--|
| Seq 0 | Número da seqüência. |
| Num 0 | Número de gradação da câmera acima da primeira câmera, em cada seqüência. |
| Timer 0 | Similar ao timer da câmera normal. Tem características especiais em alguns estilos de câmera flyby |
| Speed 1 | A velocidade inicial com que a câmera movimentará a seqüência. |
| Roll 0 | Usada pra girar a câmera para efeitos no estilo "rolar como um barril". A + número indica à câmera para girar no sentido horário A - número indica à câmera para girar no sentido anti-horário |
| FOV 80 | Altera o campo de visão de cada câmera na seqüência. |

Há também um número distinto de **códigos (code-bits)** que concede ao **flyby** estilos diferenciados :

| | | |
|-----------|---|--|
| 0 | = | Fecha para o início da seqüência da câmera de Lara |
| 1 | = | Não usado |
| 2 | = | " Loop " (giro de 360°) para o infinito |
| 3 | = | Segue o rastro da câmera de Lara |
| 4 | = | Focaliza a última posição de Lara antes de ativar a câmera |
| 5 | = | Focaliza a atual posição e movimentação de Lara |
| 6 | = | Fotografa por detrás de Lara até o fim da seqüência |
| 7 | = | Cut-Câmera , salta para uma câmera específica na mesma seqüência (Timer = número / código da câmera para a qual vai passar) |
| 8 | = | Mantém a câmera (timer = 30 x número de segundos) |
| 9 | = | Desativa o início repentino da chave " LOOK ". |
| 10 | = | Desativa o controle de Lara |
| 11 | = | Ativa o controle de Lara |
| 12 | = | Não usado |
| 13 | = | Não usado |
| 14 | = | Ativa um heavy trigger |
| 15 | = | Não usado |



CONFIGURAÇÃO DOS DIVERSOS TIPOS DE GATILHOS

FLIP EFFECTS

Os **Flip Effects** são configurados na janela “**Set Trigger Type**” e são um modo de ativar coisas que não têm um controlador específico.

Eles são únicos - por exemplo : estremecer a tela ou executar um efeito sonoro numa composição particular da animação de um baddy.

Entretanto, muitos desses efeitos são “**hard-coded**” e não podem ser incorporados ao **Editor de Salas**.

Aqueles que podem ser usados estão listados a seguir :

| EFEITO Nº | DESCRIÇÃO |
|-----------|---|
| 2 | Executa um efeito sonoro de inundação (provê o som que é determinado para a fase) |
| 4 | Usado para o encerramento da fase |
| 7 | Ativa qualquer tremor de terra (terremoto) na fase |
| 10 | Executará o efeito sonoro correspondente ao código que estiver no campo Timer |
| 11 | Executará o efeito sonoro de uma explosão |
| 28 | Configura a cor RGB do fog (na versão PC) para o valor no campo Timer (veja a tabela ao lado). Este efeito pode ser visto somente depois que o Volumetric FX tiver sido ativado no menu Setup (menu de configuração) do jogo. |
| 30 | Usado na fase de treinamento e com o GUIA para monitorar o progresso de Lara. |
| 31 | Mata quaisquer escaravelhos que estiverem atualmente ativos, em circulação. |

TABELA DE COR RGB PARA O FOG

RED / GREEN / BLUE **Valor do Timer**

| | |
|---------------|----|
| 0, 0, 0 | 0 |
| 245, 200, 60 | 1 |
| 120, 196, 112 | 2 |
| 202, 204, 230 | 3 |
| 128, 64, 0 | 4 |
| 64, 64, 64 | 5 |
| 243, 232, 236 | 6 |
| 0, 64, 192 | 7 |
| 0, 128, 0 | 8 |
| 150, 172, 157 | 9 |
| 128, 128, 128 | 10 |
| 204, 63, 123 | 11 |
| 177, 162, 140 | 12 |
| 0, 223, 191 | 13 |
| 111, 255, 223 | 14 |
| 244, 216, 152 | 15 |
| 248, 192, 60 | 16 |
| 252, 0, 0 | 17 |
| 198, 95, 87 | 18 |
| 226, 151, 118 | 19 |
| 248, 235, 206 | 20 |
| 0, 30, 16 | 21 |
| 250, 222, 167 | 22 |
| 218, 175, 117 | 23 |
| 225, 191, 78 | 24 |
| 77, 140, 141 | 25 |
| 4, 181, 154 | 26 |
| 255, 174, 0 | 27 |



COMANDOS DO TECLADO

FEATURES

| | | |
|--------------------------|--|------------|
| Random Floor Up..... | Desnívelar o chão aleatoriamente para cima..... | F1 |
| Random Floor Down..... | Desnívelar o chão aleatoriamente para baixo..... | F2 |
| Random Ceiling Up..... | Desnívelar o teto aleatoriamente para cima..... | F3 |
| Random Ceiling Down..... | Desnívelar o teto aleatoriamente para baixo..... | F4 |
| Flatten Floor..... | Aplainar o chão..... | F5 |
| Flatten Ceiling..... | Aplainar o teto..... | F6 |
| Average Floor..... | Chão Médio..... | F7 |
| Average Ceiling..... | Teto Médio..... | F8 |
| Smooth Floor..... | Suavizar o chão..... | F9 |
| Smooth Ceiling..... | Suavizar o teto..... | F10 |

TEXTURES

| | | |
|--------------------------------|--|----------|
| Select next room square..... | Selecionar o próximo quadrado da sala..... | 1 |
| Looks for untexture faces..... | Observar faces não texturizadas..... | 2 |
| Finds Illegal Slopes..... | Encontrar declives ilegais..... | 3 |
| "Trigger to Object"..... | Gatilho para Objeto..... | 4 |
| "Object to Trigger"..... | Objeto para Gatilho..... | 5 |
| Texture Floor..... | Texturizar o Chão..... | 6 |
| Texture Ceiling..... | Texturizar o Teto..... | 7 |
| Texture Walls..... | Texturizar Paredes..... | 8 |
| Goes to center of texture file | Ir para o centro do arquivo de texturas..... | 9 |

PROJECT

| | | |
|-------------------|---------------------------------------|----------------|
| Load Project..... | Carregar o Projeto..... | L + ALT |
| Save..... | Salvar..... | S + ALT |
| Output WAD..... | Produção de WAD..... | W + ALT |
| Quit..... | Sair, fechar, encerrar o Projeto..... | Q + ALT |

EDIT

| | | |
|-----------------|--|-----------------|
| Cut..... | Recortar (copia, não faz "cortes" de fato) | C + CTRL |
| Paste..... | Colocar na Pasta..... | V + CTRL |
| Select All..... | Selecionar tudo..... | Z + CTRL |
| Undo..... | Desfazer..... | U + CTRL |
| Redo..... | Refazer..... | R + CTRL |

FUNÇÕES

TEXTURAS

PROJETO

EDITAR

ROOM

| | | |
|-------------------|------------------------------|----------------|
| Mirror Room..... | Espelhar, refletir Sala..... | X + ALT |
| Flip Room..... | Estremecer Sala..... | Y + ALT |
| Rotate..... | Girar..... | R + ALT |
| Place Target..... | Ativar o Cursor de Mira..... | Z + ALT |
| Bound Room..... | Delimitar Sala..... | B + ALT |
| Copy..... | Copiar..... | C + ALT |
| Preview Room..... | Modo Prévio..... | P + ALT |
| Flip Map..... | Estremecer o Mapa..... | F + ALT |

| | | |
|--------------------------------|--|----------|
| Raises floor square(s)..... | Elevar quadrados do chão..... | Q |
| Lowers floor square(s)..... | Abaixar quadrados do chão..... | A |
| Raises ceiling square(s)..... | Elevar quadrados do teto..... | W |
| Lowers ceiling square (s)..... | Abaixar quadrados do teto..... | S |
| Raises lower wall section(s) | Elevar seções inferiores das paredes..... | Q |
| Lowers lower wall section(s) | Abaixar seções inferiores das paredes..... | A |
| Raises upper wall section(s) | Elevar seções superiores das paredes..... | W |
| Lowers upper wall section(s) | Abaixar seções superiores das paredes..... | S |

| | | |
|--|--|----------|
| Raises sub-divided lower wall section (s)..... | Elevar seções subdivididas inferiores das paredes | E |
| Lowers sub-divided lower wall section (s)..... | Abaixar seções subdivididas inferiores das paredes | D |

| | | |
|--|---|----------|
| Raises sub-divided upper wall section (s)..... | Elevar seções subdivididas superiores das paredes | R |
|--|---|----------|

| | | |
|--|--|----------|
| Lowers sub-divided upper wall section (s)..... | Abaixar seções subdivididas superiores das paredes | F |
|--|--|----------|

| | | |
|----------------------------|------------------------------|---------------|
| Raises object / light..... | Elevar objetos / luzes..... | Q ou W |
| Lowers object / light..... | Abaixar objetos / luzes..... | A ou S |

| | | |
|----------------------|--------------------------|----------|
| Lights On / Off..... | Iluminação ON / OFF..... | L |
|----------------------|--------------------------|----------|

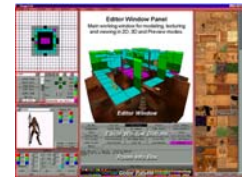
| | | |
|---------------------------------------|--|----------|
| Brings up "Object Code Bits" box..... | Abrir a janela Object Code Bits (OCB) | O |
|---------------------------------------|--|----------|

| | | |
|-----------------------------|---------------------------------|----------|
| On / Off Transparent button | Botão Transparent ON / OFF..... | T |
|-----------------------------|---------------------------------|----------|



COMANDOS DO TECLADO

| | |
|-----------------------------------|--|
| Delete | Deleta objetos e/ou luzes selecionadas |
| Page Up | Zoom In - Zoom para dentro |
| Page Down | Zoom Out - Zoom para fora |
| Arrow Cursor Keys | Teclas de Setas Cursoras - Giram a Sala |
| + LEFT Ctrl | Move os objetos e/ou luzes selecionadas |
| Space Bar | Barra de Espaço - Torna ON / OFF as texturas das Salas |
| TAB | ON / OFF o 2D MAP |
| [..... | Move o Arquivo de Textura para as próximas 5 fileiras |
| ‘ | Move o Arquivo de Textura até as 5 fileiras anteriores |
| - | Seleciona o tile de textura prévio |
| + | Seleciona o próximo tile de textura |
| Ctrl + Clique | (Sobre uma textura colocada) - Espelha, reflete a textura |
| Clique / Direito | (Sobre um objeto) - Gira o objeto |
| Ctrl + Teclas Cursoras ... | Aponta a Câmera |



INTERFACE DO EDITOR

BARRA DE MENUS DESCENDENTES - (DROP DOWN MENU)

PROJETO

Load

Carrega um projeto. Deve estar no formato de arquivo **.PRJ** (o arquivo criado pelo Editor quando você salva o seu projeto).

Save

Freqüentemente! Salve múltiplas cópias e sempre antes de uma grande operação. (Se um problema ocorrer dentro do seu projeto, freqüentemente é mais fácil voltar a uma versão anterior que tentar encontrar e solucionar o problema).

Output WAD

IMPORTANTE FUNÇÃO! Este é o passo inicial na preparação para a visualização do seu projeto em jogo. O arquivo **WAD** é necessário, a fim de criar o arquivo **TR4 final** para suas fases. Os **WADs** estão localizados no **Tomb Raider Level Editor \ Graphics \ Wads**.

Quit

Fecha o Editor.

EDIT

Cut

Copia áreas do modelo (não "recorta" de fato). Não copia luzes ou objetos.

Paste

Arquiva áreas copiadas do modelo. Você pode usar este recurso para "arquivar" ou "transferir" pedaços copiados do modelo de uma sala para outra.

Select All

Seleciona a totalidade da área do chão e do teto na sala atual.

Undo

Trabalha com todas as funções **Features**. Usado principalmente para erros na modelagem atual como, por exemplo, a elevação ou rebaixamento de blocos, desfazer a aplicação de uma textura errada, etc.

Redo

Pode ser usado com qualquer coisa que você possa desfazer (**Undo**).

FEATURES

A função UNDO trabalha com todas as demais funções listadas em FEATURES

Random Floor Up = Elevar Chão Aleatoriamente = (F1)

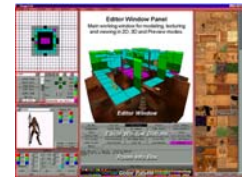
Cria chãos e tetos aleatoriamente. Usado junto com **SMOOTH** (alisar, suavizar). Atenção e cuidado são necessários em torno das extremidades da sala, e se você tem salas conectadas, alguns retoques serão necessários após o uso dessa função.

Random Floor Down = Abaixar Chão Aleatoriamente = (F2)

Random Ceiling Up = Elevar Teto Aleatoriamente = (F3)

Random Ceiling Down = Abaixar Teto Aleatoriamente = (F4)

As instruções do primeiro item se aplicam aos demais citados acima.



Flatten Floor = **Aplainar Chão** = (F5)

Flatten Ceiling = **Aplainar Teto** = (F6)

Se você criou uma superfície aleatória, estas funções irão aplainar livremente os picos e laterais da sua geometria.

Average Floor = **Chão Médio Comum** = (F7)

Average Ceiling = **Teto Médio Comum** = (F8)

Essas funções nivelarão completamente o chão e/ou o teto. Elas elevarão ou abaixarão a superfície do teto e/ou chão, dependendo de quão áspero e tosco estavam essas superfícies antes do nivelamento.

Smooth Floor = **Alisar, Abrandar, Suavizar o Chão** = (F9)

Smooth Ceiling = **Alisar, Abrandar, Suavizar o Teto** = (F10)

Aplaina, alisa superfícies ásperas; suaviza ângulos perpendiculares. Ótimo recurso para se usar com as funções **Random Floor** (F1 / F2) ou **Random Ceiling** (F3 / F4).

ROOM

Mirror

Selecione a sala e use esta função para mover brandamente (**flip**) a sala horizontalmente. As texturas precisarão ser retocadas !

Flip

Selecione a sala e use esta função para mover brandamente (**flip**) a sala verticalmente. As texturas precisarão ser retocadas !

Rotate

Selecione a sala para girá-la em **90°**. **ATENÇÃO!** As texturas **NÃO** giram com o **modelo**. Melhor usar esta função **ANTES** da texturização.

Place Target

Indispensável aprender essa função !

Pode ser usada com o atalho do teclado **ALT + Z**. É precioso mantê-la ativa e clicar sucessivamente ao redor das salas para examiná-las.

Pode clicar sobre ambos os planos : **2D** e **3D**.

Pode clicar em salas adjacentes na visão **3D**, mas deve-se ter uma clara linha de visão. Utilizada também para explorar e entrar em cantos difíceis.

Centre

Boa função para a recuperação de eixos. Essa função re-centraliza as salas.

Bound

O **MAIS** importante comando de manipulação de salas. Melhor usar quando construindo uma sala menor do que uma grande (cria extremidades desajeitadas).

Copy

Copia uma sala inteira ou porções de uma sala. As texturas não serão afetadas.

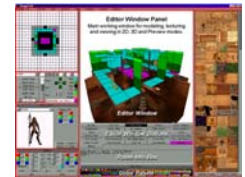
Split

Utilizado quando você cria um labirinto de corredores dentro de uma única sala (usando a função **wall**).

Você deve dividir todas as outras áreas em volta da sala, de forma que nenhuma sala se sobreponha.

Delete

Deleta uma sala. Certifique-se de que é isso mesmo que você quer fazer porque não há como reverter (**undo**) essa função !



Preview

Inestimável !
Use para “sobrevoar” o seu modelo. É a coisa mais próxima da execução do jogo no Editor.

CUIDADO ! Pode travar ou causar o colapso do programa, então, **salve seu projeto antes de fazer uso desta função !**

Se você ficar preso em algum canto, apenas encerre o modo **Preview** .

Para isto basta **apertar a tecla ESC** ou a **BARRA DE ESPAÇO** e depois, reentrar. Você pode “voar” de sala para sala e encerrar o modo **Preview** - a sala onde você finaliza retorna em visão 3D. Esta função é boa para encontrar salas em áreas maciçamente empilhadas.

Flip Map

Os **Flipmaps** são usados para criar eventos, mudanças de estado. Salas “**flipadas**” são basicamente cópias de salas existentes que podem ser engatilhadas para se tornarem ativas (**ON**) e/ou inativas (**OFF**).

Flipmaps são ótimos para efeitos de inundações, terremotos, mudanças de direção de correntes de água, e assim sucessivamente.

TEXTURE

Load TGA

Esta função carrega o arquivo do mapa de texturas. O arquivo deverá estar no **formato TGA** e deverá aparecer no Painel de Texturas na lateral direita da Interface do Editor.

Load PCX
Save PCX
Load Depth Cue
Save Depth Cue
Fix Textures

Todas as 5 funções acima não são usadas.

Clear Room

PERIGO ! ... Você tem certeza ?
Apaga uma sala , poupa as texturas !
Esta ação não pode ser revertida (**UNDO**).

EFFECTS

Câmera

A câmera básica usada para monitorar os movimentos de Lara ou fornecer visões especiais de lugares e/ou inimigos. Essa visão da câmera pode ser interrompida por intermédio da chave **LOOK**.

Fixed Câmera

Faz tudo o que a câmera básica faz, mas a visão não pode ser interrompida até que Lara pise fora do gatilho para a câmera.

Flyby Câmera

Uma série de câmeras colocadas para criar um **flyby** ou um efeito “**flythrough**” (voar através de).

Fog Bulb

Usado para criar um **fog volumétrico**. Geralmente é usado em conjunto com os **flieffects**. Só funciona com o **Volumetric FX ativado** no **menu Setup**.

Sink

Usado em salas de água para criar correntes. Bom em **flipmaps** para abrir ou bloquear o acesso de Lara nas áreas subaquáticas. A **diminuição da energia** pode ser configurada usando o **menu O**.

Sound

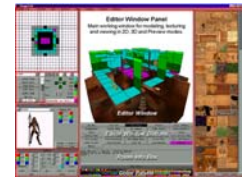
Muito raramente é usado para qualquer coisa a não ser barulhos de água ; pode causar o colapso do jogo se os sons corretos não estiverem disponíveis. Usado principalmente para sons de superfícies de água. Geralmente funciona nas imediações da área onde foi colocado. Não precisa ser engatilhado .

Copy

Copia efeitos com suas configurações. Poupa tempo !

Paste

Arquiva cópias dos efeitos.



OBJECTS

Find Object - Encontrar Objeto

Uma função muito útil quando se tenta encontrar um objeto específico. Uma janela se abre para a seleção do objeto que você deseja encontrar; se o objeto estiver no projeto, ele aparecerá realçado na sala onde estiver localizado. Se ele não estiver no projeto, uma caixa de diálogo se abrirá comunicando que **“nenhum tal objeto foi encontrado no mapa”** (**“no such object found in map”**).

Edit Object - Editar Objeto

Uma janela se abrirá para a seleção do objeto que você deseja editar. Uma vez selecionado, a caixa **Edit Object** aparecerá. Você pode configurar uma colisão para um bloco (1/4 da gradação de um bloco) no objeto selecionado, permitindo assim que Lara fique em pé sobre o objeto.

Place Object - Colocar Objeto

Seleciona o objeto na janela **“pop up”** e o coloca no modelo. Isto também pode ser realizado através do **Painel de Objetos**.

Move Object - Mover Objeto

Permite que você mova o objeto para um outro lugar dentro do modelo. O objeto deve ser selecionado antes de se usar essa função. Quando o novo local for clicado, o objeto será movido para lá. Você pode também mover o objeto dentro da sala utilizando a **tecla CONTROL juntamente com as teclas de setas**.

Change Object - Substituir Objeto

Permite que você substitua o objeto. O objeto deve ser selecionado antes de se usar essa função. Uma janela se abrirá, assim, você pode escolher o novo objeto. Quando tiver clicado sobre o objeto existente, o mais novo objeto selecionado o substituirá.

Delete Object - Deletar Objeto

O objeto deve estar selecionado para ser deletado quando você ativar essa função. Isto é muito fácil! **Basta selecionar o objeto** e, então, usar o comando **delete!**

Load Objects - Carregar Objeto

FUNÇÃO MUITO IMPORTANTE !

Quando for dar início a um novo projeto, você deve carregar os objetos (**load objects**) inimigos, etc., que farão parte dele, antes que possa utilizá-los. A extensão de arquivo para esses dados compactados, comprimidos, é o **.WAS**. Esses arquivos estão localizados na pasta **Tomb Raider Level Editor \ Graphics \ WADS** (ou, **Trle \ Graphics \ Wads**).

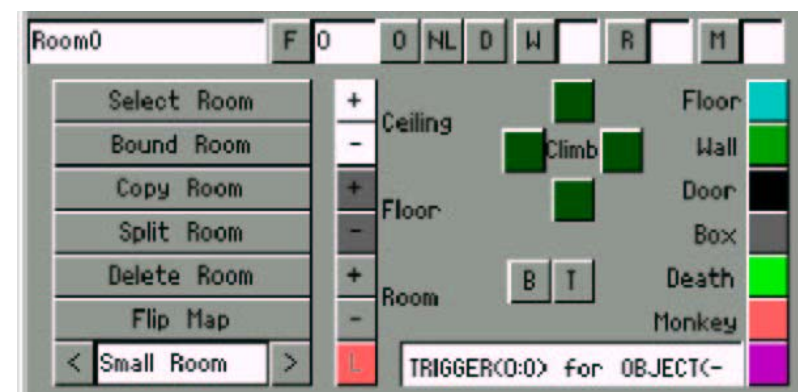
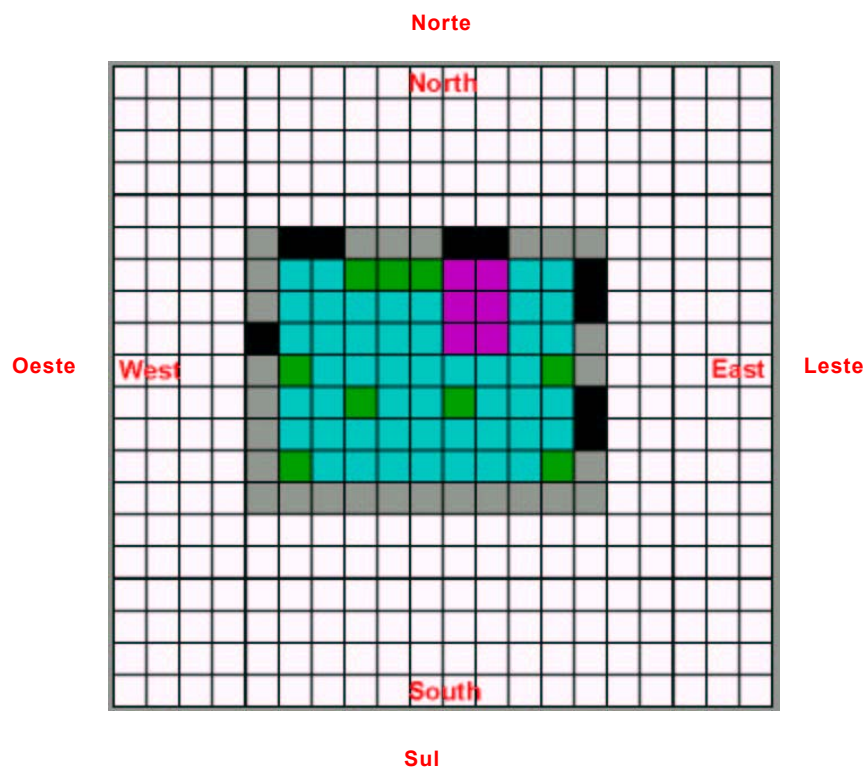


PAINEL DE VISÃO PLANA (PLAN VIEW)

GRADE DE VISÃO PLANA

Uma visão do topo para a base da sala selecionada aparecerá em azul sobre esta grade. Os quadrados cinza que a circundam representam as paredes da sala, e não são considerados como parte das dimensões atuais dessa sala (os quadrados cinza não representam paredes densas). As portas (ou portais) para as salas adjacentes estão representadas pela cor preta. No interior da sala, as paredes, bem como as colunas criadas com os blocos de construção, aparecem como quadrados verdes, os gatilhos comparecem como quadrados pink, etc.

Na **grade de Visão Plana**, estando de frente para ela, você terá as seguintes orientações :



BOTÕES DO EDITOR DE SALAS e JANELAS DE TEXTO

Room 0

Janela para o nome da sala. A sala selecionada aparecerá nesta janela. Para dar um nome específico a uma sala, digite o nome nesta janela e aperte a tecla **ENTER**.

F []

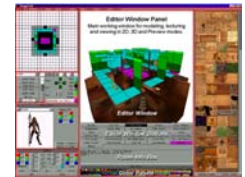
Botão **Flipmap** e janela de código.

O

Botão **OUTSIDE**, faz a sala funcionar como um espaço externo, exterior (as tranças de Lara balançam, etc...).

NL e D

Não são usados atualmente.



W []

Botão para sala de água e janela de gradação de intensidade.

R []

Botão para reflexo da água e janela de gradação de intensidade.

M []

Botão **Mist** (névoa) e janela de gradação de intensidade.

Select Room

Janela “pop up” com uma lista de salas já criadas e também salas ainda vazias .

Bound Room

Delimita, ajusta o tamanho da sala, assim como a seleção na grade de Visão Plana.

Copy Room

Copia a sala selecionada.

Split Room

Usado quando você cria um labirinto de corredores no interior de uma sala (usando a função **wall**).

É preciso dividir, separar todas as outras áreas em volta da sala, de forma que as salas **NÃO** se sobreponham.

Delete Room

Deleta salas **LEMBRE-SE : Não há como reverter (UNDO) esta função !!!**

Flip Map

Flipmaps são usados para criar eventos, mudanças de estado. Salas “ **flipadas** “ são basicamente cópias de salas existentes que podem ser engatilhadas para se tornarem ativas (**ON**) ou inativas (**OFF**).

Flipmaps são efeitos ótimos para inundação, terremotos, mudanças de correntes de água, e assim por diante.

< [“ X ” Room] >

Não é usado na versão PC.

Ceiling

[+] Eleva uma área selecionada do teto

[-] Abaixa uma área selecionada do teto

Floor

[+] Eleva uma área selecionada do chão

[-] Abaixa uma área selecionada do chão

Room

[+] Eleva uma sala inteira

[-] Abaixa uma sala inteira

Botão L

“Tranca” uma sala num lugar no mapa, de modo que você não pode movê-la na **visão 2D**.

Climb

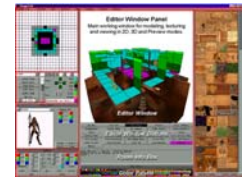
Botões direcionais para escaladas. Sempre confira a orientação no mapa.

Botão B

Marca, sinaliza para o **clockwork beetle**.

Botão T

Usado para especificar um **Trigger Triggerer** (ativador de gatilhos).



Floor

Modifica uma **parede selecionada** (mas não os quadrados cinza), fazendo com que ela retorne à condição de **superfície (chão)** novamente.

Wall

Transforma quadrado(s) azul(is) selecionado(s) em parede(s). As paredes têm sempre uma tonalidade de verde e estão prontas para serem segmentadas e texturizadas.

Door

Cria portais verticais ou horizontais entre salas.

Box

Evita que inimigos ultrapassem o limite demarcado por esta função. Assim, é possível evitar que os inimigos circulem para além das áreas desejadas.

Death

Produz a morte através do fogo nos quadrados. Bom para ser usado com textura de lava!

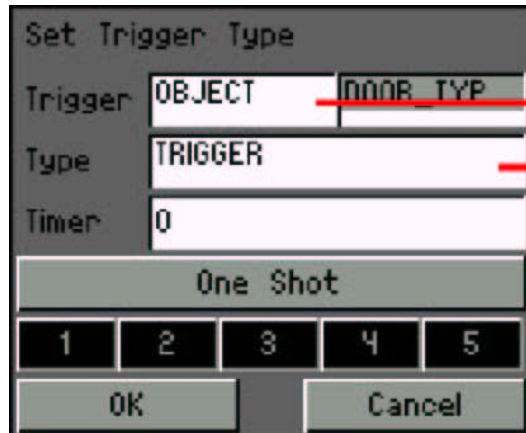
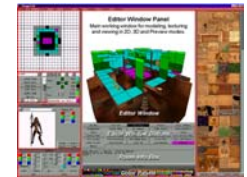
Monkey

Cria os quadrados para as superfícies **monkey swing**. Sempre deverá ser colocado na mais baixa elevação sob as texturas "**swing**". Por exemplo: Se a água está embaixo, você deve designar os quadrados do fundo da sala de água.

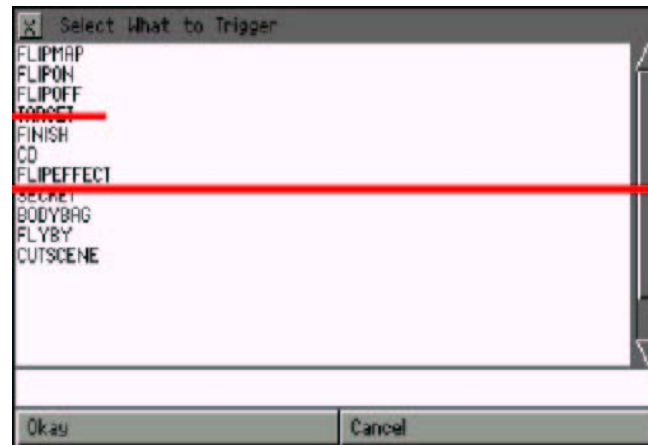
Botão Pink para Gatilhos

Usado para colocar os **gatilhos** que ativarão eventos e objetos, sons flipmaps, o fim de uma fase, etc.

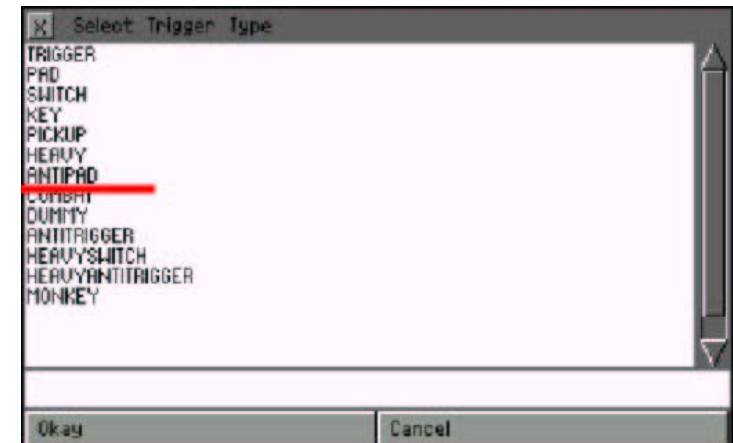
Clique em [Trigger<0:0> for OBJECT<-] para abrir a janela **Set Trigger Type**, na qual você fará a configuração de **gatilhos** especiais.



Janela "Set Trigger Type"
Configure o Tipo de Gatilho



Janela "Select What to Trigger"
Selecione O Quê Ativar



Janela "Select Trigger Type"
Selecione o Tipo de Gatilho

JANELA SET TRIGGER TYPE = CONFIGURE O TIPO DE GATILHO

TRIGGER

"Object" é a configuração padrão.
Clique na caixa de texto (à direita de **OBJECT**) para abrir uma outra janela, a **Select What to Trigger** (Selecione O Quê Ativar).

TYPE

"Trigger" é a configuração padrão.

Clique na caixa de texto do próprio **TRIGGER** para abrir uma outra janela, a **Select Trigger Type** (Selecione o Tipo de Gatilho).

TIMER

Um intervalo de tempo pode ser estabelecido para o acionamento dos eventos ou para a duração de um evento. Um número **inteiro** e **negativo** estabelece um intervalo de tempo **PRECEDENDO** um evento.

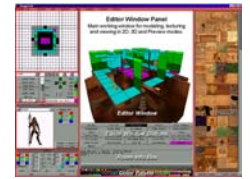
Com relação às **câmeras**, um número nesta caixa limita a visão da câmera ao tempo especificado.

BOTÃO ONE SHOT

Este botão faz praticamente o que diz: clique sobre ele se desejar que o evento ocorra apenas uma única vez.

BOTÕES NUMERADOS DE 1 A 5

Estes botões padrão são necessários à configuração dos gatilhos, exceto em alguns poucos casos.



JANELA SELECT WHAT TO TRIGGER = SELECIONE O QUÊ ATIVAR

Flipmap

Usado para acionar um **flipmap**. É preciso digitar o **número – código** na caixa de texto ao lado.

Flipon / Flipoff

Torna o **flipmap** **ativo** ou **inativo** (**ON** ou **OFF**). É preciso digitar um **número-código** para **flipmap** na caixa de texto ao lado.

Target

Usado com a câmera. Informa à câmera para focalizar um alvo “ **dummy** ”, e não Lara.

Finish

Ao ativar um quadrado para encerrar uma fase, você deve incluir um **número-código** na caixa de texto ao lado de “ **Finish** ”

CD

Este irá ativar uma trilha de áudio. O número da trilha deve ser incluído na caixa de texto ao lado de **CD**.

Flieffect

Flip Effects são um modo de ativar coisas que não têm um controlador específico. Elas são únicas - por exemplo: Tremer a tela ou executar um efeito sonoro.

Secret

Este cria o som característico do “ **secret** “. Certifique-se de que você também clicou o botão **ONE SHOT**, para que o som seja executado uma única vez!

Body Bag e Cut Scene

Não são usados.

Flyby

É usado apenas quando se cria uma tela título.

JANELA SELECT TRIGGER TYPE = SELECIONE O TIPO DE GATILHO

Trigger (Gatilho)

É a configuração padrão. Aciona objetos e eventos. Cria uma zona verticalmente ativa, acima do **gatilho**.

Pad

Pode ser considerado como uma espécie de amortecedor.

Um gatilho deve ser pisado, atravessado e mantido a ponto de ser ativado. Em outras palavras, Lara pode saltar sobre um quadrado com um **pad trigger** e ele **não será ativado**. Não há aqui uma zona de ativação vertical, tal como ocorre com um gatilho normal.

Switch e Key

São utilizados para ativar um **switch** e uma **chave**. São independentes entre si.

Pick-up

A ação de recolher um objeto (por exemplo, um **medi-pack**) aciona ou desencadeia um evento, por exemplo, uma pedra rolante (“ **rolling ball** ”).

Heavy

Tipo de gatilho não ativado por Lara. Pode ser ativado por um inimigo, um guia ou, ainda, por um objeto. Por exemplo: um bloco que foi arrastado, uma pedra rolante que foi ativada, etc., e que entra em contato com o quadrado engatilhado.

Antipad

Desativa tudo o que foi ativado por intermédio de um **pad trigger**.

Combat

Não usado.



Dummy

Pontes, pisos elevatórios e superfícies assemelhadas devem ter esta configuração para evitar que Lara transpasse ou se “afunde” no “chão” quando andar por eles.

Antitrigger

Desativa tudo o que foi ativado por um **gatilho** correspondente. **Não pode ser usado em portas cronometradas!**

Gatilhos especiais, tais como **pad**, **switch**, **key**, **antitrigger** e **antipad**, **NÃO PODEM SER EMPILHADOS** (não mais que um desses tipos por quadrado)... **um desses gatilhos ANULA todos os demais.**

Heavy Switch

É um **switch** designado para ser ativado por alguma coisa, menos por Lara!

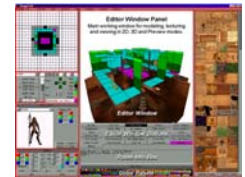
Heavy Antitrigger

Um **antigatilho Heavy**, ou seja, desativa um **gatilho Heavy** (“ **heavy trigger** ”).

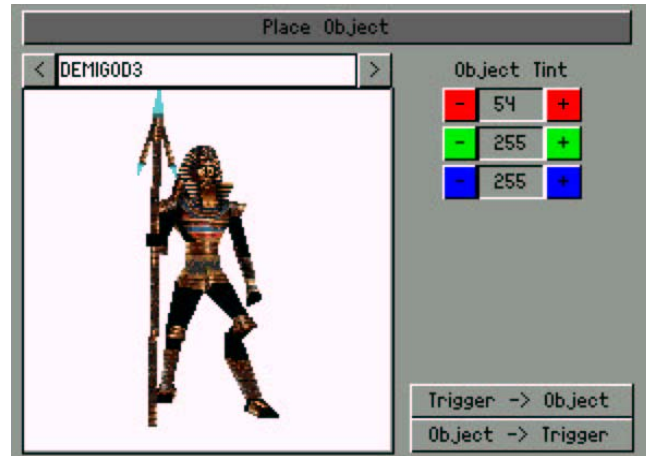
Monkey

Um **gatilho** que somente pode se tornar ativo quando Lara estiver atravessando uma área, dependurada no “ **monkey swing** ”.

Excelente oportunidade para uma tomada de câmera diferente ou uma armadilha que somente deva ser acionada quando Lara estiver “dependurada”, fazendo uma travessia.



PAINEL DE OBJETOS



Place Object

Depois de escolher um objeto na janela de texto de objetos, clique este botão e, em seguida, coloque o objeto clicando sobre um quadrado.

<[nome do objeto]>

Janela de texto de objetos. Clique para ativar o **Menu de Seleção de Objetos**.

Object Tint RGB

Ajusta os valores RGB e a luminosidade do objeto.

Trigger -> Object

Selecione o quadrado do gatilho, então, clique esse botão. **O Editor o levará ao objeto que está engatilhado nesse quadrado.**

Object -> Trigger

Selecione o objeto e, em seguida, clique este botão. **O Editor o levará ao quadrado onde está o gatilho desse objeto.**

VISUALIZANDO OS OBJETOS

Gire (Rotate) o objeto clicando com o botão esquerdo na janela do Objeto.

Mova o objeto para cima na janela, mantendo apertado o botão direito do mouse e movendo-o para a esquerda.

Abaixe o objeto movendo o mouse para a direita.

Dê um “ zoom in ” no objeto, mantendo apertado o botão direito do mouse e afastando-o de você.

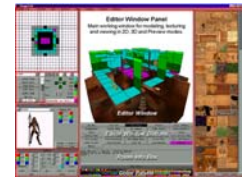
Para “ zoom out ” movimente o mouse para perto de você.

Se você não vê um objeto na janela, é possível que você esteja olhando para a parte de trás de um objeto plano. Se for este o caso, gire o objeto para trazê-lo de volta ao campo de visão. Talvez o objeto tenha sido movido para fora da janela de visualização. Use o mouse para fazê-lo retornar ao campo de visão.

O **menu Selecionar Objeto** mostra a lista de todos os objetos disponíveis nesse **WAD** (grupo de objetos).

É uma boa idéia imprimir o **arquivo .WAS** (na pasta **Trle \ Graphics \ WADS**). O arquivo **.WAS** é uma lista de todos os slots dos objetos (tal como eles aparecem no **menu “ Select Object ”**), bem como dos seus respectivos nomes de projetos. Na maioria das vezes, isto facilita a identificação dos objetos que você está buscando.

O **arquivo .WAS** para a fase do Tutorial é o **tut1.was**.



PAINEL DE ILUMINAÇÃO



Lighting

Torna os efeitos de luzes **On** e **Off** na janela **Preview** do Editor. Deve estar **ON** (ativado) a fim de que se possa editar os efeitos de iluminação.

Ambience RGB

Configura a gradação da luz ambiente dentro de uma sala. **Configura os valores RGBs** para os efeitos de cor.

X , Y Len , Cut X , Y

Move as luzes em volta das coordenadas **X** e **Y**.

Len = Ajusta o **falloff**
Cut = Ajusta o **hotspot**

Int , Out , In

Int = Intensidade
Out = Falloff
In = Hotspot

[ON]

Posição padrão **ON (ativado)**. Visível num quadrado azul. Clique **OFF** (com o botão **LIGHTING** ativado e as luzes colocadas selecionadas) quando não quiser que a luz afete Lara ou quaisquer dos objetos colocados. Bom para a criação de uma cor especial ou efeitos de iluminação.

RGB Colour

Configura uma tonalidade de cor para qualquer efeito de luz ou sombra.

BOTÕES DE COLOCAÇÃO DE ILUMINAÇÃO

Light

Coloca uma luz numa sala. Aceita ajuste de **Intensidade**, **Out (falloff)** e **In (hotspot)**. Permite atribuição e modificação de cor.

Shadow

Coloca uma sombra numa sala. Aceita ajuste de **Int**, **Out** e **In**. Permite atribuição e modificação de cor.

Sun

Coloca um sol numa sala. **Apenas 1 único sol por sala, por favor!** As **coordenadas X** e **Y** são usadas para mudar a orientação, habilitando alguns efeitos de iluminação realmente muito bons, inclusive um elenco de sombras. Aceita atribuição de cor.

Spot

Coloca uma luz de spot numa sala. Ativar o recurso **Show Light Meshes** (mostrar malhas de luzes), é fundamental para configurar os parâmetros das **coordenadas X, Y, Lens, Cut, In, Out, Int** e ajustar todos os detalhes no spot. Permite atribuição e modificação de cor.

Effect

Coloca um efeito de iluminação numa sala. Afeta apenas o quadrado onde estiver colocado. Permite ajuste de **Int, Out, In** e aceita atribuição e modificação de cor.

Copy

Copia um efeito de iluminação juntamente com suas configurações.

Paste

Arquiva no local desejado a iluminação e suas configurações copiadas.



PAINEL DE ILUMINAÇÃO

AJUSTANDO OS VALORES DE UMA ILUMINAÇÃO

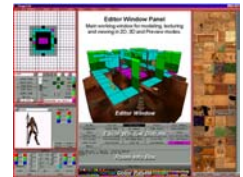
Os ajustes devem ser feitos usando os botões [<] ou [>] localizados em qualquer das laterais das caixas de estágio de leitura. Você não pode clicar numa caixa de estágio de leitura para digitar nela um novo valor numérico.

Observe a tabela abaixo para ver o quanto os valores podem ser alterados com cada clique de mouse.

Clique / esquerdo para gradações menores.

Clique / direito para gradações maiores.

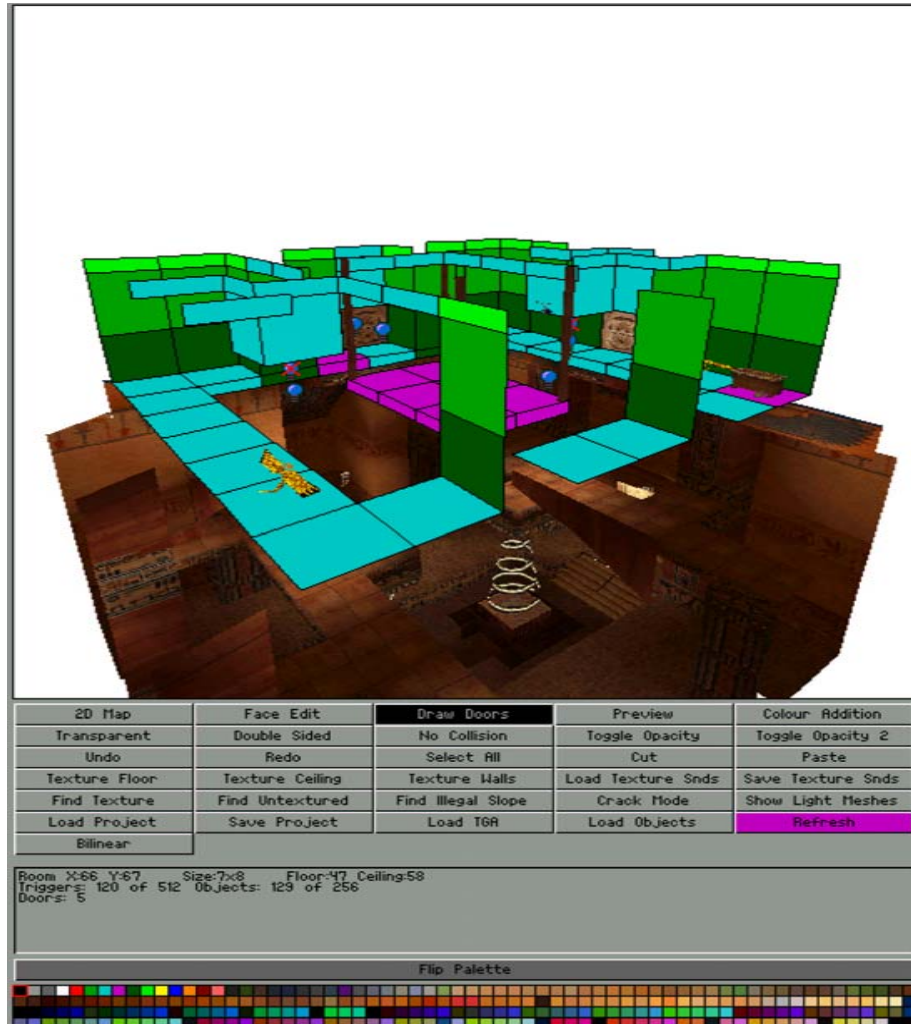
| Button | Left Click | Right Click |
|----------|------------|-------------|
| Ambience | 1 | 16 |
| X | 1 | 10 |
| Y | 1 | 10 |
| Len | .1 | 1.0 |
| Cut | .1 | 1.0 |
| INT | 3 | 12.5 |
| Out | 1 | 10 |
| In | 1 | 10 |
| Colour | 1 | 16 |



PAINEL DA JANELA DO EDITOR

JANELA DO EDITOR

Principal janela de trabalho para modelagem, texturização e visualização em **modos 2D, 3D e Prévio**.



| | | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|-------------------|
| 2D Map | Face Edit | Draw Doors | Preview | Colour Addition |
| Transparent | Double Sided | No Collision | Toggle Opacity | Toggle Opacity 2 |
| Undo | Redo | Select All | Cut | Paste |
| Texture Floor | Texture Ceiling | Texture Walls | Load Texture Snds | Save Texture Snds |
| Find Texture | Find Untextured | Find Illegal Slope | Crack Mode | Show Light Meshes |
| Load Project | Save Project | Load TGA | Load Objects | Refresh |
| Bilinear | | | | |

BOTÕES DA JANELA DO EDITOR

2D MAP

Exibe a visão do topo à base do seu projeto inteiro na janela do Editor.

Face Edit

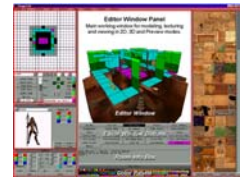
Se estiver ativado, exibe a sala que você selecionou no modo de visão 3D e com as texturas aplicadas. Clique para desativar o botão e obter uma visão 3D sem texturas.

Draw Doors

Exibe as salas adjacentes e/ou interligadas por meio de portas ou portais.

Preview

O modo **Preview** permite que você navegue pelo modelo e obtenha uma melhor visão de como ele será apresentado "em jogo". O **Autosave** é ativado quando você entra nesse modo. **Esc** ou **Barra de Espaço** são as teclas utilizadas para desativar e sair desse recurso.



PAINEL DA JANELA DO EDITOR

Colour Addition

Esta opção é apenas para o **Editor** - algumas vezes é difícil ver o que está acontecendo com as cores e as superfícies transparentes. Se você está tentando texturizar uma superfície de água e não tem portas ativadas, será mais fácil fazer isso trocando a opção **colour addition** pelo recurso **transparent**.

Transparent

Deve estar ativado quando empregado para criar texturas transparentes, tal como água.

Double Sided

Ativar para aplicar texturas em ambos os lados de um polígono. Deve ser utilizado para criar água, de modo que a textura da água possa ser vista tanto acima como abaixo da superfície.

No Collision

Atribuído para triângulos “suspensos no espaço” entre portais, quando você modela cantos angulados. Sem a sua utilização, Lara seria capaz de “andar sobre a água” e apareceria em pé, suspensa no ar.

Toggle Opacity

Quando criando uma transparência num “portal”, esse botão é utilizado para permitir a texturização desse “portal” e também para **IMPEDIR** a passagem através dessa abertura. Por exemplo: você deseja criar um efeito de jaula; ou criar uma janela, através da qual possa olhar para dentro de uma outra área.

Este recurso deve ser aplicado em ambos os lados da abertura !

Toggle Opacity 2

Quando for criar uma transparência num “portal”, este botão é usado para permitir a texturização da abertura e também **PERMITIR** a passagem através dela. Por exemplo: na criação de efeitos de água e teias de aranha.

Undo

Trabalha com todas as funções “**FEATURES**”. Também funciona com a colocação de texturas.

Redo

Permite múltiplos “**redos**” com todas as funções sob “**FEATURES**” na **Barra de Menus Descendentes**. Também funciona com a colocação de texturas.

Select All

Seleciona o chão ou o teto inteiro de uma sala selecionada.

Cut

Permite que você **COPIE** áreas de uma sala existente. Não as **RECORTA**, de fato, de um mapa.

Paste

“**COLA**” as áreas que foram copiadas de uma sala para outra ou, para dentro de uma mesma sala.

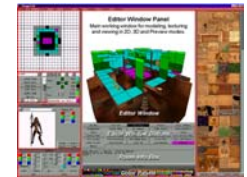
Texture Floor / Texture Ceiling / Texture Walls

Coloca texturas sobre **todo** o **chão / teto / paredes**, respectivamente.

Load Texture Snds e Save Texture Snds

Essas funções são úteis se você empregou sons para texturas individuais na janela **TEXTURE SOUNDS**. Clique sobre o **botão Texture Sounds**, na base do **Painel de Texturas** para abrir esta janela. Quando você salva o seu projeto, algumas vezes as texturas de sons são apagadas. Se isso ocorrer, carregue os sons novamente para dentro do seu projeto usando o botão **LOAD TEXTURE SNDS**.

NOTA : Estes são também os botões usados para salvar e carregar **bump maps**. Use os botões na base da janela **Texture Snds** para estabelecer o **bump mapping**. O **bump mapping** apenas será visível se esta opção estiver ativada (**ON**) no **menu Setup**. Todas as vezes que você salva um som ou uma designação de **bump map**, você salva com duas extensões separadas de arquivo padrão (**TFX** e **TBM**).



PAINEL DA JANELA DO EDITOR

Find Texture

Útil para descobrir onde uma textura em particular está aplicada no modelo. Com o **botão FACE EDIT clicado**, selecione a textura do **Painel de Texturas** e, depois, clique o **botão Find Texture**. O **Editor** irá localizá-la prá você.

Find Untextured

Encontra polígonos não texturizados dentro do modelo.

Find Illegal Slopes

Encontra declives ilegais, ou seja, áreas com ângulos onde Lara possa ficar presa.

Crack Mode

Não é usado.

Show Light Meshes

Este botão torna os “cones” das luzes visíveis. É muito útil quando se cria iluminação de **spots** e iluminações direcionadas.

Load Project

Carrega um projeto. Deve ser um projeto no **formato de arquivo .PRJ** - o arquivo criado pelo **Editor**, quando você salva seu projeto.

Save Project

Freqüentemente ! Salve múltiplas cópias e sempre antes de uma grande operação. Se um problema ocorrer dentro do seu projeto, fica bem mais fácil voltar a uma versão anterior do que ter que vasculhar todo o trabalho para tentar encontrar e resolver o problema.

Load Objects

IMPORTANTE FUNÇÃO ! Quando você inicia um novo projeto, você deve carregar os objetos que farão parte dele. Esses objetos estão num formato de **arquivo .WAS**.

Load TGA

Este botão carrega seu arquivo de texturas, o qual deve estar num **formato TGA**. O **Mapa de Texturas** aparecerá no **Painel de Texturas**, do lado direito do Editor.

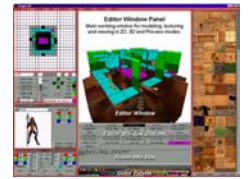
Refresh

Refaz, recria efeitos de iluminação entre salas adjuntas, interligadas. Geralmente depois da modificação de uma luz colocada, uma linha sólida será criada entre as salas interligadas. O botão **Refresh** (restaurar) redistribui a luz para eliminar essa linha.

Bilinear

A opção **Bilinear** alisa, suaviza, produz um “polimento” dos pixels externos, emulando o que uma **placa 3D** é capaz de fazer por suas texturas.

| | | | | |
|---------------|-----------------|--------------------|-------------------|-------------------|
| 2D Map | Face Edit | Draw Doors | Preview | Colour Addition |
| Transparent | Double Sided | No Collision | Toggle Opacity | Toggle Opacity 2 |
| Undo | Redo | Select All | Cut | Paste |
| Texture Floor | Texture Ceiling | Texture Walls | Load Texture Snds | Save Texture Snds |
| Find Texture | Find Untextured | Find Illegal Slope | Crack Mode | Show Light Meshes |
| Load Project | Save Project | Load TGA | Load Objects | Refresh |
| Bilinear | | | | |



JANELA DA CAIXA DE INFORMAÇÕES DO EDITOR (INFO BOX)

Situada imediatamente sob os botões do Editor, esta janela registra as principais informações sobre o projeto, tais como quantidade de objetos, gatilhos, eixos, altura, tamanho da sala, etc.

Janela "Info Box" - Janela de Informações do Editor



Room X,Y

Indica as coordenadas X e Y da sala selecionada. Útil quando se está empilhando salas.

Selected Block X and Y

As coordenadas para um bloco selecionado aparecem somente quando você clica sobre um quadrado na **grade de Visão Plana**.

Size

Informa a você quantos quadrados em comprimento e largura sua sala tem (a unidade de medida que está sendo representada na **grade do Painel de Visão Plana**).

Floor / Ceiling

Mostra a elevação do chão e/ou do teto. São funções importantes quando se alinham salas verticalmente.

Triggers

Preserva a trilha de quantos gatilhos você já utilizou em todo o projeto.

Objects

Informa quantos objetos você já empregou no projeto todo.

Doors

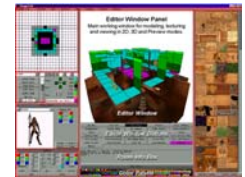
Informa quantas aberturas ou "portas" existem na sala selecionada.

Botão Flip Palette

No modo de visão **2D map**, quando você clica este botão, todas as salas numa elevação acima daquela que estiver selecionada, desaparecem da visão; as salas abaixo são cinza. Clique novamente e as salas de cima reaparecerão. Boa função para encontrar salas "escondidas".

Color Palette

A **Paleta de Cores** provê cores usadas em transparências. É também um caminho rápido para atribuir uma cor a uma iluminação. Selecione uma luz e, em seguida, clique sobre um quadrado de cor — a luz assumirá os **valores RGB** relativos à tonalidade de cor do quadrado escolhido.



PAINEL DE TEXTURAS

Texture Map

Arquivo TGA, 24 bits de cor. Cada tile tem 64 x 64 pixels. Você pode criar seu próprio mapa de texturas. Coloque de 4 a 8 tiles, um ao lado do outro. Veja na **Seção Técnicas Avançadas**, o tópico **Criando e Modificando Texturas** para mais detalhes sobre a criação dos seus próprios mapas.

Animation Ranges

Abre uma janela para a configuração de cadeias de animação. Texturas animadas não funcionarão até que essas cadeias estejam configuradas.

Texture Sounds

Abre uma janela para a atribuição do som adequado para as texturas.

Bump Level 1 e Bump Level 2

Usado para atribuir o efeito **bump mapping** para qualquer textura. Você precisa ter o **Bump Mapping** ativado no **menu Setup** para que possa ver esses efeitos. Também deve usar o **botão Save Texture Sounds** para **salvar** os bump maps estabelecidos.

Você sempre terá que salvar 2 arquivos: cada um tem uma extensão padrão de arquivo - um para **som (.TFX)** e o outro (**.TBM**) para **bump map**.

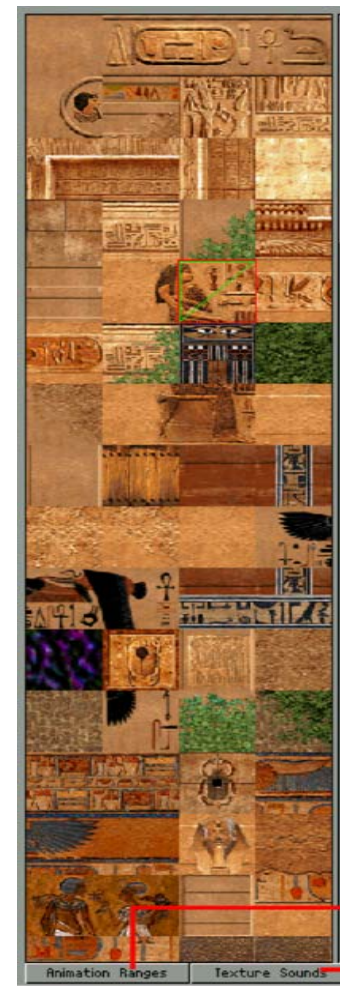


Fig. 1 - Mapa de Texturas

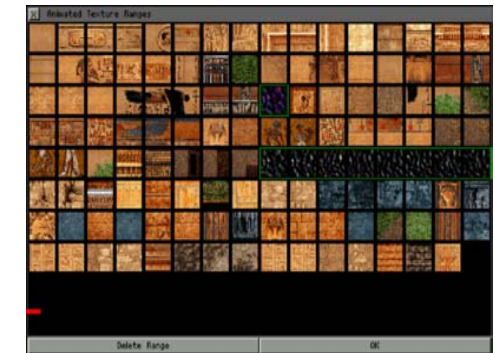


Fig. 2 - Janela "Animation Ranges"

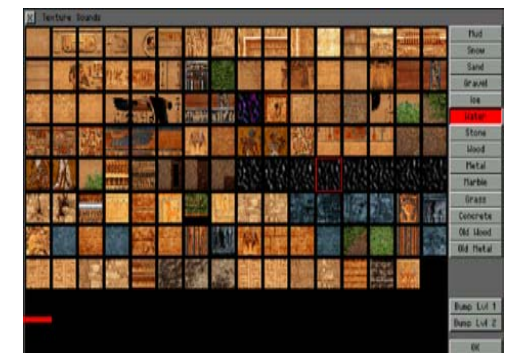
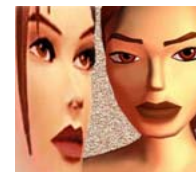


Fig. 3 - Janela "Texture Sounds"



AI (INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL) - Características de comportamento programado. Diferentes tipos de **AIs** podem ser atribuídas aos baddies (inimigos) para modificar seus comportamentos.

Ambient Light - A luz geral dentro de uma sala com a configuração padrão de RGB para 128,128,128.

Animation Range - uma determinada cadeia de texturas que inclui uma textura animada quando visualizada no jogo (in-game).

Arrows - Setas e Xs aparecem em branco realçados sobre vermelho em painéis de parede. Setas apenas sobre quadrados de chão e teto. Usadas para a boa harmonização do modelo e dos painéis de textura das paredes.

Average Ceiling - Assenta os quadrados selecionados do teto para uma altura média, comum (ou aplaina, se superfície aleatória).

Average Floor - Assenta os quadrados de chão selecionados para uma altura média, comum (ou aplaina, se superfície aleatória).

Bilinear - A opção bilinear emula o que uma placa 3D faz por suas texturas.

Block - o bloco básico de construção do Editor, criado quando você eleva ou abaixa quadrados da superfície.

Bound Room - Limita a área da sala a um tamanho escolhido.

Box - uma característica atribuída a um ou mais quadrados de chão que impede os inimigos de circularem em locais aonde não deveriam circular.

Broken Surface - Termo usado para ajudar a entender o que acontece a um quadrado cujo canto foi elevado ou rebaixado (a superfície fica dividida, "quebrada", em 2 seções de triângulos).

Bump Map - Efeito que pode ser atribuído às texturas para torná-las mais tridimensionais. Para visualizar os efeitos, a configuração **bump-map** deve estar ativada no **menu de configuração do jogo (Setup)**.

Câmera - usada para "direcionar" a visão, ativada por Lara quando ela se mantém em pé sobre um quadrado ativador (gatilho) da câmera.

Centre - (Ortografia inglesa UK) - Retorna a visão e o eixo de rotação para o centro da sala.

Cheat Mode - Veja **Flycheat**.

Climb - 4 botões verdes direcionais para escalada, usados para criar uma superfície escalável na parede.

Collision - ou **No Collision** - é atribuído aos cantos triangulares ressaltados para dentro dos portais quando declives diagonais foram modelados. Sem estas funções, Lara pareceria estar de pé sobre a água ou no meio do ar.

Copy - Diferentes estilos de cópias são utilizados no Editor para copiar luzes, salas e porções de salas, mas não objetos.

Copy Room - Copia uma sala (porém, a iluminação não será copiada com ela).

Crack Mode - Não é usado em versões desenvolvidas para PC.

Cut - o hotspot de uma luz de spot.

Death - Tipo de quadrado que fará Lara se ela queimar em chamas e morrer.

Delete - Remove salas, luzes e objetos do projeto.

Delete Room - Remove uma sala. Cuidado: função irreversível !

Demo Model - O modelo exemplo, demonstrativo do Editor, o Projeto Tutorial, **tut1.prj**.

Door - Algumas vezes chamada de "portal", é a abertura que conecta duas salas horizontal ou verticalmente. Varia em tamanho, de acordo com o tamanho da sala e o propósito da abertura.

Draw Doors - Esboça a conexão entre as salas, para além daquela em você está.

Effect Light - Uma luz colocada para afetar e produzir efeitos apenas num único quadrado.

Falloff - A parte da emanção da luz que se enfraquece ao longe, na escuridão.

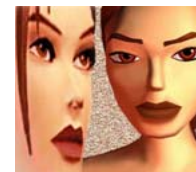
Face Edit - Texturas são exibidas e se tornam visíveis quando este botão está ativado.

Fixed Câmera - Uma câmera fixa não pode ser interrompida até que Lara pise fora do gatilho para ela - é ativada até mesmo quando armas são sacadas.

Flatten Ceiling - Torna planos os quadrados selecionados do teto.

Flatten Floor - Torna planos os quadrados selecionados do chão.

Flip Room - Selecione a sala e use esta função para "estremecer" a sala verticalmente. Esta função não irá estremecer suas texturas.



Flip Effect - Sinalizador especial colocado sobre **gatilhos** para causar ações específicas.

Flip Map - Usado para criar eventos e mudanças de estado tais como inundação e terremotos .

Flip Palette - Usado na navegação em 2D na janela do Editor. Faz todas as salas acima da que estiver selecionada “desaparecerem”.

Floor - A base, a superfície de uma sala.

Flyby Câmera - uma série de câmeras usadas para criar um efeito “flyby”.

Flycheat - O modo “cheat” (simulador); usado para se mover em volta de uma fase sem que se tenha que jogar o jogo. Aperte as letras **DOZY** do teclado e, em seguida, use as teclas **Control** e **Setas** para navegar. Pode ser desativado editando o **script.txt**.

Heavy Trigger - Um gatilho que é ativado apenas por alguma outra coisa, mas não por Lara.

Horizon Graphics - Gráficos de Horizontes. Aparece no **WAD** das fases com capacidades para cenários ao ar-livre. Não precisam ser colocados no modelo. São incorporados no **Level Converter**.

Horizontal Connection - Qualquer portal criado usando o botão **DOOR**, conectando salas lado a lado.

Hotspot - A parte mais brilhante da emanção de uma luz.

Illegal Door - Uma porta ou portal que não está conectado apropriadamente. Geralmente indica uma sobreposição - causará uma mensagem de erro quando produzindo um **WAD**.

Illegal Slope - Os declives que causam (nas suas junções) problemas de navegação. Qualquer declive sobre o qual um baddy não possa voar. Qualquer declive com ângulo de 3 cliques ou maiores, em meio aos quais Lara fica presa.

Len - O **falloff** (a parte da emanção da luz enfraquecida na escuridão) da luz de um spot.

Level - Uma fase de uma série de fases, cujo total compõe um jogo; o modelo jogável projetado em conjunto com um **WAD** em particular (grupo de objetos).

Level Converter - Programa **Tom2pc.exe** usado para converter o projeto num arquivo jogável **.TR4**.

Level Design - Todos os aspectos e etapas que envolve o “design” : do planejamento de ambientes ao jogo em si.

Light Meshes - A representação visual das características de uma iluminação.

Mirror - Selecione uma sala e use esta função para espelhar, refletir (flip) uma sala horizontalmente. **NÃO REFLETE** texturas.

Monkey Swing - uma escalada através de um teto, numa posição pendurada.

Nullmesh - Um objeto “dummy” (fictício, postiço, falso), colocado para executar uma função na fase jogável, por exemplo, chamadas.

Object - qualquer item colocado numa fase.

OCB - Object Code Bit. Aperte a **letra O** para abrir esta janela.

Output WAD - **Produção de um WAD** - A principal etapa na criação do arquivo jogável **.TR4**. Combina as informações de um **WAD** com informações da fase para criar um arquivo **.TOM**, o qual é então convertido em um arquivo jogável **.TR4**.

Pick-up - Item que Lara pode apanhar no jogo.

Place Target - (**ALT + Z**) - Pode mover você para um lugar específico numa sala ou para dentro de uma outra sala. Boa ferramenta de navegação. Altera o eixo rotacional.

Placed Light - Qualquer iluminação colocada num modelo, inclusive sombras.

Grade Plan View - A **grade de Visão Plana** onde uma sala selecionada é exibida numa visão do topo à base (plana).

Polygon Dropout - A falência de polígonos (conseqüentemente das texturas deles) está esboçada, desenhada no jogo, causando uma anulação no campo de visão.

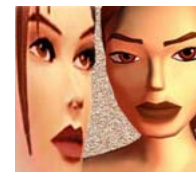
Portal - A abertura vertical ou horizontal criada quando duas salas são conectadas pelo **botão DOOR**. Varia em tamanho, de acordo com o tamanho da sala e o propósito da abertura.

Preview - Um voo 3D através do modelo. Algo muito próximo do que seria a visualização real do jogo, no Editor.

Random Ceiling Down or Up - Um caminho rápido para criar uma superfície orgânica rústica, áspera e desigual no teto de uma sala.

Random Floor Down or Up - Iguamente um caminho rápido para criar uma superfície orgânica rústica, áspera e desigual no chão de uma sala.

RGB Colour - Os valores das cores vermelha, verde e azul . Aos objetos e às luzes podem ser atribuídos diferentes valores de RGB.



Redo - Irá "refazer" qualquer ação que você tenha desfeito (**Undo**). A maioria das funções sob o comando **Features**, na **Barra de Menus Descendentes**, podem se beneficiar desse recurso.

Rotate - Gira uma sala em 90° à direita (sentido horário).

Select Room - Botão usado para encontrar uma sala em particular ou selecionar uma sala vazia para que ela seja acrescentada ao projeto da fase.

Sink - Usado para criar correntes numa sala de água.

Slope - Um quadrado de chão ou teto com um ângulo não paralelo ao horizonte.

Smooth Ceiling ou Floor - Suaviza, alisa. Produz uma espécie de "polimento" em superfícies ásperas do teto ou chão de uma sala; ângulos perpendiculares aplanados. Boa função para ser usada com as outras funções **Random Ceiling / Floor**.

Split Room - O botão **Split Room** (separar, dividir sala) é usado quando você cria um labirinto de corredores dentro de uma sala, usando para isso a função **Wall**. Você deve separar todas as outras áreas em volta da sala, de forma que as salas não se sobreponham.

Splitter - Refere-se a um bloqueio atribuído a um quadrado do chão, que impede os inimigos de adentrar locais onde não devam ir. Use o **botão Box** para delimitar a área. Quadrados na cor cinza identificam essas áreas bloqueadas pelo **botão Box**.

Square - Refere-se ao bloco básico de construção em superfície 2D. Os quadrados são elevados ou abaixados no processo de modelagem para criar uma forma. Um tile de textura cheio (64 x 64 pixels) é igual a um bloco "quadrado".

Texture Tile - Uma imagem de 64 x 64 pixels colocada sobre um quadrado para dar definição ao modelo. Quadrados não serão visíveis no jogo, até que as texturas sejam colocadas sobre eles.

Texture Map - Uma coleção de tiles de texturas usadas para "desenhar" o ambiente de uma fase.

Texture Sounds - Designado para os tiles de texturas, assim eles emitirão os sons apropriados quando se caminhar sobre eles (por exemplo, o som da areia, o de metal, de folhas secas, água, etc.).

Toggle Opacity - Usado quando se cria uma transparência num portal. Ele permite a texturização da porta e **IMPEDE** a passagem através dela. Por exemplo: você cria um efeito de jaula ou uma janela pela qual possa olhar para uma outra área. Deve ser aplicado em ambos os lados da abertura para evitar a passagem para o outro lado.

Toggle Opacity 2 - Usado quando se cria uma transparência num portal. Essa função permite a texturização da "porta" e **PERMITE** a passagem através da porta. Por exemplo, é usada para criar água e efeitos de teias de aranha.

Traps - Objetos animados configurados para matar Lara, tais como bolas rolantes, cravos pontiagudos, lâminas oscilantes, enfim, são armadilhas colocadas para "apanhar" Lara.

Transparency Colors - Cores transparentes de uma paleta de cores atribuídas aos quadrados com: 1) aberturas entre salas (cinza) e 2) áreas de observação externa dos gráficos de horizonte (preta).

Trigger - Atribuído a um quadrado de chão, usando o botão pink **Trigger** para preparar um **gatilho** para um determinado evento.

TT - Trigger Triggerer - Um objeto **dummy** colocado com um **gatilho**. Ele congela quaisquer **gatilhos** sob ele, até que ele próprio tenha sido ativado.

Trigger Zone - Zona de Gatilho - Um grupo de quadrados, todos engatilhados para um mesmo objeto.

Tom File - O arquivo **.TOM** criado quando você produz um **Wad** no **Editor**. Ele contém as informações do arquivo **WAD** da fase. **É o arquivo que fará a conversão para um arquivo jogável .TR4.**

Undo - Usado para "desfazer" ações e/ou **funções** particulares, principalmente aquelas encontradas sob o comando **FEATURES**, na **Barra de Menus Descendentes**. Ele irá "desfazer" também texturas mal aplicadas.

Vertical Connection - Qualquer portal (criado usando o botão **DOOR**) interligando salas acima e abaixo.

Wad File - Contém informações compactadas, comprimidas, de todos os objetos e animações para uma fase, em particular.

Wall - O botão **Wall**, verde, é usado para criar paredes; as paredes aparecem como quadrados verdes na grade de **Visão Plana**, mas aparecem como espaços em branco na **Janela do Editor**, no modo **2D Map**. No modo **3D**, as paredes aparecem em **3 tonalidades de verde** (para fins de texturização).

Wallpaper Effect - Uma indesejável condição resultante de uma texturização empobrecida, mal feita, aplicada em série, repetidamente, sem um critério de aplicação, enfim, aplicações inadequadas das texturas.

Was File - O arquivo **.WAS**. A lista de todos os objetos e animações numa fase, em particular.

White Arrows - Veja **Arrows** - setas.



DIAGNÓSTICO (TROUBLESHOOTING)

IDENTIFICANDO E SOLUCIONANDO PROBLEMAS

MENSAGENS DE ERRO DO LEVEL EDITOR

- **System Request : Arg list too big**

Quando você salva um projeto, o caminho para o arquivo **WAD** e o **Mapa de Texturas** são lembrados pelo Editor. Se você mover qualquer desses arquivos ou pastas, quando for carregar o seu projeto novamente, receberá a mensagem de erro acima. Quando você aperta **Cancel** (sua única opção), você receberá uma outra mensagem :

- **System Request : Warning : Texture File** (nome do caminho) **not found.**

Depois que você apertar **Okay**, uma janela **Load Object File** (Carregar Arquivo de Objetos) irá abrir.

Carregue seu arquivo WAD (Trle \ Graphics \ Wads) e, em seguida carregue seu Mapa de Texturas (Trle \ Maps).

Salve seu projeto e da próxima vez que carregá-lo, você estará preparado e equipado (a menos que você mova os arquivos novamente!).

Há uma outra mensagem que você pode receber durante esse processo, mas somente irá recebê-la se **carregar o arquivo WAD errado** para dentro do projeto no qual você já tenha colocado objetos.

Essa mensagem é :

- **System Request : Retain All Triggers** (Remap to Lara ?)

SEMPRE APORTE CANCEL ! Você será informado sobre quantos objetos foram removidos do mapa.

NÃO SALVE ESTE PROJETO ! Você vai precisar recarregar seu projeto e carregar no **arquivo WAD correto**, se quiser ter certeza de que não perderá qualquer coisa do seu trabalho .

MENSAGENS DE ERRO DO WINDOWS

Eu recebo uma mensagem de erro do Windows quando tento abrir o Editor :

Certifique-se de que você está operando em **16 bits de cor**. O Editor não rodará em 24 bits de cor !

O jogo não inicia, a tela está preta e eu recebo a mensagem : Failed to Set Up Direct X

Apenas reinicie seu sistema.

INTERFACE DO EDITOR

Os botões ao longo da base da tela da Interface não estão visíveis.

Pressione **Alt + Enter** para ajustar a Interface à sua tela. Certifique-se de que você está com uma resolução de tela de **1024 x 768**.

A tela da Interface (ou parte dela) se tornou preta :

Recupere a imagem **minimizando e restaurando** a tela novamente (pode ser que você tenha que pressionar novamente **Alt + Enter** para recuperar a **barra do Windows**).

JANELA DO EDITOR

A Janela do Editor fica completamente branca depois que eu carrego um projeto.

Clique para ativar o **botão 2D MAP** e, em seguida, clique para desativar. Isto tornará o projeto visível.



A sala e os objetos com os quais estou trabalhando desaparecem parcialmente do Janela do Editor

O Editor, em alguns casos, tem um leve problema de compatibilidade com a placa de vídeo **G Force**.

Desativando o botão **Draw Doors**, esse problema será resolvido.

Eu carreguei um novo projeto e o mapa de texturas e todos os objetos estão com umas cores estranhas

Uma vez que você salvar ou recarregar o projeto, as cores retornarão ao normal.

COLAPSOS

O Editor congelou antes que eu pudesse ter começado

Quando o Editor inicia, uma caixa de texto se abrirá com a seguinte pergunta: **Load in Last Autosave?** que, traduzindo, significa: **Carregar no último save automático?** Você deve apertar **OKAY** ou **CANCEL** antes de fazer qualquer outra coisa como, por exemplo, clicar sobre os botões Minimizar / Maximizar do Windows ou, então, o Editor congelará.

Eu construí minha fase e a produzi, mas ela entra em colapso quando começo a jogá-la

Certifique-se de que Lara foi colocada na fase!

Quando eu uso "Average Floor" ou "Average Ceiling", algumas vezes o programa congela

Se você, acidentalmente, seleciona um quadrado branco sobre a grade de **Visão Plana** e em seguida usa algum desses comandos, então o programa entrará em colapso.

PROBLEMAS GERAIS COM O USO DO EDITOR E/OU O CONVERSOR DE FASES

O Editor parece um "escapamento de um motor" quando eu entro em certas salas

Muito cuidado! Provavelmente você forçou os limites! Salas grandes com cargas de luzes e objetos irá atolar e afundar o seu sistema! Desativar o botão **Draw Doors** poderá ajudar.

Enquanto uso o Level Converter, nenhum dado é exibido e eu não tenho certeza se converti meus arquivos

Por alguma razão, provavelmente relacionada ao tamanho do projeto, o **Level Converter** algumas vezes deixa de exibir os dados enquanto está convertendo os arquivos. Geralmente você vê uma barra de progresso azul e saberá que o Conversor de Fases terminou o seu trabalho quando puder mover a janela em seu Desktop. Também, se quiser ter certeza, verifique a que horas o arquivo .TR4 foi criado. Há duas fases demonstrativas que apresentam esse problema... Catacombs e Coastal Ruins.

PROBLEMAS " DURANTE O JOGO "

A velocidade de projeção é pobre — o jogo não roda suavemente como normalmente o faz

Uma reinicialização geralmente resolve esse problema.

Lara fica presa e dança a "jiga"

Sempre use o **Illegal Slope** para fazer o rastreamento das angulações nas superfícies das salas antes de jogar sua fase. Isto impedirá que Lara fique presa no mapa. É comum a ocorrência de declives ilegais formando ângulos fortes quando você tem um declive de 3 cliques inclinado para uma parede ou duas; 3 cliques de declives um de frente para o outro, etc.

Coloquei o fog bulb mas não posso ver qualquer efeito

Verifique se o recurso **Volumetric FX** está ativado no **Menu de configuração do jogo (Setup)**.

Os **Fog Bulbs** funcionam em conjunto com os **FlipEffects** — certifique-se de que você configurou o **gatilho** adequadamente.



Eu atribuí as características de bump map a algumas texturas mas elas não apresentaram qualquer diferença.

Verifique se o **Bump-Mapping** foi ativado no **menu de configuração do jogo (Setup)**. Se você recarregou um **Mapa de Texturas** mas não salvou os sons das **texturas**, perderá os efeitos do **bump map**.

Existem buracos na minha fase

Qualquer superfície sem uma textura aplicada sobre ela, aparecerá transparente no jogo. Use o botão **Find Untextured** para localizar polígonos não texturizados.



ACORDO DE LICENCIAMENTO

A instalação e o uso deste software constitui um acordo com os termos desta licença, assim, por favor, leia cuidadosamente seus termos. Se você não concordar com qualquer coisa contida nele, delete este software do seu disco rígido, por favor.

O software que acompanha esta licença é protegido por direitos autorais e de propriedade de **Core Design Ltd.** e **Eidos Interactive**. Você está autorizado a utilizar este produto para seu próprio uso, mas não pode modificar, re-compilar, vender, alugar, ou arrendar este software para qualquer outra pessoa, sem o prévio consentimento por escrito da Core Design Ltd. e Eidos Interactive. Verifique o "Readme" para as revisões do Acordo de Licenciamento.

Sua licença para usar este software estará automática e imediatamente terminada sem o prévio recebimento de notificação da Core Design Ltd. e Eidos Interactive, se você desrespeitar o cumprimento de qualquer item deste acordo. Você concorda em destruir este software e a documentação da rescisão deste acordo.

Você pode usar este software para criar ou modificar fases para usar com o jogo Tomb Raider (daqui por diante chamado de fases) sujeito a estas restrições:

Suas fases não podem conter quaisquer modificações ou alterações de quaisquer arquivos executáveis incluídos nesta distribuição ou com os distribuídos com Tomb Raider: The Last Revelation.

Suas fases não podem conter qualquer marca registrada ilegal, ou direitos autorais materiais, a menos que você obtenha o consentimento por escrito dos proprietários da marca registrada e dos direitos autorais.

Quaisquer fases que você criar e distribuir deve conter seu nome, endereço e e-mail, e deve ser distribuída com um arquivo "Readme" que contenha esta sentença: "Esta fase não foi produzida e não foi suportada pela Core Design Ltd. e Eidos Interactive".

Suas fases devem ser distribuídas gratuitamente; livre de custos, taxas, preços ou encargos. Nem você, nem qualquer outro, pode vender, alugar, arrendar ou explorar comercialmente estas fases, de forma alguma. Você pode apenas trocá-las sem nenhum custo para os usuários autorizados de Tomb Raider Chronicles.

Quando você distribuir publicamente suas fases, automaticamente outorga a Core Design Ltd. e Eidos Interactive o perpétuo direito autorial, o livre direito de usar, modificar, licenciar e distribuir sua fase, de qualquer forma, à nossa escolha.

Você reconhece e expressamente admite e concorda que o uso do Editor de Fases é de risco único e exclusivamente seu. Este software e sua documentação são fornecidos "COMO SÃO" e sem garantia de qualquer espécie. Além disso, este software fica "SEM ASSISTÊNCIA" e "SEM SUPORTE" por parte da Core Design Ltd. ou Eidos Interactive. Em momento algum concordará em enviar agentes, representantes ou funcionários que forem solicitados, para prestar assistência ao usuário-final com a instalação, configuração ou operação deste software.

Sob nenhuma circunstância, inclusive negligência, a Core Design Ltd., Eidos Interactive ou seus diretores, executivos, representantes, funcionários ou agentes, devem ser responsabilizados por qualquer acidente, particular, que resulte em algum outro dano em decorrência do uso ou da inabilidade para usar este software. Alguns Estados não permitem a limitação ou exclusão de responsabilidade por danos acidentais ou conseqüentes, assim essas limitações ou exclusões podem não se aplicar a você. Porém, em nenhum evento, caso, ou acontecimento, nossa responsabilidade total com você por quaisquer danos, perdas, e causas de ações, deve exceder o montante que você pagou por este software. Se qualquer porção desta licença for inexecutável, a porção restante permanecerá em efeito.





For CORE DESIGN LTD. Tomb Raider Last Revelation

**PC Progammer
AI Programming** Richard Flower
Tom Scutt

Programmers Chris Coupe
Martin Gibbins
Derek Leigh-Gilchrist
Martin Jensen

Animators Phil Chapman

Level Designers Pete Duncan
Jamie Morton
Richard Morton
Andy Sandham
Joby Wood

FMV Sequences Peter Barnard
David Reading
Matt Furniss
Simeon Furniss
John Lilley

Additional Artwork Andrea Cordella
Damon Godley
Steve Hawkes
Mark Hazleton
Steve Huckle
Darren Wakeman

Music & Sound FX Peter Conelly

Original Story Peter Duncan
Dr. Kieron O'Hara
Richard Morton
Andy Sandham

Script Hope Caton
Andy Sandham

Producer Troy Horton

QA Tiziano Cirillo
Nick Conelly
Hayos Fatunmbi
Paul Field
Steve Wakeman
Dave Ward
Jason Churchman

Executive Producers Jeremy H. Smith
Adrian Smith

For CORE DESIGN LTD. Tomb Raider Level Editor

**PC Progammer
Marketing Support
Producer
Executive Producers** Richard Flower
Andrew Thompson
Andy Watt
Jeremy H. Smith
Adrian Smith

For EIDOS INTERACTIVE Tomb Raider Level Editor

**Producer
Project Lead
Lead Artist/Tutorial Level Design** Mike Schmitt
Rebecca Shearin
Gary La Rochelle

**Design Concept
Manual** Philip Campbell
Rebecca Shearin
Gary La Rochelle

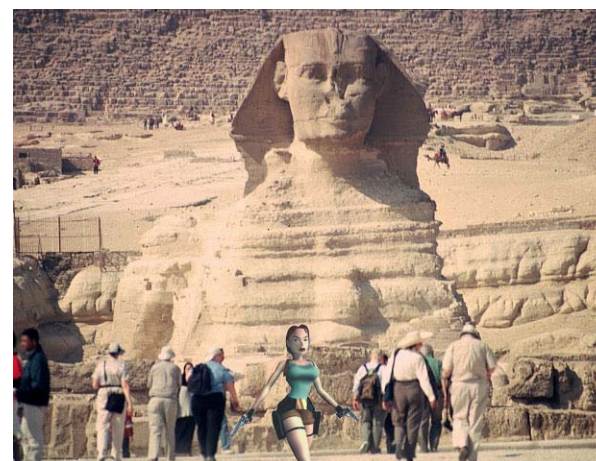
Marketing Support Paul Baldwin
Bryan Davies
Kim Pendelton

**Product Manager
V.P. of Development
QA Manager
Assistant QA Manager
QA
QA** Matt Knoles
Nick Earl
Brian King
Mike Orenich
Tamara Williamson
Carlo De La Llana

Special Thanks Mike McGarvey
Rob Dyer
Nick Earl
Mike Kawahara
Richard Morton
Tom Scutt
Peter Duncan
Chris Coupe
Martin Gibbons
Susie Hamilton

Extra Special Thanks Philip Campbell
Chantal Slagmolen
Andy Watt
Richard Flower
Troy Horton
Adrian Smith
Jeremy H. Smith
Everyone else at

CORE DESIGN LTD. !



Fotos re-editadas por : Virgínia Schalch.