

DUKE NUKEM 3D: IL BUILD -- A BUON EDITOR POCHE PAROLE! (lezione integrale v1.3 by FBS ARTS 1997)

Sono sicuro che tutti gli amanti del grande gioco della 3D Realms si saranno chiesti più di una volta come cavolo realizzare qualcosa di concreto con l'editor presente nel CD ORIGINALE del gioco. Ho ricevuto tonnellate di lettere che mi chiedevano delucidazioni sull'argomento e come al solito ho dato sfogo alla mia creatività per confezionare questa "lezione", se così si può chiamare.

Mi preme comunque sottolineare il fatto che il contenuto di questa guida non ha nulla a che vedere con il file d'aiuto già contenuto nella confezione del gioco, qui tenterò di essere più specifico, spiegarvi passo passo come si possono fare finestre, porte, esplosioni e tutte le altre cose che hanno reso Duke il mito che è diventato. Il mio consiglio rimane comunque quello di tenervi sotto mano anche il file BUILDHLP e, se ne avete l'opportunità, stamparlo insieme a questo mio file.

Se non dovesse essere abbastanza per voi tutto questo, vi ricordo comunque che periodicamente la stessa 3D Realms, per non parlare dei diversi appassionati di Duke, rilascia delle risposte alle cosiddette FAQ o Frequently Asked Questions (Domande più frequenti), perciò, se sapete bene l'inglese e avete voglia di girovagare per la rete... beh, posso dire di essere rimasto senza lavoro.

Come noterete fra breve, la FBS'S GUIDE è stata divisa in capitoli per facilitarvi la lettura (un sistema che tutti gli assidui "Netsurfer" di Internet hanno imparato ad apprezzare), in modo tale che se vorrete stampare questo malloppone potrete avere una sorta d'indicazione per trovare un determinato argomento. Tra l'altro, qui ho tentato di migliorare diverse informazioni non del tutto esatte che ho trovato in alcune FAQ sparse per la rete, anche se non escludo la presenza di qualche errorino qua e là.

Per migliorare il tutto ho anche aggiunto un paio di mappe che ho creato appositamente per questa lezione, non pensiate comunque che siano il massimo, queste le ho realizzate in maniera tale che anche i principianti siano in grado di capirci qualcosa! Il loro nomi sono MAPPA1.MAP e MAPPA2.MAP (ammappete che fantasia!) e ognuna potrà essere caricata separatamente dal SETUP di DUKE NUKEM: copiatele entrambe nella directory di gioco, selezionate la voce "Select user level" dal suddetto Setup, scegliete il nome della mappa che volete vedere e poi "Save and lunch Duke Nukem 3D"!

Per dare un'occhiata alle mappe di gioco già comprese (visualizzandole poi col Build) vi sarà il programma KEXTRACT.EXE. Per usarlo basterà scrivere KEXTRACT DUKE3D.GRP #.MAP, dove # è il nome della mappa che volete tirare fuori, come ad esempio E1L1 oppure E3L4 (saranno trasformate in file .MAP)... Ora tuffatevi in questa guida megagalattica e, per motivi che scoprirete alla fine, dateci dentro con la fantasia (nella creazione dei livelli, sporcaccioni!!)

Fabio "FBS" Simonetti

INDICE

- COME GET SOME!: Introduzione per i principianti
- Come creare il vostro primo livello farlocco
- Un settore all'interno di un altro
- Ritocchi finali (aggiustare texture, fare piani inclinati e cielo in parallasse)

- I'M DUKE NUKEM AND I'M COMING TO GET THE REST OF YOU ALIENS BASTARDS!
- Lesson two, the book is on the table (inserimento degli sprite)
- Menu del giorno: Lotag & Hitag!
- Gli sprite speciali (infinatura generale)
- Multiplayer che passione

- I'LL RIP YOUR HEAD OFF AND SHIT DOWN YOUR NECK!

- Teletrasporti
- Acqua
- Ascensori semplici
- Vetrate
- Grate del sistema d'aerazione
- Telecamere di sicurezza
- Porte alla Doom
- Porte alla Mood
- Porte a dentiera
- Porte ad anta
- Porte alla Star Trek
- Porte alla Star Trek a due tempi
- Porte a T
- Porte a scheda magnetica
- Pulsanti di fine livello

- IT'S DOWN TO YOU AND ME, YOU ONE EYED FREAK!
- Ponti (indistruttibili e non)
- Esplosioni e buchi nei muri
- Nastri trasportatori e acqua corrente
- Porte a combinazione o autoaprenti
- Interruttori per la luce
- Ascensori per piani sovrapposti
- Porte che fanno illuminare camere scure
- Fori nel pavimento che collegano piani diversi
- Luci che lampeggiano quando vengono distrutte
- Specchi
- Doppi portali a rotazione
- Treno A-B / Metropolitana
- Terremoti (diversi effetti e deformazioni)
- Vasca con le onde
- Ingranaggi
- Luci casuali
- Laser Tripbomb già attivate
- Respawn
- Stanze segrete
- Stanze con eco
- Torrette (laser, bombe e Shrinker)

- LISTA DEI SUONI

- THE DUKE NUKEM TENKAICHI (un possibile torneo di Builders!!!)

COME GET SOME!

Per prima cosa la soluzione a un quesito abbastanza frequente: "Come cacchio faccio a fare partire l'editor, vacca polacca?". Copiate semplicemente tutto il contenuto della directory \ GOODIES\BUILD in quella contenente il gioco, o quantomeno in una contenente il file DUKE3D.GRP, così, quando passerete dalla visuale 2D alla 3D, il programma potrà leggere le texture di gioco contenute nel file .GRP, capito ora come mai si spappava tutto?

Ok, ora veniamo alle cose serie, una piccola infarinatura generale prima d'iniziare la lezione vera e propria. Ogni livello di Duke non è altro che una mappa, cioè una serie di stanze riempite di mostri e oggetti, creata da designer professionisti con lo stesso builder che avete voi tra le mani. Per semplificare le cose, vi posso dire che vi sono essenzialmente tre cose che dovrete imparare a gestire per diventare anche voi dei designer coi controfiocchi: 1- i cosiddetti settori: le zone di cui ogni mappa è composta; 2 - gli sprite: i personaggi del

gioco; 3 - gli sprite speciali, cioè quegli affari (rappresentati per lo più da letterine che si metteranno sulla mappa a mo' di nemici) che vi permetteranno di far accadere tutte le cose caratteristiche di Duke 3D: muri che saltano, luci che si accendono e spengono, porte e ascensori... ma queste cose le vedremo più avanti.

IL VOSTRO PRIMO LIVELLO FARLOCCO

Dunque, dunque, avete caricato l'editor? Bene, se già non lo sapete, il programma ha due modalità, entrambe insostituibili, che vi permetteranno di sbizzarrirvi creando tutto ciò che vorrete... o quasi: una visuale 2D (quella che mostrerà la mappa dall'alto) e quella 3D, alla quale potrete accedere (premendo l'INVIO del tastierino numerico) solamente dopo aver creato almeno una stanza in 2D. Ogni stanza/settore sarà delimitata da un certo numero di vertici, o angoli, che potrete posizionare semplicemente premendo la barra spazio. La riga che verrà creata automaticamente tra un punto e l'altro non sarà altro che il muro del vostro primo livello. Potrete "chiudere" la stanza posizionando un punto su quello dal quale siete partiti. Chiaro?

Ora, dopo aver disegnato la prima figura geometrica che vi è passata per la testa, magari di forma quadrata per semplificare il tutto, grazie al pulsante destro del mouse, spostate la freccia che indica la vostra posizione all'interno della camera che avete appena fatto e premete il tasto "scroll lock" (due tasti a destra di F-12) in modo da spostare il punto di partenza di Duke all'interno della zona. Semmai voleste allargare la camera o cambiare la sua forma, basterà che poniate il puntatore su uno dei vertici che avete precedentemente posizionato, teniate premuto il pulsante sinistro e muoviate il mouse per spostare il punto alla posizione che desiderate. Come avrete senz'altro visto, la creazione dei punti e il loro spostamento sarà comunque legata alla griglia quadrettata che farà da sfondo, potrete infatti porre i vertici solo all'incrocio delle sue linee... Per poter cambiare la grandezza dei quadretti della suddetta griglia, ed essere così più precisi nella costruzione delle vostre stanze, basterà premere G, anche se per ora vi consiglio di non esagerare con la "precisione", prima conviene prendere un po' la mano coi comandi.

Benissimo, spero che fino a qui non ci siano problemi, perché ora è venuto il momento di dare un'occhiata alla visuale 3D! Come vi ho già detto, spostate la freccia all'interno della stanza che avete costruito (col pulsante destro del mouse), premete scroll lock per porre il punto di partenza in quest'area e premete l'INVIO del tastierino numerico... Tadaa! Eccovi all'interno della vostra prima camera! Certamente starete pensando qualcosa del tipo: "Ma che bella schifezza, che brutte texture e com'è bassa...". A tutto c'è rimedio, per prima cosa l'altezza di ogni settore: potrete cambiarla ponendo il puntatore sul soffitto che volete alzare/abbassare per poi schiacciare Pag up/Pag down fino a quando non raggiungerete l'altezza che desiderate. Per le texture sui muri la cosa è altrettanto semplice: mettetevi sul muro da "ridipingere", premete una volta V e vedrete apparire una specie di menu contenente tutte le texture usate da voi fino ad ora (se siete all'inizio dovrete vederne una sola), premendo ancora una volta V andrete alla schermata con TUTTE le texture e sprite disponibili nel gioco. Spostandovi con i tasti del cursore scegliete quella che preferite, premete Invio (quello centrale questa volta) e la vedrete appiccicata sul muro precedentemente selezionato... bello eh? Fate lo stesso per tutte le pareti che volete rifare o, se le volete tutte uguali risparmiando tempo, copiate e incollate la texture scelta grazie all'uso del tasto Tab (quello a sinistra della Q) e Invio (NON quello del tastierino). Fate lo stesso per il soffitto e il pavimento.

Per dare un tocco di realismo a tutto quanto, ora non vi resta che aggiungere qualche ombra, rendendo più scura una parete, facendone un'altra più chiara e via dicendo. Per tutto questo i tasti + e - sono fatti apposta, ricordate solo una cosa: normalmente due pareti che si guardano l'un l'altra devono avere la medesima luminosità, anche se naturalmente spetterà a voi decidere queste cose. Ah, dimenticavo, per poter cambiare la luce a un intero settore, potrete tener premuto Alt e utilizzare i già citati + e -, pensate che questa cosa lo scoperta solo dopo aver realizzato due interi livelli cambiando la luce di ogni singolo muro e angolino a mo' di certosino Galbani!

Ah, quasi dimenticavo di dirvelo: potrete zoomare sulla mappa 2D grazie alle lettere A-Z,

tasti che nel 3D vi permetteranno di aumentare e diminuire la vostra altitudine. In quest'ultima modalità (il 3D, voglio dire), premendo caps-lock (tasto sopra allo Shift di sinistra) potrete tra l'altro scegliere tra tre tipi di sollevamento verticale: come se foste Duke Nukem (con le limitazioni del caso), senza limitazioni a scatti, senza limitazioni in maniera fluida (è difficile descriverli, fate prima a darci un occhio!).

Questo è un primo passo per diventare dei veri muratori, ora potrete salvare il livello se lo desiderate: premete Esc, scegliete A (save As) e date un nome alla vostra creazione. Da ora in poi potrete salvare semplicemente premendo Esc e S (save), anche se è sempre conveniente creare diversi file, magari numerandoli, per avere la possibilità di tornare indietro semmai commettete qualche errore o decideste di rifare qualcosa (i bug nel programma sono tanti!).

UN SETTORE ALL'INTERNO DI UN ALTRO

Comunque decidiate di fare, vi sono un altro paio di cosette da sapere prima di passare alle cose davvero divertenti. Ad esempio, come fare a creare un settore all'interno di un altro, per costruire ad esempio una specie di altare o, magari, un gruppo di casse? Dalla mappa 2D disegnate un settore all'interno della stanza fatta precedentemente, magari il tipico quadrato, spostate la zona di partenza nell'area al di fuori della sezione appena creata e passate al 3D. Come vedrete sarà apparsa una colonna, qualcosa che non centra un bel cavolo con una cassa... Rientrate nel 2D, posizionate il puntatore all'interno del pilastro traditore e premete Alt-S. Vedrete le pareti bianche della zona diventare rosse, questo per indicare che quei muri ora sono dei cosiddetti "Two Sided Wall" e che l'area è "Spazio Valido per il Giocatore", ma questo lo capirete meglio passando alla visuale 3D. L'avete fatto? Bene, vi state chiedendo che ne è stato della colonna? Mettete il puntatore sul pavimento dal quale l'avevate vista spuntare (il settore rosso indicato nella mappa 2D) e premete i soliti Pag up/Pag down: potrete alzare e abbassare la porzione di pavimento o soffitto come vorrete... capito il trucchetto? Ora fate la cassa, riempitela di texture (magari quelle di legno), ombreggiate e se volete salvate il tutto.

Se per qualche ragione voleste inserire un punto su una linea che avete già fatto (intermedio a due vertici, quindi), vi basterà posizionarvi sopra di essa e premere il tasto Ins (a sinistra di Pag up). In questo modo potrete far apparire un altro muro da quel punto e suddividere i settori in altri più piccoli.

RITOCCHI FINALI

Abbiamo quasi finito per quanto riguarda la prima parte da "principianti", gli ultimi appunti riguardano il dimensionamento delle texture sui muri, la possibilità d'inclinare ogni superficie a piacere e il cielo con il parallasse. Per il primo punto la storia è semplice: nella visuale 3D potrete usare le frecce del tastierino numerico per allargare, stringere e deformare ogni texture sulle pareti, mentre potrete semplicemente farle scivolare nelle diverse direzioni premendo Shift insieme alle solite frecce. Semmai perdeste il senso della realtà e voleste far tornare la texture alla dimensione originale non vi resterà che schiacciare il tasto "-" a sinistra dello Shift di destra. Il sistema per allargare/stringere/deformare che vi ho appena descritto non funziona però con le texture dei soffitti e dei pavimenti, queste ultime potranno solamente essere spostate (sempre col tastierino numerico) oppure ingrandite premendo la lettera E... misteri della tecnica. Una cosa utile è la possibilità di tener premuto il numero 5 del tastierino durante tutte queste operazioni: gli spostamenti saranno quadruplicati, dandovi modo di risparmiare tempo.

Per poter orientare e raddrizzare le texture come più vi piace, vi saranno altri due tasti extra: F - per spostare l'orientamento di ognuna, O - per orientare le direzioni delle deformazioni e R - per l'allineamento relativo, in modo da orientare una texture in base a quelle che la circondano... è difficile da spiegare, ma vi posso assicurare che è molto utile.

Bene, ora passiamo alla storia delle inclinazioni: sempre dalla 3D, mirate al soffitto/pavimento che desiderate inclinare, premete i tasti "[" e "]" (i due a destra della lettera P) e il gioco è fatto... I lati non si inclinano nella direzione che voi volete? Mettetevi sul lato che desiderate sia alla base dello "scivolo", posizionate il puntatore sul pavimento e

premete Alt-F fino a quando la direzione non sarà quella che desiderate.

Il soffitto con il parallasse, cioè quello coi palazzi del primo livello oppure quello con le stelle o la luna, è semplice da fare: scegliete una texture per il soffitto (magari una di quelle appositamente disegnate: il cielo stellato, i palazzi e così via - dalla texture n. 80 alla n. 96) e poi, posizionando il puntatore su di esso, premete P. Ricordate di non usare le texture spaziali per un settore che Duke potrà visitare: con alcune il personaggio si spiacchierà per la pressione... avete presente i film Atmosfera 0 e Atto di Forza? Splash!

I'M DUKE NUKEM AND I'M COMING TO GET THE REST OF YOU ALIEN BASTARDS!

Per poter andare avanti dovrete necessariamente sapere parecchie altre cose interessanti sull'editor. Tanto per chiudere il capitolo relativo ai settori (anche se chiudere mi sembra una parola grossa, diciamo per "arricchire" il capitolo dei settori), sappiate che tenendo premuto il tasto Shift sinistro nella mappa 2D e muovendo il mouse, potrete selezionare un intero gruppo di vertici/sprite che poi potrete spostare a piacere (Shift nuovamente per deselezionarli), mentre tenendo premuto Alt destro selezionerete un intero settore. Sia selezionando i vertici/sprite che un intero settore, col tasto Ins potrete duplicarli; vi consiglio comunque di lasciar perdere questa opzione perché è zeppa di bug almeno quanto quella per copiare intere zone... i metodi per aggirarli ci sono ma ci impiegherei tre giorni per spiegarveli!

Per cancellare l'ultimo vertice creato, purché non sia già stato chiuso il suo settore, basterà premere Backspace (a sinistra di Ins), mentre per cancellare un'intera zona, potete usare CTRL destro+CANC. Prima di farlo siate però sicuri di aver tolto tutti gli sprite che c'erano dentro. Se quest'ultima cosa non dovesse funzionare potreste tentare di cancellare il tutto spostando un vertice su un altro, anche se così è possibile (tanto per cambiare) che saltino fuori altri bug! Come ultima indicazione qualcosa di veramente utile: per poter mettere due diverse texture a un "muro" creato abbassando fino ad un certo punto il soffitto e alzando il pavimento, come per le "porte a dentiera" nella mappa 1, basterà premere "2" (NON quello del tastierino numerico!) mirando a una metà e scegliere come al solito le due diverse texture.

Con CTRL+T potrete spegnere/accendere i nomi presenti sugli sprite della mappa 2D e le targhette che identificano i Lotag/Hitag dei settori (utile quando dovete lavorare su mappe piene di oggetti), mentre premendo L non sarete più costretti a inserire i vertici agli incroci della griglia (non vi conviene usare spesso questa modalità, potreste incasinarvi non poco).

LESSON TWO: THE BOOK IS ON THE TABLE!

Ok, ora la funzione degli sprite normali e quella degli sprite speciali. Partiamo naturalmente dai più semplici: quelli normali (ma va?).

In questa categoria rientrano tutte le cose che il gioco non gestisce come settori, ad esempio: nemici, cadaveri di nemici, i giocatori, armi e oggetti vari (praticamente tutti gli affari in bitmap). Per poter inserire una qualsiasi di queste cose, sarà sufficiente andare nella visuale 3D dopo aver creato almeno una stanza coi metodi del capitolo precedente (non dimenticate di porre il punto di partenza di Duke con lo Scroll Lock), mirare con il puntatore del mouse al pavimento sul quale volete che sia messo lo sprite, e premere S. Una schifosa texture sarà apparsa sul posto: quello sarà il vostro primo "oggetto"!

Per poterlo cambiare, dovrete utilizzare lo stesso sistema sfruttato per i muri: mettetevi sopra col puntatore, premete due volte V e scegliete quello che più vi aggrada. Come già per i citati muri, potrete allargare, stringere o manipolare lo sprite con le frecce del tastierino, renderlo più o meno scuro con +/- (inutile per gli oggetti posti in un settore col soffitto a parallasse, sarà infatti la luminosità di quest'ultimo a dettare quella dello sprite), alzarlo o abbassarlo con Pag up/Pag down (potrete farlo arrivare esattamente al livello del soffitto o del pavimento premendo questi tasti insieme a CTRL) e via dicendo (se non ricordate queste cose date un'occhiata alla sezione precedente!)

Come sicuramente avrete notato, alcuni sprite saranno animati di default: non appena li selezionerete inizieranno a fare qualcosa di specifico, tipo le ballerine, gli Atomic Healt e addirittura le ventole alla Bladerunner. Per far sì che NON venga attivata l'animazione, sarà sufficiente non scegliere il primo dei fotogrammi ma uno di quelli seguenti. La stessa cosa vale per i nemici, per cui non chiedetevi il motivo per il quale quel determinato mostro non si muove!

Ok, ora viene il bello. Ogni sprite ha tre sistemi per essere visualizzato nell'area 3D: quello classico che conoscete sin dall'epoca di Doom - quello cioè che mostra gli oggetti sempre nella medesima posizione anche se ci girate intorno; quello che li fa apparire a mo' di poster (praticamente rappresentazioni 2D verticali) e quello che li fa diventare tappetini da bagno (2D orizzontali, anche se alcuni sprite si spapperanno non appena tenterete di visualizzarli con questo sistema). Per passare da una rappresentazione all'altra, basterà posizionarsi sull'oggetto che vorrete manipolare, tenere premuto il tasto sinistro del mouse (per tener selezionato l'oggetto anche se sposterete il puntatore) e premere la lettera R.

L'orientamento dello sprite (il "gambettino" che si nota nella mappa 2D) si potrà cambiare coi tasti "," e "." ("virgola" e "punto"), con questo sistema potrete decidere da che parte guarderanno i nemici e un sacco di altre cose importanti che vedremo più avanti.

Potrete rendere un oggetto più o meno trasparente con la lettera T (tre gradazioni disponibili) e infine appiccicarlo a una parete a mo' di poster o scritta su un muro (tipo i graffiti di alcuni livelli) semplicemente mirando alla zona sulla quale volete farlo e premendo la solita lettera S (poi potrete sempre cambiarlo con la V). Durante tutti i processi spiegati sopra, ricordatevi che sarà sempre possibile copiare/incollare uno sprite così come facevate per le texture: dalla mappa 3D memorizzatene uno col Tab e poi incollatelo usando la S. In ogni momento potrete cancellare lo sprite usando il tasto CANCEL (a destra dell'invio principale).

Un'altra chicca: camminando verso uno degli oggetti che avrete posizionato per il livello, sicuramente vi sarete accorti che alcuni bloccheranno il vostro passaggio. Passate alla mappa 2D, puntateli e premete la lettera B: trasformerete un oggetto "bloccante" in uno che potrà essere superato senza problemi, mentre potete premere CTRL+H per passare da uno che normalmente non si può colpire a uno che si può spaccare (opzioni che comunque non funzioneranno per tutti gli oggetti).

Benissimo, spero abbiate capito tutto fin qui, perché è venuto il momento di entrare nello specifico: tra breve cercherò di spiegarvi la cosa più importante e (relativamente) difficile dell'intero Build.

MENU' DEL GIORNO: HITAG & LOTAG!

Allora, mettiamola così: per trasformare un singolo settore in qualcosa di speciale, tipo un ascensore, una zona con una luce che lampeggia, una porta, un teletrasportatore, un settore che si muove all'interno di un altro (tipo la metropolitana del livello 3-6) o magari dell'acqua, non dovrete far altro che dire al programma di farlo. Visto che non sarà possibile interfacciarsi in maniera neurale ancora per una decina d'anni, dovrete necessariamente dirglielo dando a ciascun settore il numero corrispondente al tipo di affare in cui vorrete trasformarlo.

Questo numerino si chiama Lotag e potrà essere inserito in un settore semplicemente puntando quest'ultimo nella mappa 2D e premendo la lettera T. Se invece voleste appiappare uno di questi Lotag a uno sprite (i motivi li capirete dopo) dovrete usare Alt+T. Chiaro no?

Ok, ora l'amara verità: in effetti potranno essere due i numeri per definire il comportamento di un certo settore o di uno sprite, il secondo, il cosiddetto Hitag, servirà semplicemente a definire le opzionicine per il Lotag scelto precedentemente. Ad esempio: dopo aver creato due zone teletrasporto, potreste metterci lo stesso Hitag per dire al programma che sono collegate; lo stesso dicasi per un monitor e una telecamera oppure per un pulsante che attiva un nastro trasportatore... ma queste cose avremo modo di vederle più avanti! Per l'inserimento dell'Hitag premete H per i settori e Alt+H per gli sprite.

GLI SPRITE SPECIALI

E ora un paio di parole per quanto riguarda gli sprite speciali, quelli, cioè, che userete per far vivere il vostro intero livello. Naturalmente, gironzolando tra le texture disponibili, avrete notato sulla prima riga quella decina di strane lettere azzurre e sicuramente vi sarete chiesti cosa diavine fossero. Ebbene, ognuna, insieme ai soliti Lotag e Hitag, servirà per qualcosa di speciale. Eccone una rapida carrellata:

- SECTOR EFFECTOR: Il fulcro degli innumerevoli effetti in Duke. Grazie ad esso potrete far saltare pareti, provocare terremoti e gran parte delle altre cose spiegate nella sezione riguardante i Lotag e gli Hitag. Non preoccupatevi, nei prossimi capitoli sarà tutto chiarito.
- ACTIVATOR: Questo affare è usato insieme ai pulsanti per le luci o alle Touchplate per attivare la funzione di un certo settore o di un Sector Effector in una zona.
- TOUCHPLATE: Come dice il nome stesso, trasforma il settore nel quale viene messa in un gigantesco pulsante, quando ci andate sopra potreste far accadere qualcosa, chissà, far apparire un mostro tramite il Respawn oppure far succedere un bel terremoto o un'esplosione...
- ACTIVATORLOCKED: Per far sì che una porta non si possa aprire a meno che non si prema un certo pulsante, come quelli che si attivano con le schede magnetiche o la serie per i quali è necessaria sapere la combinazione (liv. 1-2, ad esempio).
- MUSICANDSFX: Ecco una delle cose più toste di Duke. Con questi sprite potrete definire il suono che farà un settore speciale, porta o ascensore che sia, oppure far produrre a un qualsiasi angolo di una stanza l'effetto sonoro che più vi piace, come musica (la discoteca del livello 1-2 ne è un esempio) e simili.
- LOCATORS: Questi sprite, se numerati nella maniera appropriata, permetteranno di programmare la direzione di movimento di treni, auto o, tanto per dirne una nuova, metropolitane.
- CYCLER: Fa cambiare la luminosità di un settore in maniera ciclica. Ricordate la discoteca del Red Light District? L'effetto è lo stesso.
- MASTERSWITCH: Serve per attivare l'effetto di un Sector Effector dopo un certo tempo. Deve necessariamente essere attivato da una Touchplate.
- RESPAWN: Questo sprite viene usato per far teletrasportare determinati mostri non appena si attiva una Touchplate. E' ideale per le imboscate...
- GPSPEED: Determina la velocità d'apertura delle porte, quella di salita di un ascensore e la velocità di rotazione di un settore (ricordate gli ingranaggi giganti del livello 1-3?).

Naturalmente ve ne saranno altri di sprite speciali, come ad esempio i pulsanti, i monitor, le telecamere o l'esplosivo, tutte cose che, come ho già avuto modo di dire, vedrò di spiegarvi a tempo debito con dovizia di particolari.

MULTI-PLAYER CHE PASSIONE

Un'ultima nota prima di chiudere con questo capitolo: per poter usare un livello anche in Duke-match o Cooperative, non dovrete far altro che aggiungere alla mappa almeno 7 sprite di Duke Nukem (numero 1405) mettendogli un Lotag di 1. Più ne metterete e maggiori saranno i punti di restart! Naturalmente conviene metterli tutti vicini per la partenza del Co-op o sparsi per il livello per quanto riguarda il Dukematch.

Oltre a questo, per far sì che un oggetto appaia solamente quando si gioca in multiplayer, passate alla mappa 3D, puntate lo sprite (ad esempio un arma o un interruttore che apre un passaggio segreto) e cambiategli la palette (Alt+P) inserendo il valore 1 (blu). Questa opzione potrete anche usarla per far cambiare colore agli oggetti, la luce a un settore (se si mira al suo pavimento o al soffitto) e via dicendo.

I'LL RIP YOUR HEAD OFF AND SHIT DOWN YOUR NECK!

Signori è venuto il momento di sbelluccerarsi con tutto ciò che c'è di bello in Duke Nukem. Avete avuto la pazienza di seguirmi fin qui e ora verrete premiati a dovere! Naturalmente i sistemi elencati qui sotto sono spiegati in modo tale che non possiate sbagliare (almeno si spera); è comunque necessario conoscere molto bene il funzionamento del Build prima d'iniziare, perciò siate certi di aver compreso completamente le cose spiegate fino a questo punto. Io non mi assumo nessuna responsabilità per lavatrici possedute dal demone, gatti che abbaiano e muri che sanguinano! Tra l'altro, voglio segnalarvi che tutte le cose illustrate in questo capitolo sono presenti anche nella MAPPA1.MAP, se non doveste capire qualcosa, il mio consiglio è di caricare il livello come spiegato nell'introduzione di questo file!

-- TELETRASPORTI: Tanto per gradire, iniziamo dalla cosa più semplice. Dalla mappa 2D, create un settore qualsiasi, dopodiché sbatteteci dentro altri due settori più piccoli e fateli diventare spazi oltrepassabili (puntateli e premete come al solito Alt+S). Passando alla mappa 3D, guarnite il tutto con texture varie (magari quelle appositamente create per i teletrasporti, n.626), poi mettete nel centro di ognuno dei due settori piccolini uno sprite Sector Effector (n. 1).

Passate nuovamente al 2D, mirando a ciascuno dei due sprite appena inseriti premete Alt+T e mettete un Lotag di 7, cioè il numero che corrisponde ai teletrasporti. Il passo successivo sarà far sapere al programma che i due settori con il Lotag 7, i teletrasporti, sono collegati, in modo che non appena entrerete nel primo verrete teletrasportati al secondo. Per farlo basterà aggiungere ai due Sector Effector lo stesso Hitag: puntate a ognuno, premete Alt+S e mettete 1. Questo è tutto!

Badate bene che ho voluto dare il numero 1 all'Hitag solamente perché questo era il vostro primo teletrasporto, se decideste di farne degli altri, converrebbe numerarli in progressione... quindi quando costruirete il livello vedete di non dimenticare a che numero siete arrivati! Tra l'altro, la direzione verso la quale saranno voltati i Sector Effector, influenzerà la posizione verso cui guarderete giungendo a quel teletrasporto; potrete cambiarla passando alla mappa 2D e spostando le "gambettine" di questi sprite con virgola e punto...

-- ACQUA: Una variante dei teletrasporti. Nonostante non ci si accorga di nulla, la storia funziona così: non appena Duke entra in una piscina, viene istantaneamente teletrasportato in una stanza sommersa: un settore al di fuori della mappa principale.

L'unica differenza che c'è rispetto ai teletrasporti veri e propri è che dovrete dire al programma che il primo settore sarà la superficie dell'acqua, mentre il posto nel quale Duke verrà teletrasportato dovrà essere sommerso... Per prima cosa dalla mappa 2D costruite un settore con al centro un'area quadrata oltrepassabile (la vostra piscina), poi costruite un terzo settore all'esterno del tutto... Badate bene che quest'ultimo dovrà **NECESSARIAMENTE** essere delle stesse identiche dimensioni della piscina, visto e considerato che si tratta della sua area sommersa!

Premendo semplicemente T dopo averla puntate dalla mappa 2D, date un Lotag di 1 all'intera zona della superficie dell'acqua e un Lotag di 2 a quella che sarà sommersa. Ora non vi resterà che collegare le due aree grazie a un Sector Effector che fungerà da teletrasporto: mettete uno di questi sprite speciali in ognuna delle sezioni (la superficie e l'area sott'acqua), date Lotag 7 (come per i teletrasporti normali) e Hitag 1 a entrambi (o comunque, se già avevate fatto altri teletrasporti o vasche, un numero in progressione, chissà: 2, 3 o 4; l'importante è che entrambe le aree collegate abbiano il medesimo Hitag... io ho messo 2).

Passate alla mappa 3D, texturizzate tutto quanto (le pareti animate 853 e 893 sono l'ideale per le piscine!), ricordando che il pavimento della zona sommersa non potrà essere inclinato e che potreste crepare se le zone unite non fossero assolutamente della stessa dimensione!

-- ASCENSORI: Vi sono sostanzialmente quattro tipi di ascensori in Duke Nukem, sono tutti abbastanza semplici da fare: basterà dare all'intero settore che vorrete far alzare o

abbassare (a seconda dell'elevatore che desiderate costruire) il Lotag che tra breve vi indicherò (come al solito dovreste mettervi sopra e premete solo T). Siate certi di porre l'ascensore nella giusta posizione di partenza... se doveste avere dubbi date un'occhiata alla pluri citata "MAPPA1.MAP".

Lotag 16:- Quelli che da dall'alto scendono in una zona più bassa senza che il soffitto si abbassi con il pavimento.

Lotag 17:- Quelli che dal basso salgono in alto senza che il soffitto salga con il pavimento.

Lotag 18:- Quelli che scendono verso il basso portandosi dietro il soffitto.

Lotag 19:- Quelli che salgono verso l'alto portando su anche il soffitto.

Per dare un effetto migliore al tutto, magari aggiungete al settore che scende/sale uno sprite Music&Sfx (il numero 5) dando a quest'ultimo un Lotag di 71 (l'effetto sonoro dell'ascensore quando parte) e un Hitag di 73 (per l'effetto di quando si ferma).

-- VETRATE: Create due settori collegati da una terza area centrale più piccola (sarà la zona della vostra vetrata). Passate al 3D, alzate un po' il pavimento e abbassate il soffitto di quest'ultima parte in modo che assomigli lontanamente ad una finestra; puntate alla parete sopra la quale volete che appaia il vetro e premete M. Apparirà la solita texture che chiuderà l'apertura. Voi cambiatela premendo V (quella ideale sarebbe la numero 503), rendetela trasparente (T) e poi ripassate nuovamente alla visuale 2D. Mettete il puntatore sulla linea rossa corrispondente alla parete con il vetro, premete B in modo da renderla "bloccante" e poi CTRL+H per poterla rompere (la parete dovrebbe diventare viola chiaro). Ecco la vostra finestra sul domani!

-- GRATE DEL SISTEMA D'AERAZIONE: Nessun trucchetto, mettete semplicemente uno sprite della grata all'inizio e alla fine di un cunicolo (magari appiccicandola al muro e poi alzandola o spostandola di conseguenza), dimensionatela fino alla grandezza desiderata e fatela diventare "colpibile" premendo CTRL+H. Tutto qui! Semmai lo sprite della grata fosse visibile solamente da un lato, puntatelo, premete il numero 1 (NON quello del tastierino numerico) e il problema scomparirà!

-- TELECAMERE DI SICUREZZA: Abbastanza semplici. Selezionate lo sprite della telecamera (n. 621) e ponetelo nella zona che desiderate venga ripresa; orientatelo nella maniera corretta tramite i pulsanti "," e ". ", ricordando che più sarà scuro e più la telecamera sarà inclinata verso il basso (usate i tasti + e -). Date allo sprite un Lotag a scelta e un Hitag che deve corrispondere ai gradi di cui vorrete far muovere la telecamera una volta azionata (con 0 resterà ferma).

Fatto questo, appiccate a una parete lo schermo televisivo (sprite n.502) e mettetegli un Hitag uguale al Lotag che avevate messo alla telecamera. Il visore, una volta acceso, vi mostrerà alternativamente le visuali di ogni telecamera con il Lotag corrispondente al suo Hitag... Durante la costruzione, badate che nessuna delle telecamere ne possa riprendere un'altra o abbia nel proprio raggio d'azione uno specchio, altrimenti s'incasinerà tutto quanto!

-- PORTE ALLA DOOM: Certamente sapete di cosa sto parlando, sono quelle tipiche dal soffitto che scende fino ad arrivare al pavimento. Per poterle fare sarà sufficiente creare due settori collegati da una terza area al centro (la vostra porta). Fate scendere il soffitto di quest'ultima zona fino a fargli toccare il pavimento, aggiungeteci le texture che credete più opportune, dopodiché, dalla mappa 2D, date all'intero settore della porta un Lotag di 20. Per fare in modo che la porta produca un suono decente quando l'azioniate, mettete nel settore uno sprite Music&Sfx dando a quest'ultimo un Lotag di 166. Se poi voleste addirittura farla chiudere dopo un certo tempo, allora non vi resterà che aggiungere all'area un Sector Effector con un Lotag di 10 e un Hitag corrispondente al tempo di ritardo: 128 corrisponde circa a 4 secondi, quindi fatevi i dovuti calcoli.

-- PORTE ALLA MOOD (Doom alla rovescia): Invece di far salire/scendere il soffitto salirà/scenderà il pavimento. Il metodo per ottenerla sarà identico alla precedente, solo che bisognerà tirare su il pavimento fino al soffitto e non viceversa. Il Lotag che dovrete dare al settore sarà il 21...

-- PORTE A DENTIERA: So che il nome è squallido ma non mi veniva altro. Questi tipi di portali sono sempre della famiglia di Doom, in questo caso però il pavimento e il soffitto s'incontreranno a metà strada.

Inutile dire che il sistema per ottenerle sarà del tutto identico alle altre due, il Lotag che dovrete mettere sarà 22 e se desiderate usare una diversa texture per ciascuna delle due metà, non dovrete far altro che puntarla, premere il numero 2 (NON quello del tastierino numerico!) e poi scegliere le due distinte texture.

-- PORTE AD ANTA: Sono essenzialmente composte da un settore che ruota su un perno, parecchio realistiche, anche se inizialmente un po' incasinate da fare. Dunque, per prima cosa dalla mappa 2D costruite un paio di settori con un muro in comune. In uno di essi create un terzo settore più piccolo (sarà la vostra porta, quindi vedete di dimensionarlo a dovere), fatelo diventare spazio valido per il giocatore (Alt+S mentre lo punterete), dategli un Lotag di 23 e poi, selezionando i suoi vertici con lo Shift destro, spostatelo in modo che uno dei suoi lati poggi su quello in comune ai due settori. Chiaro finora? Se doveste avere dei problemi date un'occhiata alla solita mappa e non dovrete più lamentarvi.

Ok, fatto questo, inserite uno sprite Sector Effector nella posizione in cui vorrete mettere il perno della porta, ma NON sul vertice (magari per essere più precisi disattivate la griglia premendo la lettera L). Date a quest'ultimo un Lotag di 11 e un Hitag a caso, che dovrà essere diverso per ogni porta che creerete (se così non fosse le porte con ugual Hitag si aprirebbero insieme, ovunque si trovino!). Dalla mappa 3D ora alzate il settore della porta in modo da dimensionarlo come più vi piace, aggiungete le texture che preferite e cercate di orientare la direzione del Sector Effector che avevate messo come perno in modo che la porta possa aprirsi nella direzione che vorrete (con i soliti "," e ".")... fate un po' di esperimenti e poi vedrete che funzionerà.

Bene, il più è fatto, badate bene che il percorso della porta dovrà avvenire in zone con la medesima distanza tra soffitto e pavimento (questi ultimi tra l'altro non potranno essere inclinati).

Se desiderereste cancellare il settore/porta o magari voleste aggiungere un altro piccolo settorino nell'area in cui è presente la suddetta porta, potrebbe incasinarsi qualcosa: chissà, potrebbe scomparire un muro, l'uscio non funzionerebbe più come prima, ect. Il mio consiglio è quindi di costruire queste porte solo quando sarete sicuri di non voler più aggiungere nulla alla camera in cui si trovano.

L'effetto sonoro adatto per queste porte potrete aggiungerlo con il solito Music&Sfx mettendo il n. 166 sia come Lotag che come Hitag (apertura e chiusura). Come per la porta Doom potrete anche aggiungere un altro Sector Effector con Lotag 10 e Hitag 128 (corrispondente a 4 secondi) per farla chiudere dopo un certo tempo.

-- PORTA ALLA STAR TREK: E' semplice da creare ma il sistema è parecchio difficile da spiegare. Dunque, mettiamola così: fate due settori collegati da un terzo più piccolo (come già avevate fatto per la porta alla Doom), quello centrale sarà l'area dove andremo a costruire la porta, perciò dimensionatelo a dovere e fate in modo che sia rettangolare (i lati più lunghi saranno quelli in comune con gli altri due settori). Ora inserite tre vertici (o tre punti, se preferite) in ognuno dei due lati più corti e trascinate i mediani fin nel mezzo del settore (i due vertici si dovranno sovrapporre). Se avete fatto tutto nella maniera corretta, nell'area-porta dovrete vedere due guglie che si uniscono. Ora trascinate i restanti 4 vertici (quelli che non avete ancora mosso) verso il centro e poi spostate ciascuno sulla linea rossa più vicina (sto parlando delle linee più lunghe del settore centrale). Mi raccomando, NON portate uno sull'altro i due vertici sulla medesima linea,

altrimenti si unneranno, lasciate invece un paio di quadretti di distanza... guardate la MAPPA1.MAP per chiarimenti.

Praticamente il portale è completo, mirate a uno dei due piccoli triangolini orizzontali che si saranno formati nella parte mediana e date al settore un Lotag di 9, scegliete delle texture decenti e magari metteteci dentro un Music&Sfx con Lotag 259 e un GPSPEED (lo sprite n.10, quello che farà decidere la velocità d'apertura e chiusura della porta) con Lotag 64. Al fatto che le texture vengano schiacciate quando la porta si apre e che si senta due volte il suono d'apertura non potrete far nulla!

-- PORTA ALLA STAR TREK A DUE TEMPI: Come si capisce dal nome è una variante della porta precedente. Costruite una normale Star Trek (vedi sopra), mettete delle belle texture, dopodiché, sempre nel 3D, puntate alle due piccole zone triangolari al centro facendo in modo che il soffitto e il pavimento s'incontrino nel mezzo. Scegliete delle texture adatte all'occasione (la 152-3 ne è un esempio), poi ripassate al 2D e, invece di dare al settore porta un Lotag di 9, metteteci un bel 26... il gioco è fatto! L'effetto sonoro più adatto è il 257 (Music&Sfx con Lotag 257), mentre per il GPSPEED consiglio un Lotag di 64 (o 128 se volete farla aprire più velocemente).

-- PORTA A T: Troppo bella da vedere e semplice da costruire. Fondamentalmente si tratta di una porta alla Doom con due barre centrali che scendono nel pavimento prima del blocco principale.

Come al solito, dalla mappa 2D, fate il vostro settore-porta tra due stanze. All'interno di questo stesso settore costruitene altri due più piccoli (le barre che scenderanno per prime). Passate al 3D, texturizzate tutto quanto (senza dimenticarvi i lati dei "denti" che scendono), dopodiché, puntando al pavimento dei due settori più piccoli, abbassatelo fino a non vederlo più... badate bene che l'interramento di questi pavimenti determinerà la velocità delle barre centrali e dovrà per tanto essere inversamente proporzionale all'altezza della porta: se quest'ultima è piccola voi dovrete mandare il pavimento più in basso, mentre se è alta non occorrerà andare poi così sotto. Sappiate che per quella che ho ricreato nella MAPPA1.MAP mi sono abbassato di 28 scatti.

Una volta fatto questo, abbassate i soffitti di tutti e tre i settori in modo da far toccare a ciascuno il rispettivo pavimento. Ripassate al 2D, date al settore della porta (NON a quelli dei "denti") un Lotag di 29 e un Hitag a piacere che dovrà essere diverso per ogni porta a T che creerete. Mettete due sprite Sector Effector all'interno dei due settori piccoli, dando agli sprite un Lotag di 22 e un Hitag identico a quello che avete messo al settore della porta principale... et voilà! Ora se volete potete aggiungerci un Music&Sfx con Lotag 166 e magari la chiusura automatica con un bel Sector Effector 128,10.

-- PORTE A SCHEDA MAGNETICA:

Per fare in modo che una qualsiasi delle porte precedenti si possa aprire solo con una determinata chiave magnetica, dovrete appiccicare una piastra d'accesso (sprite n.130) su una qualsiasi parete, dargli un Hitag di 212 (per l'effetto sonoro) e un Lotag a piacere (diverso per ogni altro "lucchetto"), dopodiché inserire, nella porta che dovrà essere sbloccata, un Activatorlocked (sprite speciale n.4, quello a forma di L), dando a quest'ultimo un Lotag uguale a quello che avete scelto per la piastra precedente (nella mia mappa io ci ho messo un 13).

In questo modo avrete costruito un accesso che potrà essere aperto solo se avrete la chiave blu (sprite n.60). Se desiderereste farlo per la chiave gialla o rossa, non dovrete far altro che cambiare la palette della piastra 130 e della chiave 60 con Alt+P, scegliendo il colore 21 (rosso) o 23 (giallo), non dimenticando di mettere un diverso Lotag a ognuna delle piastre e Activatorlocked...

-- PULSANTE DI FINE LIVELLO.

Siamo giunti alla fine di questa lunghissima lezione e quale potrebbe essere il miglior modo di terminare il tutto? Un bel Nuke Button naturalmente! Per farlo basterà appiccicare lo

sprite 142 ad una parete e dare a quest'ultimo un Lotag di 32767; non appena Duke lo premerà verrete trasportati al livello seguente! Se invece del bottone di fine voleste far in modo che il gioco termini non appena si raggiunga un certo settore (come succede nel livello di gioco 1-2), basterà mettere nell'area un Sector Effector con un Lotag di 65535. A questo punto certamente ai più furbi sorgerà una domanda: "Ma come fa il programma a sapere quale livello dovrà caricare dopo il primo?". Glielo dovrete dire voi! Nella directory di Duke c'è un file che si chiama User.con, voi fatene una copia di sicurezza, poi caricatelo da un qualsiasi editor di testi (Word, Wordpad o anche Edit di Dos). Cercate le linee che definiscono la successione dei livelli e mettete al posto di E1L9 il nome della vostra seconda mappa, al posto di E1I10 il nome della terza e così via... Fate conto che il programma considererà sempre la mappa che caricherete dal Setup come la E1L8 (indipendentemente dal nome che le darete)!

IT'S DOWN TO YOU AND ME, YOU ONE EYE FREAK!

Ok, passiamo ora alla MAPPA2.MAP, le cose qui si fanno un po' più complicate, perciò prestate la massima attenzione e seguite passo passo ciò che vi dirò. Ricordate che se ci dovessero essere dei problemi, la cosa migliore che potreste fare sarebbe andare a studiarvi sul campo (ergo, nella mappa) ciò che ha fatto il sottoscritto...

-- PONTI: Questi affari sono forse la cosa più semplice da costruire, in effetti i ponti non sono altro che degli sprite orientati in un certo modo, perciò basterà creare uno sprite col tasto S, scegliere la texture premendo due volte il tasto V e poi orientarla orizzontalmente grazie al tasto R (puntate la texture col cursore, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e schiacciate due volte R). Così facendo avrete fabbricato una specie di tavolino che potrà essere allargato o ristretto con le frecce del tastierino numerico, ruotato con "," e "." (virgola e punto) e alzato/abbassato con "Pag up" e "Pag down" (a destra dell'invio). Tra l'altro potrete renderlo più o meno trasparente con T e, se proprio volete, potrete fare in modo che possa essere anche distrutto. Per quest'ultima possibilità vi è però una piccola "clausola", cioè sarete costretti ad utilizzare due specifiche texture: la 513 per il piano orizzontale e 514 la per le ringhiere. Date a tutti gli sprite che compongono il ponte un unico Hitag (Alt+H), in modo che non appena un solo componente verrà colpito, anche gli altri crolleranno (io ho usato il numero 3 per il mio ponte che crolla)... L'importante è che il numero che darete agli sprite sia diverso per ogni ponte (per ogni insieme di sprite, tanto per capirci).

-- ESPLOSIONI E BUCHI NEI MURI: In Duke Nukem vi è un solo sistema per far crollare muri e danneggiare tutto ciò che vi circonda, il mitico esplosivo C-9 (sprite n. 1247). La peculiarità di questo oggetto consiste nel fatto che se lo restringerete al massimo (usando i tasti "4" e "6" del tastierino numerico) durante il gioco non lo potrete vedere ma potrà ugualmente esplodere...

Per poterlo far saltare per aria in questa condizione, non basterà comunque una fucilata o un colpo di RPG, ma bisognerà piazzargli lì vicino uno dei seguenti sprite: un Oozcan (n.1079), un altro barile di C-9 non ristretto, oppure una bella crepa (nn.546-547-548-549). In questo modo, non appena farete saltare uno dei suddetti sprite, per simpatia anche il C-9 ristretto salterà in aria...

Ecco passo passo come sfruttare questa caratteristica: per prima cosa costruite il buco nel muro che volete sia prodotto dall'esplosione del C-9; fate in modo che l'apertura sembri realistica, suddividetela in più parti, magari facendone qualcuna inclinata (tasti "è" e "+" , a sinistra dell'invio), scegliete delle belle texture (mattoni, roccia o tubi in ferro), dopodiché preparatevi a inserirci una bella crepa. Mettetela da qualche parte vicino ai settori rotti, l'ideale sarebbe proprio di fronte all'apertura (non preoccupatevi se sembrerà a mezz'aria e se dietro non ci sarà il muro); dategli un Hitag caratteristico , qualcosa di unico, diverso da ogni altra apertura che farete (io per la mia ho usato 666). Ora aggiungete un Sector

Effector in ogni settore che dovrà saltare in aria (quelli che inizialmente appariranno come solida roccia); date a ciascuno un Lotag di 13 e un Hitag identico a quello della crepa che li farà esplodere (il solito 666). L'ultimo passo sarà aggiungere dell'esplosivo C-9 (n.1247) in ogni settore da far saltare, restringere al massimo ognuno di questi sprite (coi tasti "4" e "6" del tastierino numerico), poi, dalla mappa 2D, dare loro il vostro Hitag speciale (666 per me) e un Lotag corrispondente al tempo di detonazione (per ora mettete 30 per il primo C-9 che volete far esplodere, 60 per il secondo, 90 per il terzo e così via).

Ok, questo è tutto, fate saltare la crepa con un colpo di bazooka e guardate cosa accade! Ricordate che invece della crepa potrete anche usare direttamente un bidone Oozcan oppure lo stesso C-9.

Ah, quasi dimenticavo, parecchie volte, quando creerete l'apertura nel muro utilizzando parecchi piani inclinati, la parete integra (quella prima dell'esplosione) potrà avere già qualche apertura, questo perché il soffitto di quel determinato settore e il suo pavimento non saranno complementari. Per ovviare a questo inconveniente dovrete farli paralleli; potrete controllare in anteprima come apparirà il muro, tirando giù fino al pavimento il soffitto del settore da far esplodere...

-- NASTRI TRASPORTATORI E ACQUA CORRENTE: Praticamente sono la stessa cosa, per l'acqua basterà scegliere l'omonima texture e dare all'intero settore Lotag 1. Ad ogni modo ecco come fare: create un settore in piano, scegliete una texture adatta (l'ideale sarebbe la 877), poi aggiungete un Sector Effector con Lotag 24 e voltatelo nella direzione di moto (coi tasti virgola e punto, date un'occhiata alla mappa 2D e osservate la posizione della "gambina" dello sprite).

Per aumentare la velocità basterà aggiungere uno sprite GPSPEED e dare a quest'ultimo il Lotag che desiderate... più sarà alto e più farete scorrere velocemente il nastro trasportatore/acqua.

Ora la risoluzione di un problema comune: la texture sul pavimento che si muove nella direzione opposta rispetto a quella che voi desiderate. Il trucchetto che ho scoperto per mettere a posto questa specie di bug è il seguente (grazie Rakku): scegliete la texture 1071, quella con la freccia del senso unico, voltatela con i tasti F e R, in modo sia orientata nella direzione della corrente, cambiatela con quella che volete e il gioco sarà fatto!

-- PORTE A COMBINAZIONE O AUTOAPRENTI: Semplici e rapide da costruire. Per prima cosa decidete il tipo di porta da utilizzare: quella alla Doom, alla Mood (Doom alla rovescia), a dentiera, Star Trek o ogni altro modello illustrato nel capitolo scorso. Costruitela come sapete (basterà aggiungere al settore "porta" un Lotag per identificarne il tipo e poi guarnirlo con un effetto sonoro e, se lo volete, un Sector Effector 128,10 per farla chiudere dopo tot secondi) e poi aggiungeteci dentro un Activatorlocked (sprite n. 4) dandogli un Lotag a scelta (io ho usato 250). Fatto questo ponete su una parete qualche interruttore Dipswitch come il modello 162, dategli il medesimo Lotag scelto per l'Activatorlocked e un Hitag di 0 o 1 a seconda che lo vogliate verde o rosso per la combinazione giusta (date un'occhiata alla mappa, fate prima)... Quando Duke li accenderà in un certo ordine, potrete aprire la porta senza problemi.

Se tra l'altro volete fare in modo che l'uscio si apra non appena vi avvicinerete (Star Trek docet), allora create un settore "piastra" proprio davanti alla porta, mettete in quest'ultima un Activator (sprite n.2) con un Lotag a scelta e, proprio sulla piastra, un Touchplate (sprite n.3) con lo stesso Lotag: non appena Duke ci andrà sopra la porta si aprirà come per magia... un GPSPEED ne condizionerà la velocità.

-- INTERRUTTORI PER LA LUCE: Ok, avete una stanza scura? Bene, ponete sul muro un interruttore con un Lotag a scelta (il mio è 90, la paura!), poi mettete in ogni settore che si dovrà illuminare un Sector Effector con Lotag 12 e Hitag identico al Lotag dell'interruttore. Cambiate la luminosità del suddetto sprite, sapendo che essa corrisponderà a quella della stanza quando le luci saranno accese... tutto qui.

-- ASCENSORI PER PIANI SOVRAPPOSTI: Sicuramente sapete cosa intendo, avete presente il primo livello del secondo episodio, l'ascensore che si apre con la chiave blu? Beh, praticamente quando voi ci salite e lo activate, senza accorgervi venite teletrasportati da un'altra parte, anche se a voi sembra di essere semplicemente saliti a un piano superiore. Per costruire 'sti così non ci vuole molto, anche se per scoprire il giusto sistema ci ho messo un po'. La cosa MOLTO importante è che i due livelli collegati dall'ascensore (il piano terra e il primo piano) siano fisicamente costruiti alle giuste altezze. Per far questo, fate conto che all'inizio (non appena li disegnerete sulla mappa 2D) entrambi saranno alla stessa altitudine, per tanto vi basterà alzare il soffitto e il pavimento della zona che dovrà costituire la parte superiore (vi consiglio almeno una sessantina di scatti di differenza) e poi da lì continuare a costruire il resto del livello...

Dopo aver fatto questo, cercate di dimensionare i settori "ascensore" in modo tale che siano del tutto identici, sia per quanto riguarda la forma che per quanto riguarda le texture. Date a ciascuno un Lotag di 15, poi un Hitag che dovrà essere 0 per il piano inferiore e 1 per quello più in alto. Fatto ciò aggiungete in ognuno un Sector Effector: metteteli esattamente al centro delle due zone o quantomeno posizionatele nella stessa IDENTICA posizione (se non lo faceste potrebbero esserci diversi problemi), poi date a ciascun S.E. un Lotag di 17 e un unico Hitag a scelta. L'ultima cosa che dovrete fare sarà scurire al massimo il Sector Effector posto al piano dal quale volete far partire l'ascensore (coi tasti + e -). Questo è tutto, aggiungete un MusicandSfx con Lotag e Hitag 8 e, se volete cambiare la velocità di salita e discesa, un GPSPEED con Lotag adatto.

-- PORTE CHE FANNO ILLUMINARE CAMERE SCURE: Nella mia mappa ho voluto utilizzare la porta d'uscita dell'ascensore per mostrarvi uno degli effetti più interessanti ricreabili col Build: l'effetto luce che si può ottenere aprendo una porta che collega due stanze dalla luminosità diversa. Naturalmente questa non è una cosa automatica, ma dovrete pianificarla in qualche modo... ecco come fare.

Costruite tre settori: una camera molto illuminata, una stanza buia e un settore "porta" posto tra le due (non è importante il tipo di uscio che sceglierete, l'importante è che funzioni bene).

Mettete due Sector Effector: uno nella porta e uno nella stanza buia che si dovrà illuminare; date a ciascuno un Lotag di 8 e un unico Hitag; dopo aver fatto questo cambiate la luminosità dello sprite a seconda di quanto luminosa volete la stanza quando la porta verrà aperta...

Naturalmente, per rendere tutto più possente, potreste creare settori che evidenzino il fatto che la luce provenga dalla porta, oppure suddividere la stanza buia in altri piccoli settori dotati di S.E. dalla luminosità calante a seconda della distanza dalla porta. Date un occhio alla mappa per capire cosa intendo.

-- FORI NEL PAVIMENTO CHE COLLEGANO PIANI DIVERSI: Avete presente nel primo episodio livello 2 (Red Light District), il tombino che conduce nelle fogne? Molti hanno avuto dei problemi per fare questo genere di passaggio, in effetti io ERO tra questi... La teoria su cui si basa il tutto è quella dei teletrasporti: praticamente dovrete costruire un settore "piano superiore" e un settore "piano inferiore", poi creare due altri settori "buco" (uno sul pavimento del settore che dovrà stare sopra e uno sul soffitto di quello che starà sotto), abbassando il pavimento dell'uno e alzando il soffitto dell'altro in modo che non se ne veda la fine (mi raccomando, fate i cunicoli profondi). Mettete in ciascun buco un Sector Effector a metà strada tra l'uscita e il fondo/soffitto (ripeto, fate i cunicoli molto profondi) dando poi allo sprite un Lotag 7 e Hitag a scelta (l'importante è che sia uguale per entrambi i S.E.). Siate certi che entrambi i Sector Effector siano rivolti dalla stessa parte (guardate il gambettino nella mappa 2D, orientatelo con virgola e punto) e che le texture nei buchi siano uguali, altrimenti quando sarete teletrasportati si vedrà la differenza. Fate un po' di esperimenti e prima o poi arriverete alla perfezione... Risultato: quando cadrete lungo il buco nel pavimento del primo settore, senza accorgervene verrete teletrasportati nel foro creato nel soffitto dell'altro (continuando poi a cadere).

-- LUCI CHE LAMPEGGIANO QUANDO VENGONO DISTRUTTE: Ennesimo effetto interessante. Costruite una zona BUIA con alcune luci sul soffitto (sprite nn. 120-122-124-701-703-705), date un certo Hitag all'intero settore (il mio è 110) e poi aggiungete al suo interno (e in ogni altra zona che volete illuminare) un Sector Effector con Lotag 3 e Hitag identico a quello del settore con le luci sul soffitto. Come al solito la luminosità di ogni Sector Effector corrisponderà a quella della camera con le luci accese... Non appena Duke sparerà ai neon, vedrete il tutto iniziare a lampeggiare (anche se per uno strano bug non sempre succede)!

-- SPECCHI: Ricordo che la prima volta che ho giocato a Duke, arrivato nei bagni dell'episodio 1-1, ho sprecato un intero caricatore sullo specchio prima di capire che i nemici erano in realtà alle mie spalle... "Damn, I'm lookin' good!".

C'è un piccolo trucco per la creazione di questi specchi, se avete provato a correrli attraverso con la modalità DNCLIP attiva, vi sarete sicuramente ritrovati in una grandissima stanza completamente vuota... roba da "Ai confini della Realtà"! In effetti per far sì che uno specchio funzioni decentemente, dovrete creare tre settori: la stanza che conterrà lo specchio, il "settore specchio" e una terza camera che verrà utilizzata dal motore del gioco per "riflettere le immagini". Quest'ultima locazione dovrà essere grossa almeno quanto la prima, anche se il mio consiglio è di farla grande almeno il doppio: se infatti nello specchio si riflettesse una seconda camera o un corridoio molto lungo, il programma, non disponendo dello spazio necessario per rappresentare queste altre stanze "dietro allo specchio" farebbe dei casini colossali.

Ecco passo passo come fare per realizzare il tutto: dopo aver fatto i tre settori come spiegato sopra (praticamente due settori collegati da un terzo), dalla mappa 3D puntate il cursore sopra al soffitto del "settore specchio" centrale, schiacciate M e poi cambiate la texture apparsa con la numero 560 (premete due volte V). Posizionandovi nella stanza davanti allo specchio (non quella che usa il programma per i suoi calcoli), puntate alla texture appena messa e premete il tasto 1 (NON quello del tastierino); dovrete vedere lo sfondo della texture diventare viola. Ora passate nuovamente alla mappa 2D, puntate il muro sul quale è presente lo specchio poi premete B seguito da CTRL+H (proprio come le vetrate normali). Ok, questo è tutto; ci sono comunque un paio di cose che dovrete necessariamente ricordare: vedete di non far riflettere uno specchio in un altro se non volete combinare pasticci; fate in modo che le telecamere non riprendano specchi e che i raggi delle Laser Tripbomb non li tocchino...

Un'ultima cosa, se volete che Duke dica qualcosa quando premete la barra davanti a uno specchio, puntate all'omonima parete, schiacciate Alt+T e datele un Lotag corrispondente alla frase che volete sia detta ("I'm lookin' good!" è la 252).

-- DOPPI PORTALI A ROTAZIONE: Se devo essere sincero questi sono forse i miei preferiti, danno a ogni mappa spaziale un che di veramente massiccio (avete presente le porte finali nel primo livello del secondo episodio?). La loro realizzazione non è neppure così difficoltosa, fondamentalmente questi portali stile banca, non sono altro che settori a mezzaluna che scompaiono in anfratti delle pareti ruotando attorno a un certo perno...

Per prima cosa create tre settori: uno di partenza, uno centrale nel quale si sposteranno i "settori porta" e poi la stanza d'arrivo. Badate che nel secondo settore vi sia abbastanza spazio perché "nei muri" vi stiano le future pareti (date un occhio alla mia mappa 2), quando sarete contenti del tutto, iniziate ad attaccarci le texture. Fatto ciò, create due nuovi settori all'interno del secondo: le 2 ante del portale.

La loro forma non è poi così importante, anche se per renderle più realistiche e funzionali sarebbe il caso che le costruiate a semicerchio e non dritte (a causa del perno attorno al quale dovranno ruotare). Posizionatele in modo che siano chiuse, magari avvicinandole l'una all'altra il più possibile (ricordate che con L nella mappa 2D potrete disinserire la modalità griglia e muovere i vertici senza limitazioni); date a ciascun settore un Lotag di 30, alzatene il pavimento o abbassatene il soffitto fino a dove desiderate, poi inserite il perno attorno al quale ruoteranno le due ante: un Sector Effector con Lotag 1 e Hitag a piacere (il mio è 140).

Questo sprite andrà necessariamente posizionato nella zona giusta perché le porte si aprano e si chiudano seguendo la forma semicircolare del secondo settore, perciò cercate di dimensionare a dovere le porte e il suddetto settore (la MAPPA2.MAP è un ottimo esempio). Fatto ciò, inserite in ogni anta un Sector Effector con Lotag 0 e Hitag uguale a quello del perno, cambiando poi a 2 la palette dello sprite contenuto nel settore che dovrà spostarsi in senso orario (Alt+P). Bene, il più è fatto. Per far sì che la porta si azioni con un interruttore, mettete un Activator (sprite n.2) in ogni anta, dandogli un Lotag identico a quello dell'interruttore che lo attiverà (io ho addirittura fatto una serratura magnetica e una piastra a pressione per far aprire il tutto!). Scegliete degli effetti sonori decenti (MusicandSfx 0,170), l'adeguata velocità d'apertura con un GPSPEED (l'ideale è 128) e poi controllatene il funzionamento. Se le porte dovessero scomparire durante il tragitto d'apertura/chiusura, allora vi è un conflitto tra settori: le ante dovranno sempre rimanere nello stesso!

-- TRENO A-B/METROPOLITANA: In Duke Nukem vi possono essere fondamentalmente due tipi di veicolo, quelli che si spostano tra due singoli punti (come i trenini del livello 2-8), oppure quelli che seguono un determinato tragitto chiuso (la metropolitana del 3-6). Il loro funzionamento è quasi uguale, anche se credo sia il caso di spiegarli entrambi separatamente.

Il treno che collega due punti è naturalmente il più semplice da fare. Dopo aver deciso in quale settore si muoverà il mezzo (non potete farlo spostare da un settore all'altro ma dovete sempre farlo rimanere nello stesso), costruitelo come più vi aggrada e poi date a ogni settore di cui è composto un Lotag di 31. Per risparmiare tempo vi consiglio di costruire prima la base del trenino, dagli Lotag 31 e poi lavorare il settore (suddividendolo in altri più piccoli e cambiando le texture) così come credete sia giusto... In questo modo già tutte le zone che farete avranno Lotag 31.

Una volta fatto questo, aggiungete da qualche parte nella mappa i due punti tra i quali il veicolo farà la spola: mettete un primo Locator (sprite n.6) nel punto A (senza alcun Lotag e Hitag) e un secondo Locator (Lotag e Hitag 1) nel B.

Ora pensiamo al meccanismo d'accensione. Posizionate un pulsante che servirà ad attivare il veicolo da qualche parte nell'area di gioco: un interruttore, una leva e simili (ricordate che potrete metterlo anche nella carrozza); date a questo sprite un certo Lotag (io ho scelto 160), poi mettete all'interno della macchinina (non importa in quale dei suoi settori) un Activator con lo stesso Lotag.

Il "motore" del treno sarà un Sector Effector con Lotag 30 e Hitag uguale all'interruttore +1 (quindi io, avendo precedentemente scelto 160, ho dovuto mettere 161). Dalla mappa 2D, orientate il "gambettino" del S.E. in modo che indichi il tragitto da far compiere al treno (badate che dovrete essere precisi) e il gioco sarà fatto.

Tra l'altro c'è un fatto che andrà a vostro favore, infatti quando il treno raggiungerà il punto A, si attiverà un Activator con Lotag uguale a quello dell'interruttore +1 (quindi per me 161), mentre quando arriverete nel B, se ne attiverà uno +2 (per me 162). Questo fatto vi sarà utile per fare aprire porte per la discesa dal veicolo (se non capite cosa intendo, date un'occhiata alla mappa 2-8 che potrete estrarre dal gioco col programma KEXTRACT.EXE presente nel CD originale)... Due precisazioni: 1- il soffitto del settore che si sposta non dovrà essere in parallasse, altrimenti il tutto non funzionerebbe bene; 2- se le texture dovessero muoversi durante lo spostamento, basterà puntarle dalla mappa 3D e premere R. Ok, ora la metropolitana. Per prima cosa costruite il tracciato: un unico settore non troppo elaborato. Fatto questo, pensiamo alla "motrice" del treno, visto che a differenza di quello spiegato precedentemente, questa volta potremo anche attaccargli alcune carrozze... Create un semplice settore quadrato (la prima volta conviene capire il sistema, solo in seguito vi potrete sbizzarrire con le forme), fatelo diventare spazio valido per il giocatore (puntatelo dalla mappa 2D e premete Alt+S) e poi guarnitelo come meglio credete (sceglietene l'altezza, le texture e le ombre dalla visuale 3D). Mettetegli dentro un Sector Effector orientandolo verso il primo punto da raggiungere. Dategli Lotag 6, in modo che il settore sia identificato come "motrice della metropolitana" e che per tanto venga seguito dai

normali vagoni. Per indicare al programma che questa locomotiva dovrà, come prima cosa, raggiungere il Locator numero 1, date allo sprite Hitag 1...

Ora i Locators: metteteli lungo il tracciato che dovrà seguire la motrice (un percorso chiuso, mi raccomando), poi iniziate a dare loro i Lotag. Senza inserire alcun valore nel primo Locator (altrimenti il gioco si bloccherà), numerateli in ordine dal secondo fino all'ultimo, tanto per capirci: date Lotag 1 al secondo, 2 al terzo e così via fino alla fine. Se avete bisogno di un esempio, prendete la mappa 3-6...

Ok, fatto questo dovete decidere in quali punti il treno si fermerà per far scendere i passeggeri (non è comunque obbligatorio): scegliete i Locator utili a tale scopo e poi date loro Hitag 1. Ok, ora avete la vostra metrò!

Se adesso volete aggiungerci dei vagoni, create dei settori uguali a quello della motrice, inseriteci un Sector Effector con Lotag 14 (per identificarlo come "vagone") e Hitag 1 (per indicare che partirà dal Locator 1). Se volete altri treni, tutto quello che dovete fare sarà ricreare una seconda linea dando però a ogni settore di OGNI motrice/vagone un Hitag per identificarne il gruppo di appartenenza: ai settori della motrice e ai vagoni del primo treno date Hitag 1, a quelli del secondo 2 e così via...

Qualche volta, facendo dei percorsi multipli, tutto si potrebbe incasinare, per questo è meglio utilizzare sempre il medesimo tracciato per entrambe le "linee" e non far mai incrociare le traiettorie. Il soffitto del treno non dovrà mai essere in parallasse altrimenti il veicolo lancerà missili (?). Per far sì che il pavimento non scorra quando il veicolo si muove, premete R puntando alla superficie "buggata"...

-- TERREMOTI

"I ain't afraid of no QUAKE!", una vera e propria predizione! Dunque, i terremoti fanno essenzialmente due cose: fanno vibrare lo schermo per circa quattro secondi e, se proprio volete, fanno deformare pavimenti e soffitti. Queste caratteristiche, abilmente unite ad esplosioni di C-9, allo spostamento di pavimenti/soffitti e a sprite che producono detriti che si staccano dalle pareti, potranno dare origine a effetti davvero caratteristici...

Ecco il sistema: costruite il settore che verrà alterato durante il terremoto organizzandolo così come dovrebbe apparire subito dopo il cataclisma (piani inclinati, una parete più alta dell'altra e via dicendo). Scegliete il settore che una volta raggiunto da Duke farà attivare il terremoto (da ora in poi la chiamerò piastra di attivazione) e poi iniziate a inserire gli sprite speciali in base al risultato che volete ottenere.

Per prima cosa mettete un Touchplate con un certo Lotag sulla già citata piastra di attivazione (la mia prima Touchplate ha Lotag 180, mentre la mia seconda ha 190). In ogni settore "terremotato" che volete semplicemente far tremare, basterà aggiungere un Sector Effector con Lotag 2 e un Masterswitch (sprite n.8) con Lotag uguale alla Touchplate di attivazione e Hitag corrispondente al tempo di ritardo della scossa sismica. Se oltre a questo volete far letteralmente saltare in aria una parete con una bella esplosione (proprio come se ci fosse l'esplosivo C-9), nel settore già predisposto, oltre al Sector Effector e al Masterswitch precedente, aggiungeteci un secondo Sector Effector con Lotag 13 e Hitag identico al Lotag della Touchplate di attivazione (ripeto, per me era 180 e 190). Posizionate qualche carica di C-9, tanto per aumentare l'effetto scenico, dando a ciascuna il solito Hitag e un Lotag che potrà corrispondere al tempo di ritardo della detonazione... et voilà! Notate bene una cosa: se il settore nel quale avete messo il S.E. con Lotag 2 ha soffitto o pavimento inclinato, allora il programma appiattirà tutto quanto (il massimo sarà comunque 4 "scatti"), inclinando queste piattaforme solo dopo la scossa sismica... una bella comodità, ve lo posso assicurare! Ora per le deformazioni. Ve ne sono essenzialmente tre: movimento delle pareti "rosse" di un certo settore in modo da creare una sorta di crepa nel pavimento (date un'occhiata alla mia mappa), salita/discesa del soffitto e salita/discesa del pavimento. La prima è direttamente collegata al solito S.E. con Lotag 2, infatti, in base alla direzione del "gambino" del suddetto sprite (lo vedete dalla mappa 2D) potrete stringere o allargare interi settori... L'effetto è troppo bello e non è neanche troppo difficile da fare, lo è invece la spiegazione... Proprio per questo motivo vi consiglio di dare semplicemente un'occhiata alla mia MAPPA2.MAP (area dei terremoti) e studiare la zona nella quale si creerà una crepa nel

pavimento; in ogni settore che si dovrà stringere/allargare, oltre al già citato S.E. con Lotag 2 orientato correttamente, non dimenticatevi di aggiungere un Masterswitch con Lotag uguale alla Touchplate di attivazione e Hitag corrispondente al tempo di ritardo per il movimento...

La seconda deformazione (salita/discesa del soffitto) è molto più semplice: organizzate il settore così come deve essere all'inizio, poi aggiungeteci dentro un Masterswitch con Lotag uguale a quello della Touchplate che attiva la scossa, e un Sector Effector con uguale Hitag e Lotag 32. Portate entrambi all'altezza alla quale il soffitto si dovrà trovare dopo il terremoto, mettendo poi un GPSPEED per indicare al programma la sua velocità di abbassamento. La direzione del "gambettino" del S.E. con Lotag 32 determinerà quanto segue: se si trova verso l'alto il soffitto partirà dalla zona in cui voi l'avete messo e arriverà all'altezza del S.E.; mentre se il gambettino è in basso, il soffitto partirà dal S.E. e andrà alla posizione in cui l'avete posto durante la costruzione.

La terza deformazione (salita/discesa del pavimento) è del tutto identica alla seconda, con l'unica differenza che il S.E. dovrà avere Lotag 31... Ok, questo è quanto. Se desiderate che durante la scossa cadano dei detriti dal soffitto, mettete un Sector Effector con Lotag 33 nella posizione che preferite (io ne ho messi diversi per fare più macello), mentre se volete che Duke dica una certa frase quando preme la Touchplate, date all'intero settore nel quale è posta un Lotag di 10.000 + il numero dell'effetto sonoro. Esempio: 10225 per "Holy shit!" e 10236 per "I ain't afraid of no QUAKE!".

-- VASCA CON LE ONDE: Create il settore "acqua"; suddividetelo almeno in quattro zone e ponete in ciascuna zona un Sector Effector e un GPSPEED. Date al S.E. un Lotag di 29 e un Hitag che dovrà corrispondere all'altezza di partenza di quel settore (l'ideale sarebbe andare di 256 per volta). Il Lotag dello sprite GPSPEED servirà ad indicare la massima altezza che potrà raggiungere l'onda (sia in su che in giù, massimo valore 2047), io ho usato un bel 512. Ok, ora la parte laboriosa. Per far sì che il moto sia continuo, senza intervalli o settori che si muoveranno per i cavoli propri, dovrete controllare che tutti si inclinino dalla stessa parte (con [e]), se non dovesse essere così, basterebbe puntare al settore che si inclina nella direzione sbagliata e, premere Alt+F fino a quando non diventerà come desiderate (riguardatevi l'ultima sezione del capitolo COME GET SOME). Notate bene che almeno un lato della piscina dovrà essere fermo.

Ora date a ogni settore un Lotag di 1 in modo che venga trattato come se fosse realmente acqua (Duke cadendoci dentro s'immergerà fino alla cintola) e gustatevi l'effetto.

Per la corrente aggiungeteci, come già spiegato prima, un S.E. con Lotag 24, orientando la gambettina in modo che corrisponda al verso di trascinamento (vedi capitolo relativo ai "NASTRI TRASPORTATORI E ACQUA CORRENTE" per chiarimenti e risoluzione di problemi).

-- INGRANAGGI: Semplice ed immediato. Create per prima cosa il settore "ingranaggio", magari usando l'opzione per fare i cerchi (dalla mappa 2D premete C puntando ad un muro, +/- per aumentare/diminuire il numero di vertici, BARRA per piazzare e ancora C per cancellare l'operazione). Ponete nel settore due Sector Effector; date a entrambi lo stesso Hitag (che dovrà comunque essere diverso per ogni ingranaggio che creerete), poneteli come perno del settore e date a uno di essi Lotag 1... Tutto qua. Se orienterete la solita gambettina dei S.E. verso l'alto, la rotazione del settore sarà oraria, mentre se la metterete verso il basso sarà antioraria. Per gli effetti sonori vi consiglio di porre un MusicandSfx con Lotag 89 e Hitag 8000 (quest'ultimo per il "raggio d'azione" del suono).

-- LUCI COLORATE: Per far sì che una stanza s'illumini in maniera casuale, potreste utilizzare dei Cyclers (sprite n.7) oppure dei Sector Effector con Lotag 4. In quest'ultimo caso, come al solito la sua luminosità corrisponderà a quella della camera illuminata e tra l'altro potreste anche cambiargli palette (Alt+P puntando al suddetto sprite) scegliendola tra le seguenti: 1-blu; 2-rosso; 7-giallo; 8-verde.

-- LASER TRIPBOMB GIA' ATTIVATE: Se già non lo sapete, le bombe laser già attivate sono lo sprite numero 2566, andranno comunque dimensionate a dovere.

-- RESPAWN: Lo sprite numero 9 è utilizzato per teletrasportare mostri o oggetti non appena verrà premuta una certa Touchplate. Il Lotag del Respawn dovrà essere uguale a quello della suddetta Touchplate che lo attiva, mentre il suo Hitag sarà il numero corrispondente al nemico/oggetto che verrà teletrasportato (la lista è quella delle texture/sprite che apparirà premendo la V dalla mappa 3D, dovrete necessariamente scegliere qualcosa che abbia un NOME).

-- STANZE SEGRETE: Nella mia mappa non ve ne sono, sappiate comunque che per rendere "segreta" una stanza basterà dargli un Lotag di 32767, in questo modo il settore sarà automaticamente aggiunto nel conteggio finale dei segreti...

-- STANZE CON ECO: Per far sì che quando Duke parla o quando si sente un effetto, il suono abbia un eco, non dovrete far altro che aggiungere in quel determinato settore un MusicandSfx con Lotag di 1000+ il livello d'eco da 0 a 255, e Hitag uguale alla massima distanza a cui volete far giungere l'effetto (1024 equivale a un quadretto della misura più grande della griglia).

-- TORRETTE: In questa definizione rientrano i laser a parete, i raggi rimpicciolitori e via dicendo (non ho avuto il tempo di aggiungere esempi alla mia mappa). Ecco come crearne una: fate il settore dal quale partirà il colpo, guarnitelo di texture, poi ponete in esso un Sector Effector, un GPSPEED e un Masterswitch.

Da qualche parte dovrete aggiungere una Touchplate un pulsante che accenda e spenga la torretta, date a quest'ultima/ultimo e al Masterswitch nel settore "sparante" lo stesso Lotag , poi un Hitag di 50 solo al Masterswitch. Ricordate il S.E.? Bene, orientatelo nel verso del colpo che volete sia sparato, poi dategli un Lotag di 36.

Il Lotag del GPSPEED rappresenterà il TIPO di colpo che verrà sparato:

1636: Acido

1625: Laser

1650: Bombe

2605: Razzi

2556: Shrinker

LISTA DEI SUONI

NUMERO - SUONO/FRASE

- 1 -- salva
- 2 -- smack
- 3 -- colpo di pistola
- 4 -- inserimento caricatore
- 5 -- incamera colpo
- 6 -- mitra che spara
- 7 -- RPG
- 8 -- snap
- 9 -- esplosione pipebomb
- 10 -- armi (o suono di motore?)
- 11 -- colpo di shrink gun
- 12 -- shrink ray
- 13 -- caduta pipe bomb
- 14 -- esplosione pipebomb
- 15 -- click
- 16 -- raggio laser
- 17 -- esplosione

18 -- colpo di diverse armi
19 -- vetro infranto
20 -- specchio/oggetto infranto
21 -- elettricità
22 -- qualcosa che cade in acqua
23 -- niente
24 -- niente
25 -- sospiro profondo
26 -- larva di mostro
27 -- battito cardiaco (singolo)
28 -- urine (e non dite più che sono volgare!)
29 -- "Game Over"
30 -- folla in delirio
31 -- niente
32 -- niente
33 -- "What are you waiting for -- Christmas!?"
34 -- crunch
35 -- TELETRASPORTO/RESPAWN
36 -- bere acqua
37 -- "Damn!"
38 -- "Oof!"
39 -- battito cardiaco (doppio)
40 -- "swoosh" dell'acqua
41 -- "Ooooh!"
42 -- salto
43 -- passi nei sistemi di tubature
44 -- niente
45 -- niente
46 -- niente
47 -- niente
48 -- SOTT'ACQUA (bolle)
49 -- accensione di jetpack
50 -- jetpack in funzione
51 -- spegnimento jetpack
52 -- niente
53 -- niente
54 -- niente
55 -- niente
56 -- "I'm Duke Nukem, and I'm coming to get the rest of you, alien bastards!"
57 -- niente
58 -- niente
59 -- niente
60 -- niente
61 -- tosse
62 -- niente
63 -- niente
64 -- growl
65 -- niente
66 -- niente
67 -- "Shake it baby!"
68 -- crepitio del fuoco
69 -- suono di uno schiacciamento
70 -- PIETRA CHE SI MUOVE
71 -- ASCENSORE CHE SI MUOVE
72 -- "This sucks!"

73 -- ASCENSORE CHE SI FERMA
74 -- corto suono meccanico di ascensore
75 -- suono di treno su rotaie
76 -- suono d'interruttore (nel gioco lightswitch)
77 -- niente
78 -- "Groovey!"
79 -- sciacquone del bagno
80 -- niente
81 -- scossa sismica lieve
82 -- suono di generatore elettrico
83 -- PASSAGGIO DA UNA TELECAMERA ALL'ALTRA
84 -- "MMMM" DI SOTTOFONDO
85 -- flusso di energia
86 -- macchinario
87 -- treno???
88 -- LAVA RIBOLLENTE
89 -- motore con echo
90 -- goccia
91 -- vento in sottofondo
92 -- goccia
93 -- "sssh" di gas
94 -- niente
95 -- MUSICA (discoteca)
96 -- ruggito di mostro
97 -- altro ruggito di mostro
98 -- mitra
99 -- ennesimo ruggito di mostro
100 -- ennesimo ruggito di mostro 2
101 -- ennesimo ruggito di mostro 3
102 -- ennesimo ruggito di mostro 4
103 -- ennesimo ruggito di mostro 5
104 -- ennesimo ruggito di mostro 6
105 -- carica di pistola
106 -- respawn???
107 -- "Come get some!"
108 -- suono di qualcosa che sta morendo
109 -- shotgun
110 -- lamento di mostro
111 -- lamento di mostro 2
112 -- colpo di laser
113 -- ruggito di mostro
114 -- ruggito di mostro
115 -- ruggito di mostro
116 -- mitra
117 -- ruggito di mostro
118 -- ruggito di mostro
119 -- suono di qualcosa che sta morendo
120 -- risata di mostro
121 -- lamento di mostro
122 -- shotgun
123 -- lamento di mostro
124 -- squeal
125 -- jetpack in funzione
126 -- lamento di mostro
127 -- colpo di laser

128 -- lamento di mostro
129 -- squeal
130 -- niente
131 -- lamento di mostro
132 -- suono di un drone
133 -- lamento di mostro
134 -- lamento di mostro
135 -- risata di mostro
136 -- "Die Human!"
137 -- "2nd Down!"
138 -- lamento di mostro
139 -- qualcosa morente
140 -- Octobrain
141 -- Octobrain
142 -- Octobrain
143 -- Octobrain
144 -- Octobrain
145 -- niente
146 -- niente
147 -- niente
148 -- roccia che si muove
149 -- squeal???
150 -- ruggito profondo
151 -- ruggito di dolore
152 -- niente
153 -- lamento di mostro
154 -- RPG
155 -- Scarica gravitazionale
156 -- pedata pesante
157 -- "masticazione"
158 -- pedata pesante
159 -- grunt
160 -- Octobrain
161 -- niente
162 -- niente
163 -- apertura di un uovo d'alieno
164 -- donna morente
165 -- PORTA AD ANTA CHE SI APRE
166 -- PORTA CHE SALE
167 -- ASCENSORE IN MOVIMENTO
168 -- MUSICA (rock)
169 -- shotgun
170 -- movimento di pietra (continuo)
171 -- profondo suono risonante
172 -- suono risonante
173 -- ACQUA RIBOLLENTE
174 -- tono telefonico
175 -- vibrazione aliena
176 -- niente
177 -- "Hmmm, don't have time to play with myself"
178 -- trascinamento metallico
179 -- suono basso e continuo
180 -- "Hmmm, looks like I have the con"
181 -- "Hahaha, too late Nukem, we're in control now!"
182 -- niente

183 -- "Secret Level"
184 -- CANTICHE
185 -- CANTICHE
186 --- CASCATA
187 -- proiettore
188 -- niente
189 -- "Damn, those alien bastards are gonna pay for shooting up my ride!"
190 -- "What! There's only ONE of you!?!?"
191 -- niente
192 -- "I think I'll climb aboard!"
193 -- "Hmmm, that's one DOOMED space marine!"
194 -- crepitio del fuoco
195 -- "Let's Rock!"
196 -- "Ready for Action!"
197 -- "Gonna rip 'em a new one!"
198 -- "Gotcha now you bastard, and we're gonna fry your ass"
199 -- "Rockin!"
200 -- "Ooof"
201 -- "Damnit!"
202 -- "You wanna dance?"
203 -- "Damnit!"
204 -- lamento di mostro
205 -- lamento di mostro
206 -- "Cool"
207 -- "Where is it"
208 -- "Come on"
209 -- "Ooof"
210 -- raccolta di oggetto
211 -- sospiro di sofferenza
212 -- beep d'interruttore (telecamera)
213 -- visione notturna
214 -- "Damn"
215 -- ginocchia che si spaccano
216 -- "Ahhh"
217 -- gulp!
218 -- "Ahhh, much better"
219 -- cambio d'arma
220 -- fontana d'acqua
221 -- "Who wants some"
222 -- "Hehehe, what a mess"
223 -- "Bitchin!"
224 -- "Holy cow"
225 -- "Holy shit"
226 -- "Damn I'm good"
227 -- "Yeah, piece of cake"
228 -- "Oooh, that's gotta hurt"
229 -- "Oooh, I needed that"
230 -- "Who the hell are you"
231 -- ELICOTTERO
232 -- JET
233 -- JET/RAZZO
234 -- FRASTUONO/URLO
235 -- "Now this is a force to be reckoned with"
236 -- "I ain't afraid of no QUAKE"
237 -- "Terminated"

238 -- "Born to be wild"
239 -- "Nobody steals our chicks and lives"
240 -- "It's time to kick ass and chew bubble gum, and I'm all out of gum."
241 -- "Duke Nukem must die!"
242 -- "Lunar attack force defeated!"
243 -- scoppiettio energetico
244 -- astronave???
245 -- caduta
246 -- pedata pesante
247 -- topi
248 -- splattt!
249 -- musica (inizio Duke Theme)
250 -- "I should have known those alien maggots booby-trapped the sub"
251 -- "Die you son of a bitch!"
252 -- "Damn, I'm lookin' good"
253 -- grunt
254 -- "Kill me"
255 -- suono di motore pulsante
256 -- braccio meccanico di una fabbrica
257 -- macchinari
258 -- GROSSO ACENSORE METALLICO/PORTA
259 -- GROSSO ACENSORE METALLICO/PORTA
260 -- AIRLOCK
261 -- GROSSO ACENSORE METALLICO/PORTA
262 -- VIBRAZIONE DI UN MOTORE
263 -- "Let God sort 'em out"
264 -- "Hail to the king baby"
265 -- "Blow it out your ass!"
266 -- "Eat shit and die!"
267 -- "Your face, your ass, what's the difference?"
268 -- "See you in Hell!"
269 -- "Suck it down!"
270 -- Gasp
271 -- "This really pisses me off"
272 -- splattt!
273 -- "Shit happens"
274 -- Duke urlante
275 -- Duke urlante
276 -- Duke urlante
277 -- Suono vibrante con computer in background
278 -- "This is KTIT - Kay Tit - playing the breast...uhh... the BEST tunes in town!"
279 -- Suono di batteria (o pistoni di motore)
280 -- squish!
281 -- graffi e vibrazione
282 -- vibrazione
283 -- squish!
284 -- "I'll rip your head off and shit down your neck!"
285 -- "We meet again Dr. Jones"
286 -- trascinamento basso
287 -- ASCENSORE ALIENO
288 -- musica (Duke Theme remix)
289 -- "My name is Duke Nukem"
290 -- "After a few days or R&R, I'll be ready for more action"
291 -- "Awww, come back to bed Duke!" (voce di donna)
292 -- "I'm getting ready for some action NOW!" (voce di donna)

293 -- Duke e la ragazza che...ehm...si conoscono un po' meglio :-)
294 -- "It's down to you and me you one eyed freak!"
295 -- porta di un mobile che sbatte"
296 -- squish/gorgoglio
297 -- click
298 -- slam!
299 -- squeak!
300 -- "Oof!"
301 -- Duke che fischiotta
302 -- "Damn, that's the 2nd time those alien bastards shot up my ride!"
303 -- ticchettio???
304 -- "Owww"
305 -- "Argh!"
306 -- "Oh!"
307 -- "Ooooh!"
308 -- leggera vibrazione

THE DUKE NUKEM TENKAICHI

Signori, questo è tutto, iniziate a costruire il vostro Master Livellone, perché tra breve ci sarà una piccola sorpresa, qualcosa che i Duke Maniaci non si possono assolutamente far scappare: un torneo per tutti i costruttori di livelli! Sì, avete capito bene, avete poco tempo a disposizione, uno o due mesi al massimo, perciò muovetevi visto che in paglio ci potrebbe essere qualcosa di veramente interessante... Tra poco avrete altre notizie a proposito, ve lo prometto!

Ah, se non l'aveste notato, la Mappa 2 è in parte dedicata a Zak McKracken... Lucas Arts, grazie di esistere! Aloha Dukers!!!

FBS