

Guida all'uso dell'editor di Clepton

Questa guida fornisce le informazioni indispensabili per creare livelli con l'editor di Clepton.

Per ulteriori informazioni potete contattarmi attraverso il sito web: www.dsplab.it/clepton



Tasti speciali

Alcune operazioni si possono effettuare rapidamente premendo i seguenti tasti:

"c" per copiare il contenuto di una casella (bt1).

"v" per copiare il contenuto di una casella (bt2).

"t" per editare le TAGS.

"x" per scrivere solo le TAGS (bt1).

"z" per scrivere il contenuto di una casella (bt1) lasciando le TAGS.

"s" per scrivere il contenuto di una casella (bt1) incrementando il delay di 4 (utile per le scale mobili).

Accedere all'Editor

Dalla versione 1.5 di Clepton l'editor è integrato all'interno del gioco.

Per accedervi bisogna aprire la console (tasto "\") e digitare "edit" oppure "edit <nomefile.map>".

Il pulsante **Clear**

Il pulsante "Clear" cancella l'intero livello.

Se avete selezionato un tipo di casella differente dal vuoto con il pulsante destro del mouse (bt2) il livello sarà riempito con quest'ultimo.

Il pulsante

Può capitare di voler disegnare un livello del tutto o in parte simmetrico. In tal caso può essere comodo attivare il pulsante "Simm", in tal modo ogni cosa disegnata un una metà dello schermo verrà riprodotta specularmente nell'altra.

Il pulsante

Se non vuoi che Clepton misuri il tempo impiegato per completare il livello disattiva il tasto "Time". Ciò è opportuno ad esempio nei livelli segreti per evitare che il giocatore che li trova sia penalizzato in classifica.

Il pulsante

Se è premuto indica che la mappa è protetta e non può essere modificata ed è quindi disattivato il pulsante "Save".

Sono protette tutte le mappe originali onde evitare che vengano modificate accidentalmente.

I pulsanti

Per cambiare il colore delle mura devi usare i pulsanti "<" e ">" in basso a sinistra nello schermo.

Il pulsante

Per provare un livello puoi usare il tasto "Test!" direttamente dall'editor.

Oppure i seguenti comandi da console:

digitare: *load <nomefile.map>*

digitare: *run*

Elementi del livello (caselle)



Players

Ricordati di piazzare i punti di partenza per i players (vedere i nemici che giocano da soli non è molto stimolante).

Sono rappresentati nell'editor da un omino bianco e da uno grigio.



Diamanti

Mettine un po' ovunque senza esagerare. Assicurati che siano tutti raggiungibili.

Quando sono stati tutti raccolti, si attivano automaticamente i meccanismi con ident. "255".



Uscite di fine livello

Ricordati di piazzare le uscite di fine livello (non poter finire il livello perché manca l'uscita fa infuriare i giocatori).

Esse sono: la porta bianca, la scala mobile con la freccetta gialla, il Teletrasportatore "end" e il Trigger "end" (invisibile in gioco).

Il campo "Next" deve contenere il nome del file del livello successivo (per esempio: pippo02.map) oppure se si tratta dell'ultima mappa dell'episodio "end".

Il campo "Secret" funziona esattamente come il precedente ma solo nel caso in cui il giocatore usa un'uscita con il flag "Secret lev" attivo o una "scala secret". Permette di creare biforcazioni all'interno degli episodi.



Power ups

Fulmine, Morte e Dio.

Il primo ti fa correre veloce, il secondo ti permette di uccidere i nemici, esattamente come fanno di solito loro con te e il terzo ti rende invulnerabile.



Caselle letali

Sono: Lava, acqua profonda, acido e Trigger "morte" (invisibile in gioco).

Qualsiasi personaggio, Player o nemico, finendo in una di queste morirà istantaneamente.

Le Trigger "Morte" si usano solo in fondo ai precipizi per dare l'effetto "pozzo senza fondo". Evitate di spargerle per il livello! Morire senza un motivo plausibile da sempre un enorme fastidio!



Nastri trasportatori

Questi nastri trascinano i personaggi e i nemici nella direzione indicata dalle frecce.



Teletrasportatori

Ci sono due tipi di teletrasportatori:

- Teletrasportatore: Permette partenze ed arrivi.
 Settare "dest." sulla "ident." del teletrasportatore di destinazione.
 Un eventuale meccanismo con ident. uguale alla destinazione si attiverà quando qualcuno usa il teletrasportatore.
- Telet. Destinazione: Invisibile in gioco, tranne quando viene usato, permette solo arrivi.



Nemici

Per inserire dei nemici nel livello devi piazzare un punto di partenza per loro (Enemy start).

Questo può avere un aspetto variabile ma ha sempre la medesima funzione.

Una volta piazzata una porta (o altro) per i nemici è possibile configurarla per scegliere le caratteristiche che dovranno avere i nemici.

Clicca sulla porta se sei in modalità Tags, oppure premi "t".

Apparirà un menu con le seguenti opzioni:

- Esce dai fossi* permette ai nemici di tipo "1" (umano) di uscire dai buchi
- Passa buchi/salta* permette ai nemici di tipo "1" (umano) di passare attraverso i buchi anziché bloccarvi. E ai nemici di tipo "2" (cane) di saltare.
- uso teletrasp* permette ai nemici di tipo "1" (umano) di usare i teletrasportatori.
- scava* permette ai nemici di tipo "1" (umano) di scavare.
- spara* permette ai nemici di lanciare palle di fuoco.
- apre end-door* i nemici attivano i meccanismi con ident. "254" quando muoiono.

- Int.Lev* tipo di AI per i nemici di tipo "1" (Umano): "0" casuale, "1" media, "2" avanzata.
- Colore* Definisce il colore dei nemici (da 1 a 15)
- Numero* Definisce il numero dei nemici (da 0 a 15).
 Settato a zero apparirà un solo nemico e non verrà rimpiazzato se muore*.
- Speed* Definisce la velocità dei nemici (da 1 a 8)
- Tipo* Definisce il tipo di nemico: "1" umano, "2" cane, "3" mostro.
- * solo il nemico senza porta o teletrasporto (omino marrone)



Indicazioni per i nemici

Servono ad evitare che i nemici più stupidi possano manifestare tutto il loro talento (gettandosi nelle pozze di lava per esempio).

Sono gli Stop e le frecce (tutti invisibili in gioco).

I nemici hanno il divieto categorico di transitare attraverso gli stop, sebbene possono farlo se costretti da cause di forza maggiore (se cadono o sono trascinati dai nastri).

Le frecce obbligano i nemici ad andare nella direzione indicata (ma i nemici con Int.Lev 2 se ne infischiano allegramente)



Pulsanti, Leve e triggers

In clepton ci sono 3 tipi di interruttori:

Pulsante, Leva e Trigger "Trg" (invisibile in gioco).

Il loro valore di "Dest." deve essere settato su quello di "ident." del meccanismo da azionare.

E' possibile inoltre configurare alcune opzioni:

Player Può essere azionato dai giocatori.

Enemy Può essere azionato dai nemici

1 once Può essere azionato una volta soltanto.

no return Se non è attivato, porte, botole, cubi e scale, azionati dall'interruttore, torneranno allo stato originario dopo un po' di tempo.



Cubo "Start"

Si attiva automaticamente al passaggio di chiunque attivando i meccanismi con il suo stesso ident.

E' utile per creare trappole o ascensori.

Meccanismi

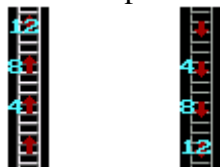
Porte, Botole, Lanciafiamme, Cubi, scale mobili, semafori, contatori, speakers, connettori e le stesse mura sono "Meccanismi".

Tutti hanno in comune di poter essere attivati tramite il proprio "Ident."

Alcuni hanno anche un valore di delay, che serve per ritardarne di poco l'attivazione.

Il delay dei segmenti di scala (o altro) per muoversi consecutivamente devono aumentare (o diminuire) di 4 ognuno. esempio:

per salire: per scendere:



Puoi farlo rapidamente usando il tasto "s"



Timers

I timers sono di cinque tipi con un'attesa fissa di 10,20,30,40 e 50.

Quando vengono attivati, attivano a loro volta il meccanismo a cui puntano, dopo che è trascorso il tempo di attesa.

Settando "Time" a un valore diverso da "0" il timer sarà già attivato e "Time" sarà il tempo di attesa (per il primo ciclo).

Si può impostare un timer a LOOP (ciclo continuo) settando Ident. e Dest. al medesimo valore.



Speakers

Quando viene attivato riproduce l'effetto sonoro selezionato (da 1 a 15).



Contatori

Il contatore attiva il meccanismo a cui punta dopo essere stato attivato un certo numero di volte ("Rimanenti"), dopo di che si resetta. "Rimanenti" indica il numero a cui è impostato all'avvio della mappa mentre "Totali" il numero che assume dopo essersi resettato.

Impostando "Totali" a 0 il contatore, dopo essersi resettato la prima volta, attiverà sempre il meccanismo a cui punta ogni volta che viene attivato.

Per contare numeri superiori a una cifra bisogna utilizzare due o più contatori: uno per le unità, uno per le decine ecc... a partire da destra verso sinistra.



Connettori

I connettori, se attivati, non fanno altro che attivare a loro volta il meccanismo al quale puntano. Con il valore "Prob." a 100% (di default) ciò accadrà sempre, diminuendo il valore diminuisce la probabilità (prob. 0% = mai)



Semafori e interruttori

Un semaforo quando viene attivato tramite "Ident.", se è verde, attiva a sua volta il meccanismo a cui punta il suo "Dest." altrimenti non sortisce alcun effetto.

Cambia invece il suo stato (verde/rosso) se viene attivato tramite il suo valore "ON/OFF".

Gli interruttori funzionano esattamente come i semafori ma al contrario di questi ultimi non cambiano aspetto in base al loro stato.

Indirizzi riservati

Settando la "Ident." di un meccanismo a uno di questi indirizzi, esso si attiverà al verificarsi di un evento specifico:

255 (-1): si attiva quando tutti i diamanti sono stati raccolti.

254 (-2): si attiva quando muore un nemico con il flag "apre end-door".