



MIG - MAKE IT GOOD

NB: il presente manuale è frutto di innumerevoli opere di traduzione, implementazione, revisione, aggiornamento e migrazione. Proviene da diverse pagine web e può riportare link a materiale non più disponibile nelle locazioni originali.

Tutto il materiale dovrebbe comunque essere disponibile nell'area download di ARM, o nella galleria immagini.

MakeltGood è un codice di Re-Volt che attiva differenti Editor. Per entrare in questi Editor seleziona Inizia Gara dal menù principale di Re-Volt. Seleziona Gara Singola e qualsiasi livello. Inserisci al posto del tuo nome la scritta "MAKEITGOOD" e premi Invio. Dovresti sentire uno strano suono mentre puoi scegliere la tua auto. Premi Esc tre volte e ti ritroverai nella selezione del tipo di corsa. Al fondo ci sarà una nuova opzione: Modalità Edit.

Seleziona l'editor che vuoi usare. Se la tua pista si trova in una cartella originale di Re-Volt (ad esempio nhood1, market1, etc...). potrai scegliere la modalità Prove Cronometrate e ci sarà solo la tua auto in pista (altrimenti ci saranno anche gli avversari, e se qualcosa va storto il gioco si bloccherà). Se vuoi che la tua pista sia in una cartella originale, dovrai rinominare tutti i files con il nome della cartella (ad esempio nhood1a.bmp, nhood1b.bmp, etc...). Ti consigliamo di usare sempre questo metodo perchè riduce al minimo le possibilità che il gioco si blocchi.

Utilizzare gli editor senza le auto del computer innanzitutto facilita il tuo lavoro perchè ti distrae di meno, e in secondo luogo libera molta più memoria che il processore potrà usare per i calcoli dei poligoni, etc...

Se hai intenzione di modificare una pista del Track Editor, magari creando una scorciatoia, questo metodo è ideale, perchè l'auto non viene riposizionata quando esce dal tracciato, quando va in contromano o quando esce dalle Zone, facendoti risparmiare un sacco di tempo.

Comunque, sei tu che devi scegliere cosa fare. Quindi usa il metodo che per te è più comodo!

Molte di queste informazioni sono state tradotte dal sito [RVEXTREME](#), per cui vorrei ringraziare Gibbler per la sua gentilezza nel permettermi di tradurre parte del suo sito.

Vorrei anche sentitamente ringraziare tutto lo staff di [RVARCHIVE](#), dove si possono trovare informazioni importantissime su questi e altri tutorials.

Una volta entrato nella pista premi F4 e segui le istruzioni contenute nelle pagine di questo manuale (tramite il menù sulla destra) per modificare tutti i parametri che vuoi. Gli editor sono sistemati in ordine come vengono presentati dal gioco sfogliandoli con la Freccia Destra.

MAKE IT GOOD EDITORS



LIGHTS
Facile

Questo editor ti permette di inserire una serie di effetti luci nella tua pista. Puoi inserire luci che illuminano una parte del tracciato ma anche luci che ne mettono in ombra un'altra parte. Ti aiuta così a creare una migliore atmosfera nella tua pista.



VISIBOXES

Estremo

Questa modalità è correlata esclusivamente all'editor Camera. I Visiboxes sono aree (o regioni) che devi settare per far sì che alcune telecamere rimangano bloccate durante il Replay in cui l'auto non si trova nella loro area. Questo per aumentare i FPS (Frame per seconds), cioè per rendere la grafica del gioco più fluida.



OBJECTS

Facile

Da non confondere con l'editor Instances, gli Objects sono i modelli predefiniti che la Acclaim ha inserito nel sistema per abbellire le piste originali del gioco. Gli oggetti possono essere fisicamente presenti sulla pista (palloni, coni...) oppure semplici effetti luce (lampi) e fumo. Purtroppo non c'è possibilità di aggiungere oggetti creati da noi perchè tutte le informazioni sono immagazzinate nel sistema di Re-Volt. Per aggiungerli bisognerebbe modificare il gioco intero, e noi non ne siamo in grado.



INSTANCES

Facile

Le Instances sono modelli extra che appaiono nei livelli originali di Re-Volt. Vengono codificate in un file a parte perchè in questo modo permettono ai computer più lenti di disattivarle per rendere più fluido il gioco, e quindi danno anche la possibilità di venir sostituite con nuove creazioni. Le Instances consistono in 2 files: il primo controlla la visuale del modello (la forma, le informazioni sulle texture - se applicabili - e l'indirizzo delle texture sul modello). Il secondo controlla le proprietà fisiche del modello (informazioni sulla collisione, sul tipo di superficie. Possono esserci anche effetti luce e trasparenze, ma non possono essere animate.



AI NODES

Medio

Sono nodi colorati che permettono alle auto guidate dal computer di rimanere sulla pista, di sorpassare altre auto, di venire riposizionate sul tracciato e di usare i bonus al momento giusto. Sono obbligatori in tutte le piste ad eccezione dei Battle levels.



TRACK ZONES

Facile

Le Track Zones sono regioni colorate che devono coprire l'intero tracciato dall'inizio alla fine. Ogni zona deve puntare alla successiva, spiegando così al sistema in quale ordine le auto devono attraversare le "stanze" (o regioni) di una pista per completare un giro.



TRIGGERS

Medio

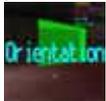
Molto simili alle Track Zones, hanno vari utilizzi: ti permettono di inserire le frecce di indicazione della direzione, quelle che compaiono in alto sullo schermo, oppure definiscono effetti acustici come il pianoforte in ToyWorld 1.



CAMERA NODES

Difficile

I Camera Nodes sono usati esclusivamente per i Replays. Senza le Telecamere i replay sono uguali a quelli sulle piste create con il TrackEditor, e cioè con la semplice soggettiva dell'auto. Con questo Editor si possono invece sistemare telecamere ovunque nella pista, rendendo il Replay molto più suggestivo.



FARCE FIELDS

Difficile

I Farce Fields sono campi che spingono e tirano le auto a seconda di come li imposti. Puoi usare questo parametro in una varietà di modi per aumentare il realismo della tua pista (ad esempio la piscina di Toytanica è stata costruita in questo modo).



Erm, nothing to see here (PORTALS)

Estremo

I portali dovevano essere probabilmente delle zone di teletrasporto ma il codice di Re-Volt non è stato terminato (almeno così crediamo). Nessuno è riuscito a farli funzionare come teletrasporti. Però si possono usare per creare notevoli effetti grafici.



POS NODES

Facile

I Pos Nodes sono paragonabili agli Ai Nodes e definiscono distanze e misure durante la gara. Determinano i distacchi tra un'auto e l'altra e la lunghezza della pista.

ACOUSTIC ZONES

-

Disponibile solo per coloro che hanno installato la Patch 1.10, in questo editor non si può fare proprio nulla.

NONE

-

Se utilizzate questa modalità senza aver selezionato un tipo di gara, gli oggetti non verranno visualizzati durante la gara. Per vederli seleziona un tipo di gara (ad es. gara singola). Comunque questo editor, come dice il nome, non modifica nulla.

Oltre alle singole pagine dedicate all'uso di questi Editor, sono disponibili altri approfondimenti generali:

MAKE IT GOOD APPROFONDIMENTI

CONSIGLI

Consigli utili per chi deve iniziare un lavoro con il Make It Good.

TABELLE DEI TASTI

Contiene l'elenco completo di tutti i tasti (anche le combinazioni) usati negli Editor sopra citati, utile per ricercare in fretta la funzione di un determinato tasto.

TABELLE DEI MODELLI DELLE INSTANCES

Contiene l'elenco completo di tutti i modelli di Instances usati in tutti i livelli originali di Re-Volt. Il nome del modello è espresso in lunghezza massima = 8 caratteri come vuole la programmazione del gioco. Dove viene data la lettera del file Texture, questa è l'ultima lettera del file.bmp dove potrai trovare la texture di quella determinata Instance (ad es. Bush2 ha come Lettera Texture I per cui la sua Texture si trova nel file bot_batl.bmp).

BUGS

Lavorando con il Mig è molto facile incappare in alcuni problemi o bugs. In questa pagina c'è qualche veloce spiegazione per risolvere quelli più frequenti.

FAQ

Domande poste frequentemente (Frequently Asked Questions) riguardo a vari aspetti del Mig. Qui potete trovare informazioni utili su alcuni punti del Mig, e ottenere una risposta alle vostre domande.

MIG - LIGHTS

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per l'editor Lights



Ci sono 3 tipi differenti di luci: Omni, Spot e Square Shadow. La prima, Omni, è probabilmente la più usata, perché crea una luminosità diffusa sull'intera area in cui si trova. Come per le altre modalità edit premi Insert per creare una nuova Luce. Premendo la Barra Spazio puoi selezionare i 3 tipi di luci disponibili. Quando hai creato la luce Omni puoi sistemare i parametri RGB per modificarne il colore (i tasti sono nella tavola). Il parametro World and Objects limita la luce solo sugli oggetti, solo sull'area o su tutti e due. Il parametro Flicker modifica l'intensità della luce, rendendola più simile ad esempio ad un faro stradale, o ad una lampadina ad incandescenza, a seconda di quanto aumenti il suo valore. (Immagine A)



Immagine A

Il secondo tipo di Luce è quello Spot. La luce Spot focalizza il suo raggio all'interno di un cono di tua definizione. I parametri sono molto simili alla luce Omni, con l'aggiunta del parametro Cone, che ti fa modificare la dimensione del cerchio di base del cono. La linea che esce dal cono mostra la grandezza del valore Reach. Questo per facilitare l'impostazione dei parametri. (Immagine B)

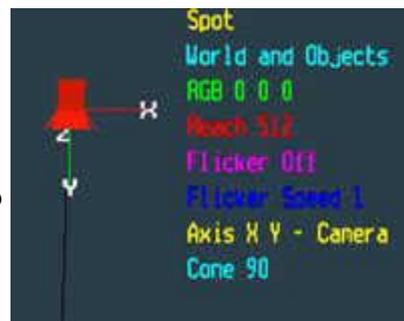


Immagine B

Il terzo tipo non è proprio una luce, ma piuttosto un cubo d'Ombra. In pratica blocca i fasci di luce di quell'area rendendo la zona in ombra. (Immagine C)

Un esempio pratico di cosa sono gli Shadow Boxes si può trovare nell'Arena. Dall'immagine D si possono vedere bene dove questi sono stati utilizzati.



Immagine C

Una volta sistemate tutte luci, ricordati di salvare il tuo lavoro sul file "Trackname.lit". Per farlo premi Ctrl sinistro + F4.

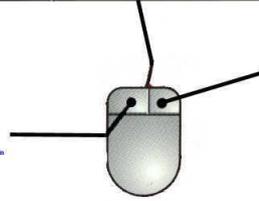


Immagine D

MakItGood: Lights

ESC	Cycle Camera/ Edit Mode: F1	F2	F3	Enter Edit Mode: F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	PRINT SCREEN	Toggle Move Speed: SCROLL	PAUSE					
~	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	Decrease Flicker Speed	Increase Flicker Speed	Insert New Light	NUM LOCK	Decrease Case Width (Spot only): /	Increase Case Width (Spot only): \	Decrease Branch Value			
Cycle Through View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z: TAB	Move Backwards (-Z): Q	Move Up (+Y): W	Move Forward (+Z): E								Turn Selected Light On/Off: O		Select / Deselect Light: S	Decrease Red Value of Light: 7	Increase Red Value of Light: 8	Decrease Green Value of Light: 4	Increase Green Value of Light: 5	Decrease Blue Value of Light: 1	Increase Blue Value of Light: 2	Toggle Environment Effect for Selected Light: DEL
CAPS LOCK	Move Left (-X): A	Move Down (-Y): S	Move Right (+X): D								Toggle Flicker On/Off: F		ENTER	Decrease Red Value of Light: 4	Decrease Green Value of Light: 5	Decrease Blue Value of Light: 1				
1) Chase Light 2) Speed up increment/decrease: SHIFT																				
(W) F11 Save Changes in Lighting: (L) CTRL	Toggle Between Camera/World Views: ALT										Toggle Light type: Omni / Omni Normal / Spot / Spot Normal / Square Shadow		ALT							
													ALT	CTRL						

1) Cursor movement / Selection. Float the cursor over the object, then use Enter to select it.
2) Object 'dragging'. Click and HOLD on a pre-selected object, then use the movement keys or Right Mouse-Button to drag the object through the world (works better in Camera View).



1) Click and hold for "freehook" mode.
2) Edit Mode: Lights ONLY: Change focus beam of selected SPOT type Lights. Select the Spot Light source using ENTER, click and hold the Right Mouse-Button and then use the mouse movement to move the (frozen) line. Press ENTER again to deselect the source (when cursor is not over source) - re-establishing 'freehook' on the Right Mouse Button.
(Spot Types ONLY)
Once the Spot Light is selected and placed, use the Right Mouse button to move the focus of the beam along your selected X, Y, or Z axis.

MIG - VISIBOXES

Qui proveremo a spiegarti cosa sono e come usare i Visiboxes.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per i Visiboxes



I Visiboxes sono divisi in due parti, le Cameras e i Cubes. Sono abbastanza semplici da capire ma lunghi da imparare. I Visiboxes dicono al sistema di non renderizzare alcuni poliedri selezionati (questo per far risparmiare memoria al computer, rendendo il gioco più fluido). I poliedri selezionati che cadono in un certo intervallo definito dall'utente non verranno renderizzati. Il Camera Box deve essere sistemato nel punto che tu consideri il Punto di Vista. Il Cube Box deve essere sistemato attorno ai poliedri che non vuoi renderizzare da quel determinato punto di vista.

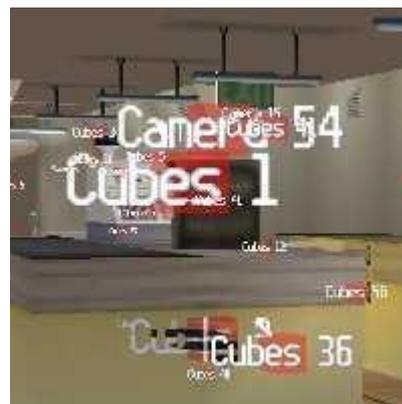


Immagine 1

Tutti i livelli originali di Re-Volt sfruttano questo parametro per rendere il gioco il più fluido possibile. Un esempio è SuperMarket 1, quando viaggi avanti e indietro per gli scaffali. Lì imparerai cosa sono i Visiboxes e come usarli al meglio.

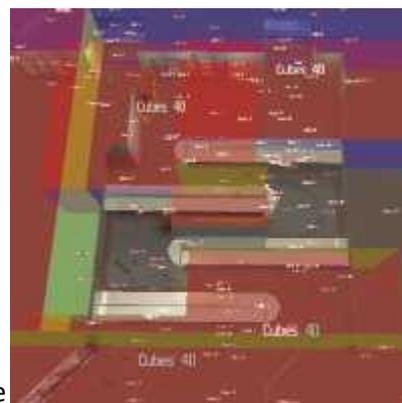


Immagine 2

Ora entra nella tua pista con il Make It Good - Visiboxes selezionato. Premi F6 e poi inizia a girare per la tua pista con il mouse per cercare i punti migliori dove selezionare il Camera Box. Fai click sul tasto sinistro per avanzare e su quello destro per retrocedere. Muovi il mouse per ruotare l'inquadratura. Quello che devi fare è determinare cosa si deve e non si deve vedere dalle diverse inquadrature. Quando hai trovato un posto adatto per un Camera Box premi F4.

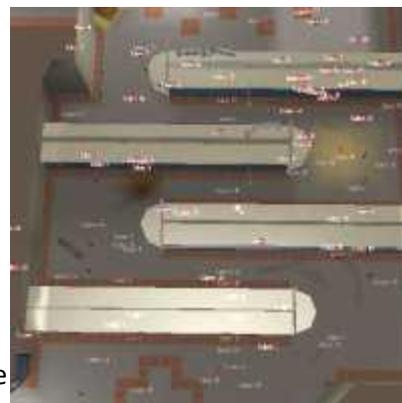


Immagine 3

Per sistemare il primo Viewpoint Box premi Insert e comparirà un cubo. Seleziona il lato da espandere con la Barra Spazio e usa / e * sul tastierino numerico per ridimensionare il lato selezionato (quello che lampeggia). Sistema il cubo in giro dove le auto possono muoversi in quell'area. Seleziona l'Id di quel cubo, premendo + o - sul tastierino per incrementare o diminuire il numero. Fai attenzione di aver selezionato Camera Box. Se hai selezionato Cube premi Invio sul tastierino e cambierai la selezione da Cube a Camera e viceversa. L'Id dovrebbe salire di numero partendo da 0 in direzione di gara. Ora che hai sistemato il Viewpoint puoi sistemare i Cube Boxes.

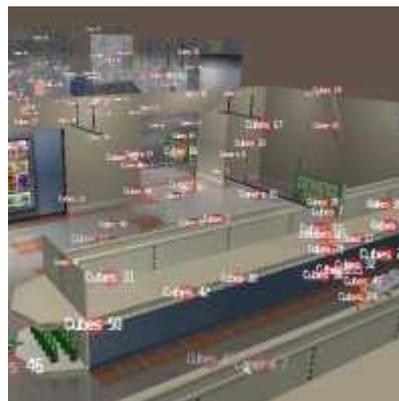
Nota Bene: una volta che premi Invio per sistemare un cubo questo diventa molto piccolo. Non preoccuparti, è giusto che sia così perchè rappresenta il centro di ogni cubo.

I Cube Boxes sono utilizzati per spiegare al sistema quali poliedri non deve renderizzare quando l'auto è in una certa regione. Per esempio, se la tua auto si trova nella regione con Camera Box Id = 5 tutti i poliedri che si trovano nell'area tra il cubo limite e il Cube con Id = 5 non verranno renderizzati. Per questo è essenziale stare



molto attenti a quello che si blocca. E' importante che il Camera Box e i suoi Cube Box corrispondenti abbiano lo stesso numero Id.

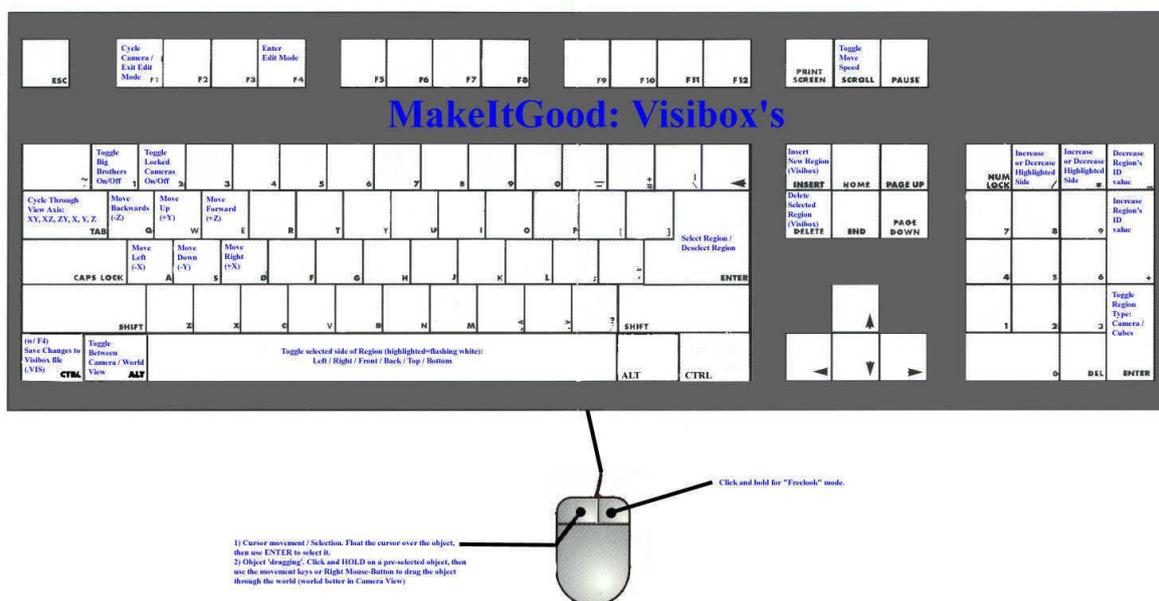
Immagine 4



I Cube Boxes si sistemano esattamente come i Camera Boxes, e i tasti sono gli stessi. Puoi mettere molti Cube Boxes per un solo Camera Box, in maniera da bloccare tutti i poliedri e rendere il gioco più fluido. Una volta finito, per salvare il tuo lavoro, premi Ctrl + F4 per salvare il file Trackname.vis. Controlla poi con un giro in macchina che tutto funzioni correttamente.

Le immagini a destra non hanno alcun riferimento al testo qui sopra, servono solo come esempio su come dovrebbe risultare il lavoro una volta terminato.

Immagine 5



MIG - OBJECTS

Gli Oggetti (Objects) sono modelli che la Acclaim ha incluso con il gioco per aiutare i futuri creatori di piste. Gli Oggetti si differenziano dalle Instances perchè alcuni di loro hanno alcune animazione codificate all'interno del sistema del gioco (e difficilmente studiabili). Qui sotto troverai TUTTI gli oggetti che Re-Volt ti può consentire di inserire nelle tue piste. Molti di questi oggetti hanno diverse impostazioni, per cui alcuni avranno una pagina dedicata.

Alcune delle immagini riportate qui sotto sono molto scure. Ci scusiamo per i problemi che potrete avere a vedere queste immagini.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per gli Objects.



Immaginiamo di voler inserire un oggetto in Toys In The Hood 1, subito dopo la linea della partenza. Entra nella pista in modalità editor, avanza un po' con la tua auto e premi F4. Premi Insert, e dovresti veder comparire lo spinning barrel (il tunnel spaziale). Dovresti veder comparire anche qualche scritta: il **nome dell'oggetto**, in alto a destra, e i parametri riferiti a quell'oggetto. Spesso molti oggetti condividono qualche parametro, altri invece hanno parametri speciali.



IMMAGINE A

Controlla che la freccia rossa sia di fianco al nome dell'oggetto e premi la Freccia Direzionale Destra per andare al nuovo oggetto (Immagine A).



IMMAGINE B

L'oggetto successivo dovrebbe essere un Pallone da Spiaggia. Prova a trascinarlo in giro (premi il tasto sinistro del mouse e tienilo premuto). Prova anche il funzionamento degli altri tasti, utilizzando la tabella che sicuramente hai già scaricato e stampato.

La linea Axis ti indica su quale asse puoi muovere il tuo oggetto. Usa il Tab per cambiare questi assi e guarda cosa succede spostando la palla in giro (Immagine B).



IMMAGINE C

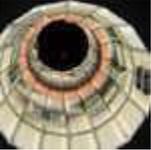
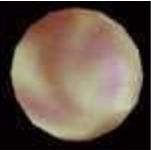
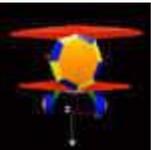
Una volta che hai provato tutto, controlla che la palla poggi sul pavimento, e premi Invio per sistemarla. Poi premi Ctrl+F4 per salvare le modifiche.

Ora esci dalla pista, rientraci in modalità normale e dovresti vedere il tuo pallone da spiaggia proprio dove l'avevi lasciato (Immagine C).

Tramite il menu a destra, nella pagina Objects - Approfondimento, troverai molte informazioni sulla configurazione di alcuni oggetti che puoi inserire nelle tue piste.

La tabella che segue è l'elenco di tutti gli oggetti originali di Re-volt.

OGGETTI ORIGINALI DI RE-VOLT

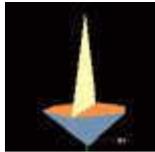
Immagine	Oggetto	Descrizione	Texture
	Barrel	Il Barrel è il tunnel rotante di Museum 1. Il suo unico parametro è la velocità di rotazione.	<u>Parti della texture</u>
	Beach Ball	E' il pallone da spiaggia che si trova nei livelli Toy World.	
	Planet	Il Planet ti permette di inserire uno dei pianeti da Museum 1.	
	Plane	L'aeroplano di Toy World. Ha diversi parametri da impostare.	
	Copter	Questo invece è l'elicottero di Toy World. Anche questo ha diversi parametri disponibili.	
	Dragon	Per utilizzare le texture del Dragone di Toy World basta inserire il file delle texture nella directory del livello. Osserva come è stato fatto per Toy World 2 (directory "levelstoy2" di Re-Volt).	<u>Parti della texture</u>
	Water	L'oggetto Acqua inserisce dell'acqua in una sezione della tua pista. Sistemare l'acqua è molto semplice, prova a centrare l'oggetto e a modificarlo in maniera tale da coprire d'acqua l'area che ti serve.	



Trolley

Il Carrello della Spesa è un modello dei livelli SuperMarket. Le texture funzionano come quelle usate per il Dragone, basta avere il file nella directory della pista. Osserva come è stato fatto nei SuperMarket per avere chiarimenti.

[Parti della texture](#)



Boat

La barca ha solo un parametro, puoi impostarla come un rimorchiatore o come una barca a vela.



Radar

Questo oggetti inserisce una parabola Radar nel tuo livello.



Speed Up/Down

Questo oggetto sistema due poli di elettricità in un punto della tua pista. Puoi decidere se far aumentare o diminuire la velocità delle auto che attraversano questo oggetto.



Horse

Questo oggetto metterà un cavallo a dondolo nella vostra pista.



Strobe

Lo Strobe ha una varietà di parametri da modificare.



Balloon

Questa è la mongolfiera dei Ghost Town. Funziona molto bene come segnale.



Train

Questo è il Treno dei livelli Toy World. Non siamo riusciti a farlo muovere avanti e indietro come in Toy World 2.

[Parti della texture](#)



Football

La Palla da Football assomiglia di più ad un pallone da calcio. E' stata presa dai Toys In The Hood.



Sparks Generators

Con questo oggetto puoi creare diversi Spark Generators con diversi parametri.



Thunder

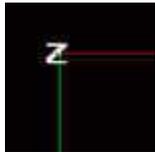
L'oggetto che durante la gara permette di prendere a caso armi e bonus.



Spaceman

Lo Spaceman è in realtà la mummia per i Museum.

Parti della texture



Flappage

Il Flappage non ha nessun parametro, ma pensiamo che possa servire per far sventolare altri oggetti con la presenza di vento.



Laser

Il Laser ha molti parametri che possono aumentare le dimensioni e la lunghezza.

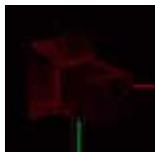


Wobbly Cone

Questo è il Cono dei Toys In The Hood. Funziona molto bene se usato come ostacolo in pista.

Probe Logo

Il Probe Logo non sembra essere usato in nessun livello.



Clouds

Questo oggetto aggiunge le nuvole al tuo livello.



Name Entry

Questo oggetto è preso dal menù di scelta del nome.



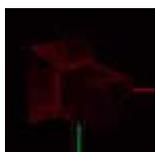
Sprinklers

Il suo unico parametro è l'ID, e non sappiamo come si utilizza. Ma riteniamo che a qualcosa dovrà pur servire.



Hose

Il suo unico parametro è l'ID, e non sappiamo come si utilizza. Ma riteniamo che a qualcosa dovrà pur servire.



Object Thrower

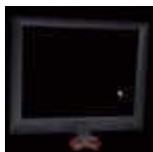
Con il Lanciatore di oggetti puoi "sparare" fino a 14 differenti oggetti nella tua pista.



Basketball

Questa è la palla da Basket dei livelli Toys In The Hood.

Parti della texture



Track Screen

Questo è lo Schermo di selezione della pista, preso dal menù principale di Re-Volt.



Clock

Anche l'Orologio è stato preso dal menù principale.



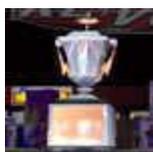
Car Box

Selezionando l'ID dell'auto puoi cambiare la scatola da usare.



Water Stream

Questo inserirà una specie di ruscello d'acqua nella tua pista, basta selezionare quale modello vuoi inserire.



Cup

Con questo puoi mettere una coppa, uno dei trofei che puoi vincere durante il gioco. Puoi selezionare il trofeo con il parametro Type.

3d Sound

Questo oggetto ti permetterà di utilizzare un suono dei livelli originali. Purtroppo però funziona solo nelle directory di default di Re-Volt perchè il sistema è stato codificato in questa maniera.



Star

La stella è il bonus che puoi trovare anche nei livelli di base. Scegli se vuoi che sia un'arma o che diventi una "stella da trovare" nella modalità Pratica utilizzando il parametro Type.



Tumbleweed

Questa è la Balla di fieno che rotola, presa dai livelli Ghost Town.

Parti della texture



Small Screen

Questi sono i piccoli Monitor che si vedono un po' dappertutto nel menù principale di Re-Volt.



Ball of Light Questo oggetto viene utilizzato per inserire la luce nei portalampane dei ToyTanic.

Skybox L'unico parametro per questo oggetto è Level, ma nessuno è riuscito a farlo funzionare. Tutti semplicemente usano questo oggetto prendendolo dai quattro livelli in cui è presente: Toys In The Hood 1 e 2, ToyTanic 1 e 2.



Slider Uno Slider può essere usato sia come porta che si apre e si chiude, sia come rampa mobile. Il suo unico parametro è l'ID, ma deve averne altri.



Bottle La bottiglia può essere resa solida o no con il parametro Stop.

Bucket E' un secchiello



Cone Il cono viene dai livelli Toys In The Hood.

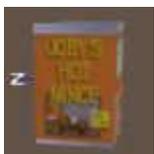


Can / Lilo Questi due oggetti sono molto simili alle lampade di ToyTanic.

Rain Questo oggetto è stato usato in ToyTanic 2 per creare la Pioggia.

Lightening Questo invece è stato usato per creare i Lampi in ToyTanic 2.

Shiplight Questa è una lanterna senza luce, devi inserire una Ball of Light per poterla accendere.



Packet E' una delle scatole che ci sono nei Supermarket.

Waterbox L'unico parametro per questo oggetto raggruppa i valori X, Y e Z, i punti nei quali vuoi che la "scatola d'Acqua" sia inserita.



Abc Block Questi sono i Blocchi Abc dai livelli Toy World.

Gari Flag Il suo unico parametro è Garyness. Probabilmente fa sì che gli oggetti sventolino.

Low Fog Questo crea una leggera nebbia sulla pista. La differenza tra questo e la Fog Box è che questo la crea sull'intero tracciato, mentre l'altra solo su una parte.



Dolphin Questa è la fontana a forma di Delfino che c'è in Botanical Garden.

Water Ripples Ha un unico parametro, il modello. Sceglينه uno e giocaci!

Fox Box Ha come parametri X, Y e Z, le dimensioni dell'area ove vuoi che ci sia la nebbia.

MIG - OBJECTS - Approfondimento

In questa pagina trovi informazioni più dettagliate su alcuni degli oggetti che si possono inserire con il Mig.

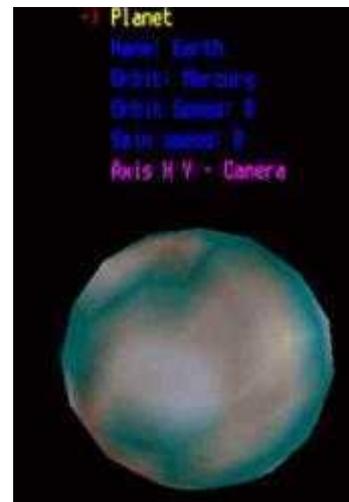
Il Pianeta viene usato in Museum 2, e ha 4 parametri differenti:

NAME: Tramite questo parametro puoi selezionare il pianeta che vuoi inserire (Terra, Marte, Giove etc.).

ORBIT: Imposta l'orbita di questo pianeta puntando su un altro pianeta. In questo caso la Terra orbita intorno a Mercurio.

ORBIT SPEED: Aumenta o diminuisce la velocità con la quale questo pianeta ruota attorno al centro della sua orbita.

SPIN SPEED: Aumenta o diminuisce la velocità di rotazione del pianeta sui suoi assi.

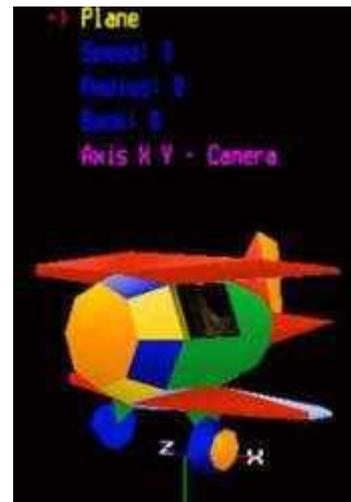


L'Aeroplano viene usato nei livelli Toy World, e ha 3 differenti impostazioni:

SPEED: Definisce la velocità di volo dell'aeroplano.

RADIUS: Disegna un cerchio per impostare la traiettoria sulla quale l'aeroplano volerà.

BANK: Imposta un angolo di inclinazione dell'aeroplano.



L'Elicottero compare nei livelli Toy World e ha 4 parametri:

X RANGE: Imposta la distanza che l'elicottero percorrerà sull'asse X.

Y RANGE: Imposta la distanza che l'elicottero percorrerà sull'asse Y.

Z RANGE: Imposta la distanza che l'elicottero percorrerà sull'asse Z.

Noterai sicuramente che comparirà un poligono trasparente che si ingrandisce e si rimpicciolisce a seconda di come vengono modificati i parametri qui sopra. Questo rappresenta l'area di volo dell'elicottero.

Y OFFSET: Serve per modificare con precisione l'altezza dell'area di volo.



Lo Speed Up (Acceleratore) o Speed Down (Deceleratore) non viene usato in nessuno dei livelli originali di Re-Volt.

Lo Speed Up è caratterizzato da 4 parametri:

WIDTH: Determina la distanza tra i due poli. Lo Speed Up lavora come una specie di fionda, e i poli che tengono l'elastico (invisibile) vengono automaticamente centrati quando inserisci l'oggetto. C'è anche l'asse delle Z, che deve essere direzionato in maniera corretta, altrimenti le auto invece che venire spinte in avanti torneranno indietro.

LOSPEED (MPH): Imposta la velocità alla quale le auto verranno lanciate quando i poli compaiono in colore rosso durante il gioco.

HISPEED (MPH): Imposta la velocità alla quale le auto verranno lanciate quando i poli compaiono in colore verde durante il gioco.

TIME (S): Determina i secondi tempo durante i quali lo SpeedUp rimarrà Verde per poi diventare rosso.



Lo Strobe è stato usato nei livelli Museum 1 e Toys In The Hood 1, e ha 3 parametri:

TYPE: Imposta il tipo di Strobe che vuoi usare.

SEQUENCE NUM: E' il numero di riconoscimento per inserire una catena di Strobe.

SEQUENCE COUNT: Questo è il parametro che dice al motore di Re-Volt la sequenza di accensione e spegnimento degli Strobes in catena. Il valore più piccolo che consiglio di usare è 5, anche come intervallo per i successivi. Per esempio, il primo Strobe della catena potrebbe essere Num: 0, Count: 5, il secondo Num: 1, Count: 10, il terzo Num:2, Count: 15 e così via. In questo modo l'effetto è abbastanza preciso.



Lo Spark Generator non è utilizzato in nessun livello originale e ha 4 parametri:

TYPE: Imposta il tipo di Spark Generator da usare. Ci sono 20 diversi generatori:

SPARK GENERATOR

Nome	Caratteristiche
Spark	Piccole particelle gialle che cadono sul pavimento e scompaiono
Spark2	Piccole particelle gialle che scompaiono
Snow	Particelle bianche di media grandezza molto simili alla neve
Popcorn	Particelle bianco/rosa che cadono e rimbalzano
Gravel	Particelle grigio scuro che cadono e rimbalzano
Sand	Particelle gialle di media grandezza che cadono sul pavimento
Grass	Particelle verde/marrone che cadono
Electric	Particelle bianco/blu che scompaiono
Water	Grandi particelle blu che cadono e scompaiono
Dirt	Particelle marroni che cadono e scompaiono
Smoke1	Piccoli sbuffi di fumo bianco
Smoke2	Un continuo sbuffo di fumo bianco
Smoke3	Grandi sbuffi di fumo bianco
Blue	Particelle di media grandezza blu che scompaiono
Bigblue	Grandi batuffoli blu che cadono



Small Orange	Particelle arancioni simili a piccoli soli che cadono
Small Red	Particelle rosse che cadono con delle scie
Explosion1	Grandi sbuffi di nuvole arancioni
Explosion2	Piccoli sbuffi di nuvole arancioni
Star	Piccole particelle bianche simili a stelle

AV. SPEED: Questo parametro imposta la lunghezza del getto delle particelle.

VAR. SPEED: Questo parametro imposta l'ampiezza del getto delle particelle.

Ad esempio, se AV. è a 0, si avrà un getto di particelle a caso. Se invece VAR. è a 0, le particelle verranno lanciate su una sola linea.

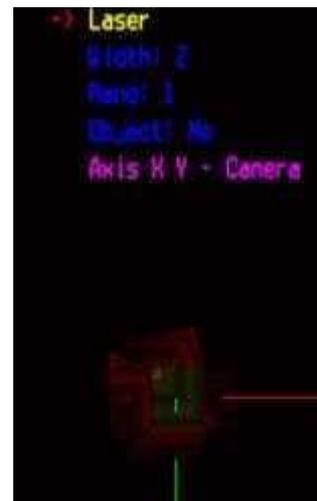
FREQUENCY: La velocità con la quale il generatore crea le particelle. Più alto è il valore e più particelle emetterà il generatore.

Il Laser è stato usato in Museum 1 e ha 3 parametri differenti:

WIDTH: Determina lo spessore del Laser.

RAND: Determina l'alone di luce che viene generato. Il laser, se osservato attentamente, trema in maniera quasi impercettibile: è un alone semitrasparente che si ingrandisce e rimpicciolisce in modo molto rapido. questo valore modifica l'ampiezza massima dell'alone, che si somma all'ampiezza della parte più chiara del laser (quella che rimane costantemente accesa).

Questo è un confronto tra un laser con il valore al minimo (a sinistra) e il valore a 10 che è il massimo (a destra). Informazione segnalata da IKO-KUN.



OBJECT: Determina se il laser può essere attraversato dagli oggetti. Se vuoi che gli oggetti vengano fermati impostalo su Yes.

Il "Lanciatore di oggetti" forse è stato usato in Toys In The Hood, per sparare i palloni da basket, ma non ne sono certo.

L'Object Thrower ha 4 parametri differenti:

ID: Questo numero deve corrispondere con l'Object Thrower Trigger (vedi la pagina dei Trigger tramite il menù a destra) affinché questo funzioni.

OBJECT: Definisce quale oggetto vuoi lanciare. La lista qui sotto presenta tutti gli oggetti che funzionano con i loro relativi ID.

SPEED: Definisce la velocità di lancio.

REUSE: Credevamo servisse per lanciare più volte uno stesso oggetto, ma non funziona.

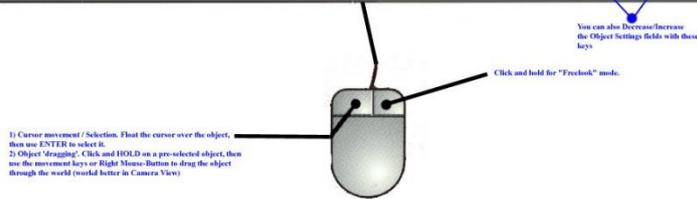
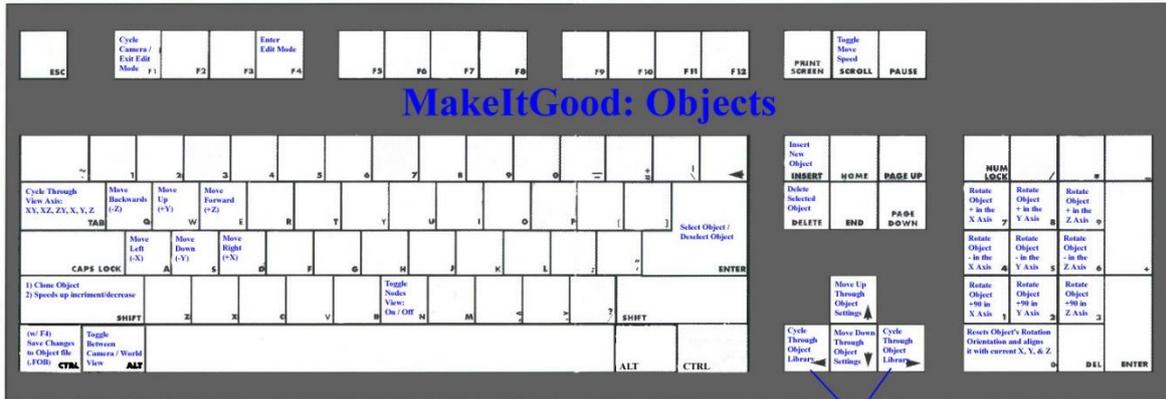
La lista seguente ti mostra quali sono gli oggetti che possono essere lanciati. Tutti gli altri mandano il gioco in blocco. Usa il numero ID degli oggetti qui sotto nel parametro Object e il Thrower sparerà il modello corrispondente quando una macchina attraverserà il Thrower Trigger.

OBJECT THROWER

	Modello	ID
	BeachBall	1
	Balloon	11
	FootBall	15
	Wobbly Cone	36
	BasketBall	43
	Tumbleweed	52
	Lantern	54
	Bucket	58
	Cone	59
	Can	60
	Lilo	61
	Shiplight	65
	Packet	66
	Abc Block	67

Di questo elenco in realtà gli oggetti Balloon, Lantern, Bucket, Can, Lilo e Shiplight non vengono lanciati dal Thrower. Semplicemente compaiono vicino ad esso. Gli altri invece vengono lanciati correttamente.





MIG - INSTANCES

Le Instances sono gli oggetti di grandi dimensioni che abbelliscono le piste (le immagini sotto ti danno un esempio). Esse possono essere inserite solo come abbellimento, o possono diventare parte integrante del circuito, richiedendo quindi di impostare i parametri di collisione. Proveremo quindi a spiegarti come usare i due tipi.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per l'editor Instances



Per prima cosa devi sapere che tutte le Instances che vuoi usare devono trovarsi nella directory del tuo livello. Questo è molto importante perché se provi ad entrare nella modalità editor delle Instances senza averne nessuna nella cartella il gioco si blocca.

I files delle Instances hanno estensione .prm, se hanno anche i parametri di collisione deve esserci il corrispondente .ncp insieme. Quindi prima di iniziare controlla che i prm che vuoi usare siano nella tua cartella.

Una volta entrato nella modalità editor del tuo livello puoi inserire le tue Instances usando il tasto Insert. Puoi anche passare da una all'altra premendo + e - sul tastierino numerico.

Per posizionare la tua Instance sistemaci il puntatore sopra, premi il tasto sinistro del mouse e trascinala dove vuoi. Puoi anche usare le frecce direzionali. Per ruotare l'Instance selezionata usa i numeri (da 0 a 9) sul tastierino.

Nota bene: Se cambi l'Axis da World a Camera troverai più facile sistemare e ruotare le tue Instances. Per passare dalla modalità Axis World a Axis Camera e viceversa una l'Alt di sinistra.

Una volta che l'Instance è sistemata potrai modificare differenti parametri. Se vuoi cambiare i valori di RGB (sta per RedGreenBlue, cioè i tre colori che mischiati danno quello risultante. Variano da 0 a 255) puoi usare i tasti P, [e] per incrementare i valori e ;, ', # per diminuirli.

Se vuoi aumentare o diminuire il LOD (Livello di dettaglio) puoi farlo premendo i tasti - e =. Il settaggio del LOD dipende dal fatto che tu abbia o no il Lod Model. Per far questo dovresti costruire 4 modelli differenti e usando un Hex Editor fonderli in un file.prm. Puoi usare l'High priority e la Low priority per decidere quali modelli prendere e quali no, se chi gioca la tua pista sta usando un computer poco potente. Per aggiustare la priorità usa i tasti / e * sul tastierino. Un'Instance con un'alta priorità sarà sempre visualizzata, una con bassa priorità non sarà visualizzata se il computer è lento.

Se vuoi che il modello sia solido, non ci sono particolari impostazioni. Fai solo attenzione che ci sia il file .ncp assieme a quello .prm. Ad esempio wall1.prm, wall1.ncp

Le figure a destra sono semplicemente esempi di come impostare le diverse Instances. Non sono relativi al testo precedente.

Una volta completato il lavoro, ricordati di salvare le modifiche sul Trackname.fin premendo Ctrl + F4.



Immagine 1



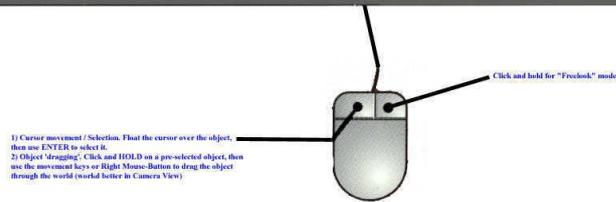
Immagine 2



Immagine 3



Immagine 4



MIG - AI NODES

Qui proveremo a spiegarti come creare il tuo "sentiero" degli Ai Nodes. Gli Ai Nodes sono ciò che insegna alle auto comandate dal computer come muoversi sulla pista, e allo stesso modo dove riposizionarle se una macchina viene resettata. Gli Ai Nodes sono essenziali per creare una pista come lo sono le Track Zones e i Pos Nodes.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per gli Ai Nodes.



Prima di tutto bisogna entrare nell'editor degli Ai Nodes. Per sapere come si fa guarda la pagina Make It Good. Una volta selezionato l'editor, potrai scegliere solo Prove Cronometrate come tipo di gara se usi una pista (come nell'esempio qui a fianco) che si trova nelle cartelle originali di Re-Volt. Noi useremo Toys In The Hood 1 (nhood1).

Nota bene: Consiglio vivamente di usare l'Ai Nodes Editor con un tracciato sistemato in una cartella originale. In questo modo potrai scegliere come tipo di gara Prove Cronometrate, senza quindi avere altre auto presenti. Questo preserva il gioco dal bloccarsi se sbagli qualcosa e ti risparmia molti malditesta. In questo caso immaginiamo che la tua pista si trovi nella directory nhood1.

Seleziona una macchina e seleziona la tua pista (che risulterà essere TITH1). Ora dobbiamo iniziare a sistemare i Nodi.

Muoviti verso l'area dove vuoi sistemare la linea di partenza (e arrivo) e sistema l'auto nella direzione iniziale di gara. Premi F4 per entrare nella modalità Edit. Ora muovi il cursore in un'area nel centro dello schermo vicino alla linea di partenza, e premi Invio. Vedrai apparire due Nodi (Immagine 1), uno ROSSO e uno VERDE. I colori dei nodi sono molto importanti perchè se non sono sistemati correttamente la macchina si muoverà in maniera errata e potrebbe mandare il gioco in blocco. I Nodi Rossi devono essere sempre alla destra (guardando nella direzione della gara), e quindi i Nodi Verdi devono essere a sinistra. Ora sistema il cursore sopra il Nodo Verde e premi Invio, in questo modo selezionerai il nodo. Poi spostalo verso sinistra quanto ti serve. E' meglio spostare i nodi il più possibile dalla loro parte, contro un muro o un qualsiasi ostacolo che delimita la pista, capirai dopo perchè. Nel caso dell'esempio il Nodo Verde andrà a finire contro il muro di legno (Immagine 2).

Ora seleziona il Nodo Rosso nello stesso modo e spostalo tutto a destra. Assicurati che questo set di Nodi abbia il parametro Start Node impostato su Yes, come mostra l'Immagine 3. Se non è così, premi il numero 0 sul tastierino numerico.

Una volta che hai sistemato il primo set di Nodi, vai avanti per la pista e sistema un set in modo che la distanza uno dall'altro sia di circa tre macchine. Le Immagini a destra ti mostrano come ho voluto sistemare il mio "sentiero". Ho messo molti Nodi sui rettilinei per ottenere linee più precise e un maggior controllo sulle auto. E soprattutto ho usato molti Nodi nelle curve (Immagine 4) per un maggior controllo dell'accelerazione delle auto. Quando hai finito di piazzare tutti i tuoi Nodi fai un altro controllo per vedere che i Nodi Rossi siano a destra quando ti muovi nella direzione di gara.

Quando hai controllato che tutto è a posto, seleziona il set di Nodi che delimita il traguardo. Con questo set selezionato muovi il cursore verso il Nodo successivo e premi la Barra Spazio. Quando avrai fatto questo vedrai che due linee (una a destra e una a sinistra) collegheranno i due set. Il colore di queste linee deve variare da scuro a chiaro nella direzione di gara. Vedrai che quando premi la Barra Spazio il Nodo sul cui cursore era posizionato ora è quello selezionato. Quindi muovi il cursore di Nodo in Nodo nella direzione di gara premendo Barra Spazio su ogni nodo consecutivo. Vedrai anche che quando muovi il cursore sul Nodo successivo in linea e premi Barra Spazio non solo verranno connessi i due Nodi ma viene selezionato l'intero set. Questo facilita la connessione dei Nodi durante tutto il tragitto. E' essenziale che tu parta dal traguardo e ti

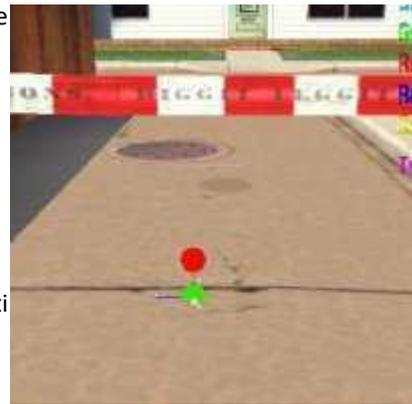


Immagine 1

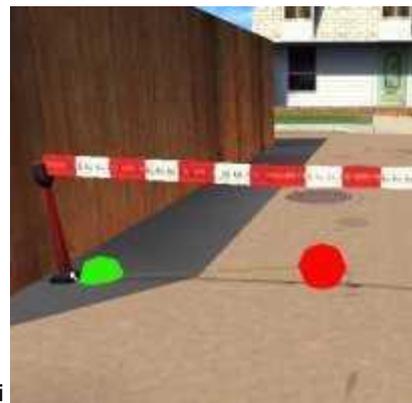


Immagine 2

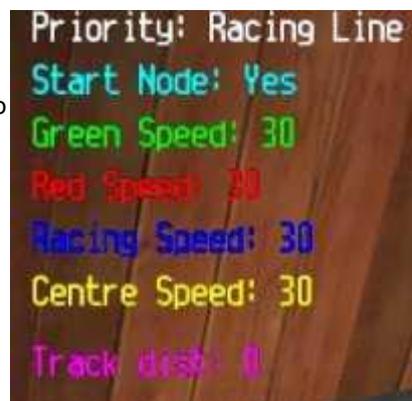


Immagine 3

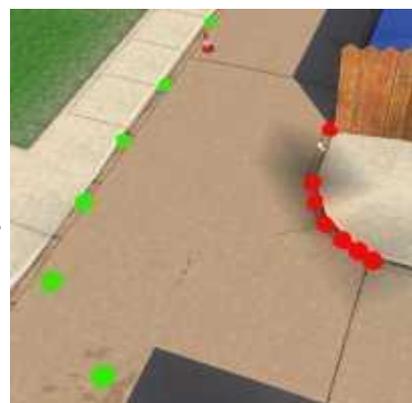


Immagine 4

muova nel verso di gara, perchè in questo modo ridurrai la possibilità di dimenticare dei Nodi.

Quando hai connesso tutti i Nodi premi Ctrl + F4 per salvare il "sentiero" nel file.fan, che è appunto il file degli Ai Nodes. Ora, prima di uscire dal programma ti raccomando di controllare che non ci siano Nodi non connessi o connessi in maniera errata. Se è tutto a posto e hai già sistemato le Zone e i Pos Nodes puoi cominciare il noioso lavoro del settaggio dei nodi in maniera che il computer possa terminare correttamente un giro.

Siccome il modello Ai Node a forma di palla è senz'altro chiaro ma può diventare difficile da posizionare (se si sta cercando di costruire un sentiero difficile e che richiede quindi molta precisione), visto che il centro del nodo si trova nel centro della palla, Spaceman RiffRaff e Ali hanno pensato di costruire questo set di nuovi Ai Nodes da sostituire agli originali. La forma, come potete vedere dall'immagine, rende decisamente più facile trovare il centro del nodo e di conseguenza rende più facile il suo posizionamento.

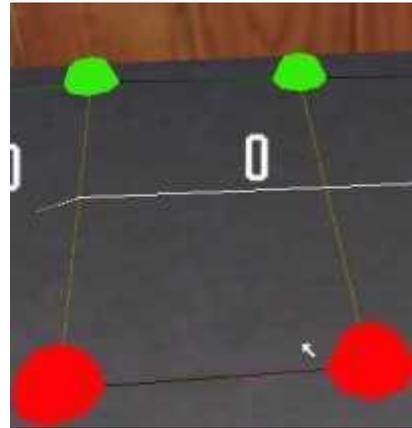


Immagine 5

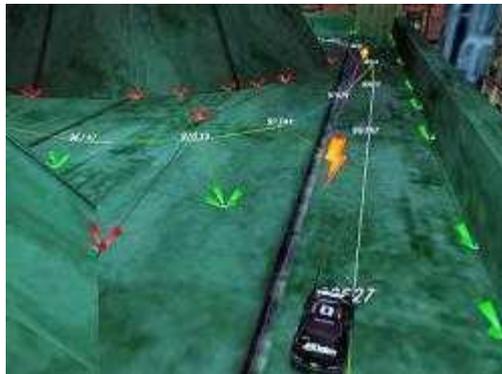


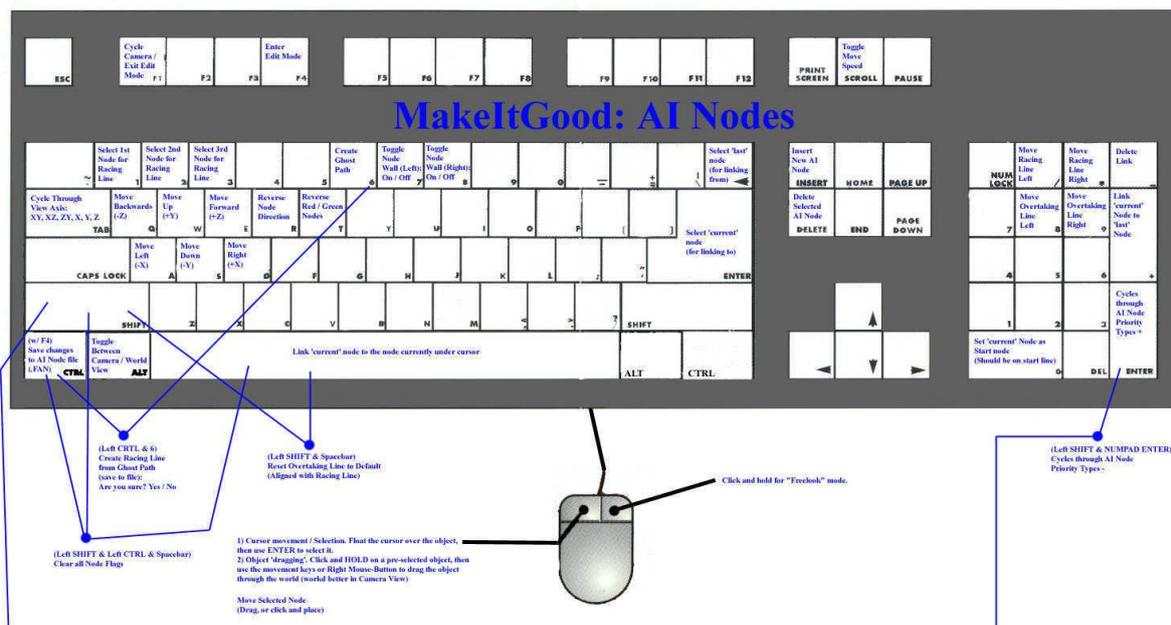
Immagine 6

Il pacchetto Nuovi Ai Nodes contiene i seguenti files:

NEW AI NODES

File	Colore Nodo	Caratteristiche
grn-sold.prm	Verde	Solido
grn-fade.prm	Verde	Sfumato da chiaro a scuro dal centro
grn-edaf.prm	Verde	Sfumato da scuro a chiaro dal centro
grn-glo1.prm	Verde	Illuminato semi-trasparente
grn-glo2.prm	Verde	Illuminato trasparente
red-sold.prm	Rosso	Solido
red-fade.prm	Rosso	Sfumato da chiaro a scuro dal centro
red-edaf.prm	Rosso	Sfumato da scuro a chiaro dal centro
red-glo1.prm	Rosso	Illuminato semi-trasparente
red-glo2.prm	Rosso	Illuminato trasparente

Per utilizzare questi nodi bisogna unzippare il pacchetto appena scaricato, selezionare la coppia di nodi che si desiderano usare (uno rosso e uno verde) e copiare i due files nella cartella "edit" di Re-volt. Eseguite un backup dei file ainode1.m e ainode2.m e poi rinominate i due file che avete appena copiato come ainode1.m (quello VERDE) e ainode2.m (quello ROSSO).



MIG - NEW AI NODES

Tutorial creato da Miromiro & Zipperrulez per [Re-Volt Live](#).

Ringraziamenti speciali a Urnemanden per le sue teorie sulla proprietà Wilderness
Tradotto da Brunilde, riveduto da Kratos e TheFactor82.

Questo è il primo tutorial sugli AI Nodes in cui è riportato tutto ciò che riguarda l'editor di AI Nodes. Dopo la prima e originale pubblicazione del tutorial da parte di Re-Volt Archive (disponibile tradotto [QUI](#)), contenente per lo più informazioni basilari a riguardo, RST pubblicò sul RRR un tutorial esaustivo, ora purtroppo non più consultabile. Dopo aver scoperto e testato tutte le funzionalità dell'editor, ho deciso di scrivere questo tutorial.

Sicuramente, come me del resto, la maggior parte di voi pensa – o pensava – di non sapere come creare gli AI Nodes. In un primo momento riuscivo a crearli in maniera corretta, ma i problemi si ripresentavano poi alle Track Zones. Molti non sanno cosa fare, dato che gli AI Nodes e le Track Zones sono gli strumenti basilari per la creazione di un tracciato. I POS nodes sono importanti, ma non sempre.

Ok, questa era solo una breve introduzione, ora cominciamo col tutorial vero e proprio. Molti di voi sanno che gli AI Nodes sono presenti in tutte le piste percorribili. Cominciamo dall'inizio:

1. Come accedere all'editor

È molto semplice, basta inserire MAKEITGOOD come nome del giocatore, premere invio e poi tornare indietro alla schermata "Seleziona Gara" e scegliere, alla voce "Modalità Modifica", la voce AI Nodes e poi scegliere la modalità di gara con cui si desidera lavorare. Le opzioni sono diverse:

- "Gara Singola" per la modalità classica. In questo caso bisogna salvare immediatamente dopo aver finito di editare e poi controllare come si muovono le macchine dell'AI.
- "Prove Cronometrate" può essere selezionato per giocare da soli, ma questo funziona solo se si è rinominata la cartella del proprio tracciato col nome di una cartella presente all'interno della

directory delle piste (nhood1, ad esempio). Se però si dispone di “Wolfr4”, non c’è bisogno di fare quest’ultimo passaggio.

- “Campionato” non è una scelta molto azzeccata, così come “Allenamento”

Personalmente preferisco la modalità “Gara Singola”, in modo da non avere altre macchine dell’AI tra i piedi.

2. Inserire i primi nodes

Se avete fatto tutto correttamente, scegliete il tracciato che desiderate modificare e premete F4.

Nella schermata scomparirà tutto, si vedrà solo il tracciato e nient’altro. Ora premete “Ins”. Vedrete una specie di “bolla” rossa su un’altra di colore verde. Se si clicca tenendo premuto e muovendo il mouse, la bolla di colore verde seguirà i movimenti del mouse (* Dalle prove effettuate da Brunilde e Kratos risulta muoversi la bolla rossa. Ma il discorso generale comunque è corretto).

Ora, se siete posizionati nel giusto verso del tracciato, posizionate la bolla verde sulla sinistra. Premete F6, ritornate alla schermata dell’editor di partenza, e premete nuovamente F4. Ora posizionate il mouse sulla bolla rossa e premete spazio. Ora potete muovere la bolla rossa come avete fatto con quella verde e posizionalatela sulla destra.

Ricordate: quando si inseriscono gli AI Nodes, alla parte sinistra del tracciato si pongono le bolle verdi, alla destra le rosse.

Ora premete F6 e procediamo col prossimo AI Node, facendo più o meno le stesse cose di prima. Fatelo fino a riempire tutto il tracciato di AI Nodes. Ovviamente può risultare abbastanza noioso, ma va fatto. Ricordatevi sempre di inserire più nodes nelle curve che nei rettilinei. Generalmente questo serve per un’AI avanzata e bisognerebbe mettere un nodo ogni 2-3 macchine, comunque non sono necessari in rettilinei lunghi e scorrevoli.

NOTA: Non c’è ancora nessuna linea tra le due bolle.

Come potete notare, le bolle stanno pulsando. Non è possibile vederle in un’immagine perché ne servirebbe una animata. Tuttavia, il pulsare insistente delle bolle indica che non le abbiamo ancora collegate. Questo verrà spiegato nel passo successivo.

3. Connettere i nodi

Se avete fatto tutto correttamente, dovrete essere in grado di connettere gli AI Nodes che avete appena inserito. Connettere gli AI Nodes è abbastanza semplice, basta posizionare il mouse sul primo node – rosso o verde che sia – e premere spazio. In questo modo comparirà una serie di informazioni riguardo quel node. Premendo di nuovo spazio, si dovrebbe vedere il node pulsare più velocemente. Ora posizionate di nuovo il mouse sul prossimo node e premete spazio, dovrete vedere che i nodes si sono connessi e potrete notare una linea che li collega. Ora i nodes sono collegati tra di loro, ben fatto!

Posizionate nuovamente il mouse sul secondo node, premete spazio e il secondo node dovrebbe, così come il primo, cominciare a pulsare più insistentemente. Se ciò accade, posizionate il mouse sul prossimo node e premete ancora spazio. Più facile a dirsi che a farsi, credetemi! Continuate così finché non avrete connesso tutti i nodes. Controllate nel frattempo se i nodes verdi siano posti a sinistra e i nodes rossi a destra. Se i nodes continuano a pulsare nonostante siano connessi, non vi preoccupate.

Ora salvate premendo "Ctrl (di sinistra) + F4". Vedrete una piccola finestra con una riga in cui c'è scritto "File saved... trackname.fan... etc.", insomma qualcosa di simile.

Ora controllate gli AI nodes e noterete che non pulsano più. Se stanno ancora pulsando allora c'è qualcosa che non va. In genere questo accade quando i nodes non sono stati collegati in maniera corretta. Ricominciate la gara e vedrete che l'avversario comincerà a seguire gli AI Nodes che avete creato. Se avete sbagliato qualcosa il gioco crasherà, quindi controllate sempre ciò che fate. Ora proseguiamo col prossimo passo!

4. Proprietà degli AI Nodes

Ora che avete in mente i concetti basilari degli AI Nodes è ora di imparare le loro proprietà. È ora di imparare le proprietà degli AI Nodes. Per cambiare tali proprietà, premete "Invio" (tastierino numerico) e vedrete che la linea cambia colore a seconda della proprietà. Se desiderate ritornare alla proprietà precedente, premete "Maiusc" (sinistra) più "Invio" (tastierino numerico). È uno dei passi più importanti da fare quando si creano degli AI Nodes per il tracciato. Cominciamo a elencare tutte le proprietà, a partire da quella più usata.

A. Racing Line

È la prima proprietà che appare. Noterete che appare una linea bianca nel mezzo, questa è la Racing Line e non ha una vera e propria proprietà. Lascia solamente correre le auto della AI alla loro massima velocità. Ecco perché nelle curve non dovrete mai usare questo tipo di proprietà. È consigliabile per quei rettilinei abbastanza spaziosi per permettere la corsa sia della vostra auto che di quelle dell'AI.

Nell'immagine sottostante è raffigurata la Racing Line.

B. Pickup Route

Questa proprietà viene usata quando il tracciato presenta delle biforcazioni. Se l'AI invece di prendere entrambe le strade ne prende solamente una, allora scegliete quella che di solito non sceglie e poi proprietà Pickup Route. Le macchine dell'AI che non dispongono di nessun'arma, prenderanno quella strada per ottenere armi dai bonus. Se la macchina ha invece già un'arma, ignorerà quella strada.

Come potete notare, la linea è di colore blu chiaro. Ciò significa che non è più bianca e semplice come quella di prima. Se volete vedere come funziona, salvate e ricominciate la gara. Qui sotto un'immagine di una macchina che non ha ancora preso nessun bonus:

Riuscite a vedere che la macchina ha imboccato la strada col bonus? Notare anche la linea blu chiaro. Questo indica che la macchina non aveva ancora preso alcun bonus.

C. Stairs (Scale)

Non è molto conosciuta come proprietà, sembra che non influenzi particolarmente l'AI. Viene usata quando le macchine dell'AI guidano sulle scale. Ho notato che questo aiuta le macchine dell'AI a non schiantarsi. La linea è grigia e potete vederlo nell'immagine seguente.

D. Bumpy

È davvero strana come proprietà. Le grandi macchine, come la Phat Slug, la Panga, la Bertha Ballistics e la Mouse, prendono le strade con questa proprietà. È usata per tracciati con sezioni offroad.

Quando fate gli AI Nodes per gli offroad scegliete, come la Pickup Route, Bumpy. Non credo che funzioni sul serio, ma su alcuni tracciati ha funzionato. È come la Soft Suspension – un'altra proprietà degli AI Nodes che verrà spiegata in seguito. La linea di questa proprietà è di colore rosso scuro.

Aeon, un buon editor di AI Nodes spiega che:

Bumpy - o come si chiama - è una strada scelta da auto che hanno un alto settaggio/valore di Suspension AI.

Qui sotto una dimostrazione:

Quindi, se avete delle sezioni offroad, e avete usato questa proprietà comprendendone il funzionamento, passiamo al prossimo passaggio.

E. 25 mph Slow Down

Fa esattamente ciò che dice, abbassa la velocità delle macchine dell'AI fino a 25mph. Se la macchina corre più veloce di così, rallenterà. E' molto utile ma per fare un buon lavoro avrete bisogno di altre due proprietà, la Petrol Throttle e la Off Throttle, e più avanti vi spiegherò perché.

La linea di questa proprietà è di colore giallo, come mostrato nella figura sottostante:

Le vedete le linee gialle? Ecco, quella è la 25 mph Slow Down Property. Guardate anche la macchina: rallenta fino a 25mph perché sta guidando proprio seguendo quel nodo. Ora procediamo col prossimo passo.

F. Soft Suspension

Anche questa proprietà fa esattamente quello che dice. È usata dalle macchine dell'AI che hanno sospensioni morbide. Macchine che la usano sono: Phat Slug, Mouse, Bertha Ballistics, Rotor e Panga. È indicata con una linea rosa. Può essere usata sui tracciati con biforcazioni e scorciatoie.

Anche qui c'è un'immagine che illustra come funziona:

Riuscite a vedere quella piccola macchina? Ha le sospensioni morbide, perciò ha scelto quella linea. Andiamo al prossimo passaggio.

G. Jump Wall

Un'altra proprietà sconosciuta, ma il titolo dà già un'idea di cosa potrebbe essere. In qualche modo, permette alle macchine dell'AI di mantenere la distanza tra la macchina e il muro. È come in Toy World 1, dove si salta molto vicini a un muro. Quell'AI node permette all'AI di mantenere la distanza tra il muro e la macchina. Se non siete sicuri di aver compreso bene, potete sempre chiedere nella sezione apposita. Proseguiamo.

H. Title Screen S...

Rallenta la macchina. Solo la terza parola della proprietà è sconosciuta, ma ciò che fa è rallentare la macchina e anche un po' tutte le altre proprietà. Rallenta le macchine a circa 5 mph. Non è usata in nessun tracciato già presente nel gioco e non viene usata molto nemmeno nelle piste "custom". È utile in quei tracciati con una piccola racing line in cui l'AI trova difficoltà e si schianta. Anch'essa è rappresentata con una linea grigia, cercate quindi di non confonderla con quella di altre proprietà.

Qui un'immagine che spiega questa proprietà...

Vedete la macchina? Sta andando molto lentamente, a circa 7mph, perché la racing line è molto piccola. Qui vengono anche usati gli AI Nodes Wall – che verranno spiegati in seguito. Se avete inteso bene di cosa si tratta, proseguiamo con i prossimi nodes.

I. Turbo Line

Questo serve a dire alle macchine dell'AI che questo è un buon punto in cui utilizzare la batteria. Se la macchina dell'AI non ha una batteria in quel momento e guida su un nodo con questa proprietà, essa userà la batteria. Un consiglio: mettete questa proprietà solo all'inizio perché poi potrebbe dare problemi all'AI. La linea di questa proprietà è rossa. Qui sotto un'immagine di un'auto che usa la batteria in un punto favorevole al suo utilizzo.

Vedete Cougar mentre usa il turbo? Questo perché si trova sugli AI nodes con la proprietà Turbo. La strada che segue sale ed è dritta, quindi un ottimo punto dove usare il turbo. Ogni pista deve averlo.

J. Long Pickup Route

Come Pickup Route viene usata per indicare alle auto AI dove devono passare per prendere un pickup se non ce l'hanno. Non funziona correttamente tutte le volte su tutte le piste, ma qualche volta dovrebbe andare. La pista Palm Marsh ne usa parecchi di questi nodi. Ci sono due strade, una più corta rispetto all'altra. La più corta non ha bonus. Quando l'auto percorre la strada lunga, usa questa proprietà per indicare all'auto che lì ci sono dei bonus. Altrimenti l'AI ignorerà quella strada. Le auto che hanno già un bonus ignoreranno quella strada. Il colore per questi nodi è rosso scuro. Quella che segue è un'immagine che mostra la proprietà:

Vedete la macchina che usa quella line? E c'è anche un bonus lì che l'auto ha appena preso. Notate anche che la strada è più lunga dell'altra. Questa è chiamata "Long Pickup route". Proseguiamo.

K. Short Cut

Indica alla macchina qual è la via più breve. Se c'è un tracciato con due strade e voi inserite questa proprietà, la macchina percorrerà quel tratto, anche se lo posizionate in una strada che non è proprio breve. Le macchine dell'AI considereranno quella strada una scorciatoia. Se la macchina è vicina al nodo, prenderà quella strada al di là della racing line predefinita. Qui un'immagine che renderà chiaro il concetto.

Osservate le macchine e le frenate; questo indica che le macchine dell'AI hanno preso quella strada anche se, da come sembra, non è proprio quella più corta. Quindi se desiderate che l'AI segua solo una strada, usate questa proprietà. Le linee di questa proprietà sono di colore rosa. Andiamo alla prossima.

L. Long Cut

Le macchine dell'AI qualche volta prendono questa strada quando magari hanno preso un olio oppure hanno perso il controllo.

Come avete notato, le macchine dell'AI sulla destra hanno perso controllo e sono andate a finire nel Long Cut Node, e lo seguiranno fino a ritornare nella Racing Line.

M. Barrel Block

Proprietà sconosciuta e non si riesce a trovare in nessuna delle altre piste già esistenti nel gioco.

N. Off Throttle/Petrol Throttle

Molto importante. Di solito viene posta prima della proprietà Slow Down in maniera tale da non far fare alle macchine dell'AI un testacoda con conseguente perdita di controllo e di tempo.

Il Petrol Throttle fa rallentare e poi accelerare velocemente. La macchina rallenta e poi riaccelera, rallenta e riaccelera e così via. Dipende solo da voi quale delle due usare. Andiamo avanti.

O. Wilderness

Non si conosce molto di questa proprietà. Urnemanden comunque ha sviluppato una teoria che potrebbe essere vera.

“Io ritengo che la Wilderness Property sia stata creata per far sì che l'AI avesse una linea che la aiutasse a ritornare in carreggiata una volta uscita di strada, aiutarla a ritornare e a schivare gli ostacoli che potrebbero impedirle di ritornare nella carreggiata, salvando tempo e permettendo di proseguire la corsa. Certo bisogna metterla in punti molto importanti”

La teoria di Urnemanden è plausibile e presumo che abbia ragione. Andando fuori strada, si va su questi Wilderness Nodes.

P. 10/20/30 MPH Slowdowns

Fanno esattamente ciò che fa la proprietà 25 MPH Slowdown , rallentano la macchina alla velocità desiderata. Qui non è necessaria un'immagine per capirla...

Alcune dritte

Combina diverse proprietà per ottenere la migliore delle AI o una migliore AI.

Rendere l'AI funzionale può essere possibile semplicemente spostando la racing line e inserendo

degli slowdown. Rendere l'AI abbastanza forte significa fare una combinazione di quasi tutti i tipi di nodes. Usa le Throttles!

I rallentamenti sono importanti, ma se volete veramente rendere l'AI buona, dovete usare di tutto. In alcune situazioni il rallentamento non è però l'opzione migliore. Se in una sezione del tracciato c'è una curva brusca le macchine potrebbero non avere abbastanza spazio per decelerare e se il rallentamento è mal posizionato le auto potrebbero rallentare di colpo e scontrarsi. Una buona alternativa consiste nel posizionare la Petrol Throttle un po' prima della curva, così le auto dovrebbero rallentare in tempo.

Mantieni la linea sul tracciato e ben allineata. Sembra una cosa stupida, ma cercate di mantenere le linee più dritte possibile. Non vorreste mica che le auto vadano a zig zag sbandando allegramente, giusto? Questo renderebbe l'AI per nulla competitiva.

Dovreste provare a mantenere la linea più dritta possibile. Non vorreste mica che la macchina andasse a sinistra e poi a destra sbandando così a caso, ciò renderebbe l'AI un po' tediosa.

Ponete le racing lines vicino alla griglia lontane l'une dalle altre. Quando ho creato Museum ZR I, ho notato che le macchine alla partenza si scontravano tutte. Notate ora l'immagine:

Divertente, vero? Non tanto quando si devono evitare tutte quelle macchine. Comincia a diventare subito molto irritante. Ponendo semplicemente la racing line e la linea di sorpasso un po' più lontano l'una dall'altra, si può evitare tranquillamente lo scontro con queste macchine.

MIG - TRACK ZONES

Le Track Zones lavorano assieme agli Ai Nodes e ai Pos Nodes perchè tutti e tre devono essere sistemati per far sì che il computer termini un giro di pista.

Sistemare le Track Zones è abbastanza impegnativo ma deve essere assolutamente fatto. In questo Tutorial ti insegneremo a sistemare le Track Zones e in generale ti daremo qualche consiglio su come editare i parametri delle stesse.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per le Track Zones.



Le Track Zones dovrebbero essere numerate da 0 fino a (non necessariamente) 250 nella direzione di gara. Quando sistemi una Track Zone ricordati esattamente il numero (Immagine A).

Per sistemare una Zona devi innanzitutto entrare nel Track Zones Edit Mode tramite il MakelGood. Premi F4 per uscire dalla gara ed entrare nell'editor. Ora puoi muovere il tuo punto di vista usando le frecce e il mouse. Per creare una nuova Zona premi Insert. Ogni volta che creerai una nuova Zona il suo ID (il numero che la rappresenta) sarà quello della Zona precedente. Se devi cambiarlo premi i tasti - e + (Immagine B).

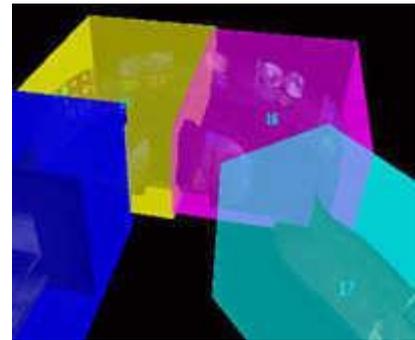


Immagine A

Premendo la Barra Spazio puoi spostarti attraverso le 6 facce della Zona. Premi / o * sulla tastiera per aumentare o diminuire la dimensione di quella faccia, in maniera tale da riempire il tracciato. Se tieni premuto lo Shift di sinistra mentre aumenti o diminuisce la dimensione, potrai modificare contemporaneamente tutte e 6 le facce.

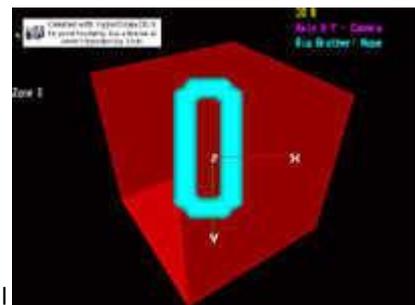


Immagine B

Quando hai ridimensionato la Zona dovrai posizionarla. Assicurati che la Zona sia selezionata. Tieni premuto il tasto sinistro del mouse e una le frecce per spostare la Zona dove ti serve.

Quando unisci due Zone, sovrapponele leggermente, in maniera tale che il sistema sappia dove finisce una Zona e dove ne comincia un'altra. Devono essere sovrapposte per poter funzionare. Se non sei sicuro di dove finiscano le altre Zone premi il tasto 2 per attivare la funzione Big Brother. Big Brother ti aiuta a capire dove finiscono le Zone senza modificarle (Immagine C).



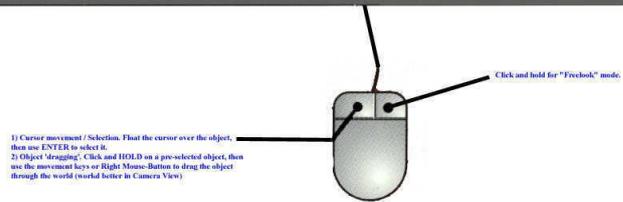
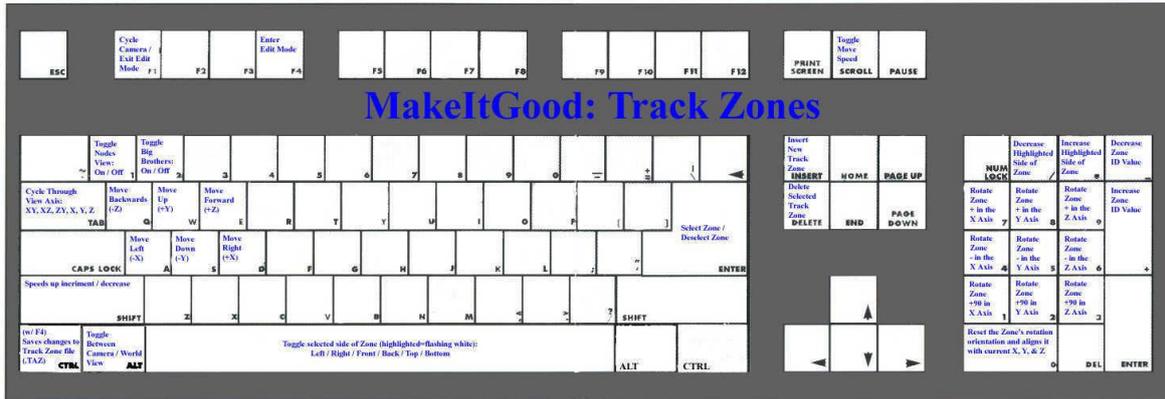
Immagine C

Quando sistemi le Zone assicurati di coprire tutte le aree della pista dove potranno passare le auto. Se una macchina esce da una Zona verrà immediatamente resettata, quindi questo è molto importante (Immagine D).

Quando hai sistemato tutte le Zone, salva il tuo lavoro premendo Ctrl + F4, sul file "Trackname.taz".



Immagine D



MIG - TRIGGERS

I Triggers funzionano in maniera molto simile alle Track Zones, quindi se sei già in grado di manipolare le Zone i Triggers ti sembreranno molto facili. Se invece non hai ancora visto le Track Zones non preoccuparti, spiegheremo anche qui il tutto passo dopo passo.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per i Triggers.



Si possono fare cose molto differenti con i Triggers. Le due funzioni più importanti sono quelle di poter sistemare le segnalazioni delle curve e gli altri segnali (quelli predefiniti di Re-Volt) e di far sì che le auto che escono dal tracciato vengano resettate all'ultimo Ai Node raggiunto.

Appena entri nella modalità editor premi F4 per uscire dalla gara e premi Insert per inserire il primo Trigger. Comparirà una scatola, e utilizzando i tasti + e - potrai selezionare che tipo di Trigger inserire. Seleziona il Track Dir Trigger e sistemalo (tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e usando le frecce) dove vuoi.

Premendo la Barra Spazio puoi cambiare il lato selezionato del Trigger (il lato selezionato lampeggia), poi premendo i tasti / e * sul tastierino numerico puoi aumentare o diminuire le dimensioni di quel lato. Ora che hai sistemato e ridimensionato il Trigger devi scegliere quale freccia far

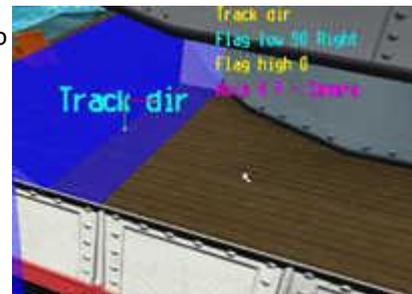


Immagine A

comparire. Usando i tasti + e - (questa volta NON quelli del tastierino) puoi cambiare il tipo di freccia che verrà visualizzata quando l'auto attraverserà il Trigger.

Le scelte sono: Chicane destra/sinistra, 180° destra/sinistra, 90° destra/sinistra, 45° destra/sinistra, rettilineo, Pericolo, Biforcazione e Finto.

Il rettilineo mostra una freccia rivolta in avanti, il Pericolo un !, la Biforcazione una freccia che si divide in due, e il Falso viene usato quando hai bisogno di un Track Dir Trigger che non deve mostrare nessuna freccia ma che deve mantenere esatto il numero della sequenza.

Quando hai selezionato il tipo giusto di freccia devi settare il Flag High sul Trigger. Il primo Trigger deve avere numero 0, il secondo 1 e così via tutti gli altri in ordine. Questo parametro è importantissimo, perchè altrimenti le frecce non vengono visualizzate (Immagini A, B e C).

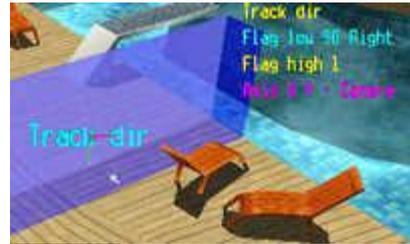


Immagine B



Immagine C

I Triggers di riposizionamento sono molto facili da settare. Per prima cosa premi Insert per inserire un nuovo Trigger, muovilo e ridimensionalo fino a coprire l'area che desideri. Se hai più di un Trigger di riposizionamento devi ordinarli in accordo con la direzione di gara e i parametri Flag Low.

Ci sono altri Triggers disponibili e poco per volta li scoprirai tutti. Il Piano Trigger è per il Piano in Toy World. Lo Split Trigger fa calcolare al sistema quanto è lontana l'auto dal giro record. L'At Home Trigger è simile al Reposition Trigger (stiamo ancora facendo ricerche su questo). Il Camera Rail, il Camera Shorten e il Gap Camera Trigger sono per le telecamere, ma su questi troverai più informazioni nel Cameras Tutorial. L'Object Thrower Trigger lancerà in aria palloni e altri oggetti, ma troverai più informazioni nell'Object Thrower Tutorial.

Quando hai ultimato il tuo lavoro ricordati di salvare il file "Trackname.tri", premendo Ctrl + F4.

MakeItGood: Triggers

ESC										Cycle Camera / Edit Mode (F1-F4)				F5-F8				F9-F12				Toggle Move Speed (PRINT SCREEN, SCROLL, PAUSE)																							
										Decrease Zone's FLAGLOW Value				Increase Zone's FLAGHIGH Value				Insert New Trigger Region (INSERT)			Delete Selected Trigger Region (DELETE)			Home (HOME)			Page Up (PAGE UP)																		
Cycle Through View Axis (X, Y, Z)										Move Backwards (-Z)				Move Up (+Y)				Move Forward (+Z)				Decrease Zone's FLAGLOW Value			Increase Zone's FLAGHIGH Value			Select Trigger / Desktop Trigger (ENTER)																	
CAPS LOCK										Move Left (-X)				Move Down (-Y)				Move Right (+X)																											
Speeds up Increment / Decrease										SHIFT				Z				X				C			V			B			M			-			=			7			SHIFT		
(to F4) See Changes to Triggers File (CTR)										Toggle Between Camera / World View (CTRL)				ALT				CTRL																											

1) Cursor movement / Selection. Float the cursor over the object, then use ENTER to select it.

2) Object "Grabbing". Click and HOLD on a pre-selected object, then use the movement keys or Right Mouse-Button to drag the object through the world (world letter in Camera View).

Click and hold for "Freehook" mode.

Le Cameras servono principalmente per i replay, un po' come se potessi definire tu stesso la regia di un gran premio. Per Camera si intende la Telecamera che riprende la gara e la registra. Per comodità di terminologia continueremo a chiamare le telecamere sempre Camera o Cameras.

Innanzitutto devi entrare nella modalità Editor delle Cameras. Percorri tutta la tua pista inserendo in ogni rettilineo 2 Rail Cameras, lunghi quanto lo è il rettilineo. In ogni curva sistema 1 o 2 Static Cameras, a seconda di quanto è ampia la curva e di quanto spazio è disponibile.

Ricordati che come i Trigger le Cameras vanno numerate in ordine crescente per essere utilizzabili. Per cui la Camera 0 sarà quella sul traguardo, l'1 quella subito dopo e via di seguito. Ora entra nella modalità editor dei Triggers (Consulta la pagina relativa se non l'hai ancora fatto). Ora dovrai creare un Rail Camera Trigger tutto dove hai messo delle Rail Cameras. Il Flag-Low di questo Trigger deve essere il numero della prima telecamera che incontrerai durante la gara. Il parametro Flag High deve rimanere a 0.

Tutti i rettilinei che hanno una Rail Cam richiedono un Trigger. Fai attenzione però perché se sbagli a inserire una camera, e la cancelli, il suo numero rimarrà memorizzato e la successiva camera avrà un numero diverso da quello che vorresti. Per metterlo a posto dovresti cancellare il file.cam e ricominciare da capo! Quindi stai molto attento!

Per quanto riguarda i tasti, il Backspace imposta la camera corrente in Linkable (lampeggio verde). Premendo il tasto + si seleziona la camera successiva per linkare le due camere (una linea collegherà le due camere). E' comunque possibile linkare assieme più di 2 camere contemporaneamente, ottenendo degli ottimi risultati nei replay.

E' importante anche sapere che il parametro Camera Shorten (selezionabile nella scelta del Trigger) serve per far sì che durante la gara la telecamera si sposti subito dietro l'auto. Questa ad esempio è stata usata in Toys in The Hood 1. Quando l'auto passa sotto le macchine parcheggiate al bordo della strada, la telecamera si avvicina all'auto per seguirla meglio (Grazie a SuperTard e Hilaire9 sul Forum di Racerspoint).

Le informazioni che trovi qui di seguito fanno riferimento alla pista [Camera](#), che vuole essere una sorta di Demo su come si possono usare i camera nodes. La pista si installa come tutte le altre presenti su Arm, cioè unzippando il file nella cartella principale di Re-Volt.

Ci sono 3 differenti tipi di Cameras delle quali abbiamo qualche informazione. Ma è importante sapere che se sistemi una Camera sul tuo tracciato, sarai costretto a metterne a sufficienza per coprire l'intero tracciato, altrimenti i replay verranno visualizzati interamente dall'unica Camera che hai piazzato, e alcune parti della pista potrebbero risultare non visibili. Oltre a questo problema sappi che i Camera nodes hanno qualche problema di funzionamento con le piste esportate in Double Size.

Quando vuoi sistemare una camera, premi F4 per entrare nella modalità Editor, spostati dove vuoi piazzare la camera e premi Insert. Ricorda che la camera viene piazzata nel centro della visuale e non dove si trova il puntatore. Usa il tasto Invio del tastierino numerico per scorrere le varie telecamere:

Static

Le camere Statiche sono le più facili da gestire. E' sufficiente sistemarle nei punti dove ti interessano, mentre se vuoi cambiarne il grado di zoom devi usare i tasti / e * sul tastierino numerico per diminuirlo o aumentarlo. Se devi modificare il posizionamento della camera è sufficiente clickarla col tasto sinistro e trascinarla in una nuova zona. Questo è tutto ciò che si può dire sulle camere Statiche!

Monorail

Queste camere sono un po' più impegnative per 2 ragioni:

- Devono essere sistemate a coppie
- Richiedono un Trigger (come è scritto all'inizio di questo tutorial)

Ci sono inoltre 3 versioni diverse di queste camere:

- a) Track: in parole povere viaggiano esattamente davanti alla tua macchina guardando indietro (quindi nel replay vedrai il muso della tua macchina e tutto quello che accade dietro di essa)
- b) Reverse: parte dal fondo del tracciato e si muove incontro a te (un esempio lo puoi trovare in Toys In The Hood)
- c) Random: a caso sceglie una camera Track o Reverse.

Sistema una prima camera dove vuoi (tipicamente su un lungo rettilineo), e poi sistema la seconda alla fine dello stesso rettilineo. Torna alla prima camera e selezionala, poi torna sulla seconda, clickala col tasto sinistro e premi Backspace. Ora la seconda camera dovrebbe lampeggiare. Premendo il + sul tastierino numerico dovrebbe comparire una linea che lega le due camere. Premi Invio.

Controlla che la linea non attraversi nessun oggetto o parete, e se è il caso trascina una delle due camere (o entrambe) in maniera che questo non accada. A questo punto puoi andare a sistemare il Trigger relativo a questa coppia di camere.

Divaghiamo ora un momento dalla modalità Camera Node per entrare nell'Editor Trigger. Per sistemare i Triggers il lavoro è di gran lunga più semplice se non hai la barra spaziatrice assegnata ad alcuna funzione.

Una volta che sei rientrato sulla pista e ti trovi nella zona delle camere di cui abbiamo parlato prima, premi Insert e scorri tra i vari Triggers disponibili fino a trovare il Camera Rail. Posiziona il Trigger in maniera tale che il bordo vicino della rotaia sia all'interno della scatola gialla. Ora usando / e * sul tastierino numerico correggi il Trigger per fargli coprire la pista (NB: puoi usare la barra spaziatrice per muovere il lato bianco lampeggiante, che il lato che si muove con le frecce di movimento) ed estendi la "scatola" per fargli coprire il limite lontano della rotaia. Poi imposta il Low Flag in maniera che combaci con il numero ID della camera più bassa (se la tua coppia di camere si chiamano 7 e 8, il valore Low Flag va impostato a 7). Ora salva il Trigger. In questo modo dovrebbe già essere funzionante, ma per avere maggiori esempi e informazioni ti consiglio di dare un'occhiata a come è stata impostata la rail cam che c'è in Botanical Garden.

Watch Point

Le camere Watch point fanno esattamente quello che significa il nome ovvero "osservano un punto", non si muovono, non effettuano zoom e sistemarle è molto simile alle Monorail, ma non necessitano del Trigger.

Scegli un punto che deve essere osservato, esegui tutti i passaggi di inserimento di una camera e seleziona Watch Point, premi Invio, sali verso l'alto di un paio di metri e inserisci una Static camera. Premi Invio, torna al Watch Point, selezionalo con un click Sinistro, premi Invio, seleziona Static camera, premi Backspace e unisci i due oggetti con + del tastierino numerico. Ora sistema il tuo Watch point sulla pista, aggiustando come meglio credi la Static camera. Salva il tuo lavoro!

Note Generali:

- 1) Ho avuto numerosi problemi sistemando Camere su piste esportate in Double Size, in particolare negli angoli vicini ai bordi esterni (in riferimento alla griglia del track editor). Ad esempio sparivano alcune camere o mi facevano vedere inquadrature estremamente ravvicinate del bordo pista.
- 2) Parti sempre dalla partenza della tua pista e muoviti verso l'arrivo.
- 3) Per essere sicuro di coprire tutto il tracciato ti conviene sistemare la camera successiva nel primo punto dal quale non riesci più a vedere quella precedente.
- 4) Metti le camere più vicine al tracciato nei punti in cui prevedi che ci sarà più "azione" (sorpassi, esplosioni).
- 5) Magnification applica uno zoom massimo nella grande maggioranza dei casi.
- 6) Per le Watch Point utilizza valori di Magnification inferiori al 50 perchè il valore di Default che è 500 ti ingrandirebbero l'inquadratura alle dimensioni di una moneta da 1 centesimo.
- 7) Per semplicità ti consiglio di impostare le due Monorail Cameras con gli stessi valori di Magnification.
- 8) Scoprirai che puoi utilizzare anche più di una Monorail Camera sul tuo tracciato.
- 9) Controlla i tuoi replay per controllare che le tue cameras funzionino correttamente. Se hai bisogno di ricominciare da zero è sufficiente cancellare il file.cam nella directory della tua pista (ricordati di rimuovere i triggers relativi a quelle camere).
- 10) Guarda le piste originali di Re-Volt per avere un'idea di come vanno sistemate le camere.
- 11) Infine ricorda che sistemare le camere è un'operazione opzionale. Se non te la senti di utilizzare questo editor, non piazzare nessuna camera. Non andrà a penalizzare la gara, e le camere di default permetteranno di vedere comunque i replay (anche se non bene come avrebbero potuto essere con l'uso di questo editor).

MIG - FARCE FIELDS

I Farce Fields agiscono come dei campi magnetici, cambiando il naturale movimento delle auto sul tracciato. Un esempio di Farce Fields si può trovare nelle piste Ghost Town. Il vento che muove le balle di fieno è creato grazie ad un Farce Field. Ma anche nella piscina di ToyTanic ce n'è uno. Insomma, questi campi possono essere usati in svariati modi per abbellire e aumentare il realismo della tua pista.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per i Farce Fields.



Ci sono 5 tipi differenti di Campo. Per accedere ad ognuno di essi, una volta entrato nella pista (segui il MakeltGood Tutorial per questa prima parte) premi F4 e poi Insert per iniziare a inserire i Campi. Re-Volt automaticamente sceglierà come Campo iniziale il Linear. Sistema il mouse sul nome del Campo e premi Invio per selezionarne uno già presente. Ricordati quando hai finito di inserire i tuoi campi di premere Ctrl + F4 per salvare le tue modifiche.

Tutti i Campi (ad eccezione di quello sferico) hanno una linea bianca al centro. Questa linea indica al sistema verso quale direzione spingere le auto. Ti suggerisco di modificare le dimensioni del Campo e la sistemazione in modalità Camera Axis, mentre la direzione della linea e la rotazione in modalità World Axis (Premi Alt sinistro per cambiare). Ti consiglio anche di modificare la direzione di spinta in modalità Rot Box (Premi il tasto Canc sul tastierino numerico). E' un po' complicato, ma è tutto scritto nella tavola dei tasti.



Immagine 1

LINEAR (rosso - Immagine 1):

Il primo tipo (il più comune) è il Campo Lineare. Questo campo spinge gli oggetti (per esempio è usato nella piscina di ToyTanic). Si possono impostare due valori, Mag e Dampening.

- Mag: (Premi Invio sul tastierino numerico per cambiare valore quando è selezionato)

Dice al sistema quanta forza applicare agli oggetti che attraversano il campo. Nella piscina di ToyTanic è usato per far galleggiare le automobili (qualora siano abbastanza leggere da non andare a fondo). Il valore per far galleggiare le auto in acqua è 2300. Tutti i valori che inserirai devono essere positivi.

- Dampening: (Premi Invio sul tastierino numerico per cambiare valore quando è selezionato)

Dice al sistema quanto deve essere forte il campo. Quando gli oggetti entrano nel campo questo parametro calcola quanti metri si possono fare prima che il campo agisca sull'oggetto. I valori devono essere positivi e devono variare da 0 a 100. Il valore 100 crea un muro invisibile, qualsiasi cosa cerchi di entrare nel campo verrà fermato. Attenzione a non rivolgere un campo così potente in direzione di gara, perchè creerebbe un effetto fionda capace di far uscire le macchine dal tracciato (oltre alla possibilità di mandare in blocco il sistema).



Immagine 2

ORIENTATION (verde - Immagine 2):

Il secondo tipo di Campo è quello di Orientamento. Questo è utilizzato per far ruotare le auto in maniera che prendano una certa direzione. Anche questo Campo viene utilizzato nella piscina di ToyTanic. Si possono modificare sia il Mag che il Dampening, anche se quest'ultimo non è strettamente necessario.

Nota Bene: La linea bianca dovrebbe essere rivolta verso il fondo dell'auto o dell'oggetto.



Immagine 3

SPHERICAL (giallo - Immagine 3):

Non conosciamo nulla sul Campo Sferico. E' un campo rotondo che non ha la linea di direzione e ha come parametri interni

Quando Ali stava lavorando per creare l'ultima versione del RV Glue ha cercato di decidere come le persone potessero selezionare le superfici per il suo strumento "Specchio". Siccome i Portali non erano mai stati usati prima ha deciso di codificare il suo programma in maniera tale da inserire i suoi dati nel "Trackname.por", il file appunto riservato ai Portali.

I Portali si comportano più o meno come le Track Zones, infatti si inseriscono e si modificano allo stesso modo. Premendo il tasto Del sul tastierino numerico potrai passare dalle Zone ai Portali. Usa i portali per il programma RV Glue. Se vuoi puoi guardare il Tutorial su come usare RV Glue.

Ti consiglio infine di scaricare o stampare la tavola dei tasti per i Portali.



Una volta operate tutte le modifiche ai Portali ricordati di salvare il tuo lavoro premendo Ctrl + F4.

MakeItGood: Portals

ESC	Cycle Camera / Exit Edit Mode F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	PRINT SCREEN	Toggle Move Speed	PAUSE
~	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=	Insert New Field Region	HOME	PAGE UP
Cycle Through View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z	Tab	Move Backward (-Z)	Move Up (+Y)	Move Forward (+Z)	E	B	T	V	U	I	O	F	Delete Selected Field	END	PAGE DOWN
CAPS LOCK	A	Move Left (-X)	S	D	F	G	H	J	K	L	;	'	Select Portal/Region / Deselect Portal/Region	ENTER	
Speeds up Increment / Decrease	SHIFT	Z	X	C	V	B	N	M	,	.	/	?			
(w/ F4) Save Changes to Portal file (L.POR)	CTRL	View	ALT	Toggle selected side of Portal/Region (highlighted=flashing white): Left / Right / Front / Back / Top / Bottom										ALT	CTRL

NUM LOCK	Decrease Highlighted side of P/R	Increase Highlighted side of P/R	Decrease Portal / Region ID
Rotate P/R - in the X Axis	Rotate P/R + in the Y Axis	Rotate P/R - in the Z Axis	Increase Portal / Region ID
Rotate P/R +90 in X Axis	Rotate P/R +90 in Y Axis	Rotate P/R +90 in Z Axis	Toggle Big Brother: Yes / No
Reverts the P/R's rotation Orientation and aligns it with the current X, Y & Z			Toggle Type: Region / Portal
			DEL ENTER

(Left SHIFT & NUMPAD-) (Portal types only) Decrease Portal ID2 Value

(Left SHIFT & NUMPAD+) (Portal types only) Increase Portal ID2 Value

Click and hold for "Freebook" mode

P / R = Portal / Region

1) Cursor movement / Selection. Float the cursor over the object, then use ENTER to select it.
 2) Object "dragging". Click and HOLD on a pre-selected object, then use the movement keys or Right Mouse-Button to drag the object through the world (world letter in Camera View)

MIG - POS NODES

I Pos Nodes lavorano assieme agli Ai Nodes e alle Track Zones perchè tutti e tre devono essere sistemati per far sì che il computer termini un giro di pista.

Sistemare i Pos Nodes è una delle cose più semplici nella progettazione di una pista ma deve essere assolutamente fatto. In questo Tutorial ti insegneremo a sistemare i Pos Nodes e in generale ti daremo qualche consiglio su come editare i parametri dei Pos Nodes.

I Pos Nodes calcolano la distanza che intercorre tra la tua macchina e il traguardo, e il distacco tra la tua auto e quelle immediatamente davanti e dietro di te. Il Pos Node che chiude si trova sulla linea del traguardo e rende le informazioni più accurate.

Prima di cominciare ti consigliamo di scaricare o stampare la tavola dei tasti per i Pos Nodes.



I Pos Nodes sono molto semplici da sistemare. Potrai facilmente capire quale Nodo è selezionato perchè lampeggerà. Ci sono due modi di lampeggiare:

Veloce: il Nodo è selezionato

Lento: il Nodo non è ancora stato salvato sul file (Immagine A)

Per sistemare il primo Nodo, premi il tasto Insert e muovi il Nodo dove vuoi premendo il tasto Sinistro del mouse e usando le Freccie sulla tastiera. Una volta creato il primo Nodo, passa al secondo, cercando di sistemare i Nodi in centro alla pista.

Ora per unire i due Nodi devi selezionare il primo (Sposta la freccia sopra il Nodo e premi Invio) e poi spostare la freccia sul secondo e premere la Barra Spazio. Una linea collegherà i due Nodi. Nota come il colore della linea varia. Parleremo di questo in seguito. Non ti preoccupare se il tuo Nodo ha uno zero vicino, il sistema calcolerà e mostrerà la distanza tra ogni nodo quando il circuito sarà completato (Immagine B).

I colori sulle linee ti danno la direzione verso cui il nodo sta puntando (un po' come succede negli Ai Nodes). La variazione di colore dovrebbe essere da scuro a chiaro nella direzione di gara (Immagine C).



Immagine A

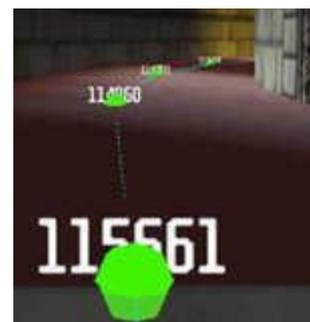


Immagine B

Se si possono seguire diverse strade (bivi, scorciatoie etc...) ti consigliamo di fare diversi sentieri di Nodi in maniera tale da avere distanze esatte durante la gara. Per unire più di un Nodo ad un'altro Nodo devi semplicemente seguire i passi precedenti, e ripeterli per il secondo Nodo da connettere. Controlla che il colore delle linee combaci con la direzione di gara e che non si formi un circuito interno (Immagine D).

Farei più in fretta se sistemi tutti i Nodi prima, e poi ricominci dall'inizio unendoli. Seleziona il tuo primo Nodo, muovi la freccia sul secondo e premi la Barra Spazio, così il secondo Nodo sarà selezionato, permettendoti di spostarti sul terzo Nodo, per continuare poi con tutti gli altri.

Oltre ad utilizzare le frecce per spostarti da un nodo all'altro, puoi utilizzare il mouse. Per selezionare un nodo con la barra spaziatrice è sufficiente che sposti il puntatore su quel nodo, senza cliccarci sopra.

Per far funzionare al meglio Re-Volt è bene mettere molti nodi, in modo che siano vicini tra di loro. In questo modo Re-Volt riuscirà a calcolare le distanze con più precisione.

Quando hai sistemato e connesso tutti i nodi (ricordati di collegare l'ultimo nodo al primo per chiudere il percorso), devi salvare il tuo lavoro sul file "Trackname.pan". Per farlo premi Ctrl + F4.



Immagine C

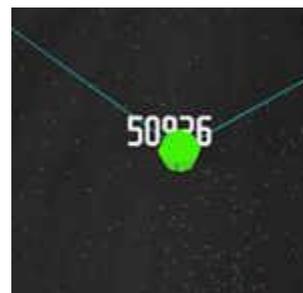


Immagine D

MakeItGood: POS Nodes

ESC		Cycle Camera / Exit Edit Mode				F1 F2 F3 F4				F5 F6 F7 F8				F9 F10 F11 F12				PRINT SCREEN			Toggle Move Speed			PAUSE																	
~		1		2		3		4		5		6		7		8		9		0		-		=		Select 'next' node (for linking from)		Insert New POS Node		HOME		PAGE UP		NUM LOCK		/		=			
Cycle Through View Axis: X,Y,Z,Z,Y,X,Y,Z		TAB		Q		W		E		R		T		Y		U		I		O		P		[]		Delete Selected POS Node		DELETE		END		PAGE DOWN		7		8		9	
CAPS LOCK		A		S		D		F		G		H		J		K		L		;		'		-		=		Select 'current' node (for linking to)		ENTER											
SHIFT		Z		X		C		V		B		N		M		,		.		/		-		=		SHIFT															
(w/ F4) Save changes to POS Node file (PAN)		CTRL		ALT																						Link 'current' node to the node currently under cursor		ALT		CTRL											

1) Cursor movement / Selection. Place the cursor over the object, then use ENTER to select it.
 2) Object 'Dragging'. Click and HOLD on a pre-selected object, then use the movement keys or Right Mouse-Button to drag the object through the world (world letter in Camera View)

MIG - CONSIGLI

Probabilmente prima di leggere questa pagina avrai già visitato e forse anche provato i tutorial sul Make It Good. Ora vogliamo darti alcuni passaggi che forse potresti seguire per non perderti nell'immenso mondo che questo Editor può offrirti.

Prima di tutto prepara un progetto

Prima di iniziare un progetto di editing abbastanza serio, siediti e pensa molto a lungo su cosa vuoi *esattamente* costruire. Spesso quando si parte troppo affrettatamente con un'idea spesso a metà strada si ritorna sui propri passi, cambiando punto di vista e rivoluzionando il progetto, per poi dover ricominciare tutto daccapo. Innanzitutto chiediti se quello che stai pensando di fare è veramente realizzabile. Spesso alcune cose non hanno alcuna possibilità di riuscita, anche se tu sei il più preparato conoscitore dell'editor. Sii sensibile e logico. Pensa ai materiali di cui avrai bisogno (Textures e Modelli in particolare) per completare la tua pista. Controlla di avere tutto, chiediti sempre se quello che non hai puoi fartelo da te oppure se hai bisogno di aiuto da altre persone. Tutto il tempo che perdi adesso te ne farà guadagnare il doppio in futuro.

Le Limitazioni

Ricordati che ogni sistema di elaborazione dei giochi ha un limite fisico, e Re-Volt non fa eccezione. Non progettare il più grande ponte con salto del mondo, se hai bisogno di 500 Instances per costruirlo. Tutto questo viene dal passo precedente; se hai meditato bene su quello che vuoi costruire, non avrai problemi di questo genere. Oltretutto cerca di considerare non solo le limitazioni tue e del tuo Pc, ma anche di quelli che magari un giorno giocheranno sulle tue piste. Nessuno rispetterà un Track Designer i cui tracciati vanno a scatti perchè "troppo carichi" o pesanti. Di nuovo, cerca di essere logico.

Non cercare il Guinness dei primati

Molte delle Extreme Tracks (I tracciati estremi che girano su internet) soffrono di quello che si può definire "eccesso dell'estremo". In queste gli autori hanno aggiunto una varietà di cose che non centrano nulla e non cambiano in alcun modo la pista. Troppe luci, oggetti non necessari, effetti 3d esagerati (come gli Spark Generators). Usa solo le cose che ti servono, per realizzare l'effetto che vuoi. Non riempire la tua pista di cose solo perchè puoi. E soprattutto non esagerare con la difficoltà della pista. Perchè tu l'hai progettata, e quindi sai come guidarci sopra, ma chi non l'ha mai vista? Certo una pista troppo difficile non rimarrà mai a lungo sul Pc di uno che non riesce a giocarci.

Prima pensa, poi chiedi aiuto

Tutti prima o poi incontrano dei problemi. Magari non hai capito come si usano gli Ai Nodes, oppure le Luci non funzionano correttamente. Qualsiasi sia il problema, invece di precipitarti a chiedere informazioni, torna prima indietro di qualche passo e rifletti. Se non riesci a capire, sfogati, gioca per 10 minuti ad un'altra pista o ad un'altro gioco, o magari lascia il computer per un po' (io trovo che funzioni). Se poi proprio non riesci a risolvere da solo il problema, cerca tutte le informazioni che puoi, e poi cerca qualcuno che possa aiutarti. Fallire la risoluzione di un problema può anche andar bene, ma rinunciare al primo tentativo direi proprio di no.

MIG - TABELLE DEI TASTI

Questa pagina contiene l'elenco completo di tutti i tasti (anche le combinazioni) usati negli Editor del Mig.

EDITOR LIGHTS

Tasto

Funzione

F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità. 1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2)
TASTO Sinistro DEL MOUSE	Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World). 1) Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook. 2) Modalità Edit : solo per le Luci: Modifica il raggio
TASTO Destro DEL MOUSE	del parametro Spot. Seleziona la sorgente dello Spot premendo Invio. Premi e tieni premuto il tasto destro del mouse e usa le frecce per muovere il raggio di luce. Premi Invio per deselegionare la sorgente (quando il cursore non è sulla sorgente) - Ritorna alla modalità Freelook.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
INSERT	Inserisce una nuova luce.
BARRA SPAZIO	Permette di selezionare il tipo di Luce, passando da una all'altra: Omni / Omni Normal / Spot / Spot Normal / Square Shadow.
O (lettera)	Accende o spegne (On/Off) la luce selezionata.
F	Cambia il valore del Flicker: On/Off.
-	Si muove indietro (-Z).
+	Aumenta il valore della velocità del Flicker.
INVIO	Seleziona / Deseleziona la Luce. 1) Clona la Luce: Seleziona la Luce da duplicare (Invio), tieni premuto lo SHIFT sinistro e il tasto sinistro del mouse e sposta il cursore per trascinare via il duplicato. 2) Velocizza l'aumento e la diminuzione di un parametro se usato con i tasti di aumento e diminuzione di quel parametro (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
SHIFT (Sinistro)	
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
CANC	Cancella la Luce selezionata.
NUMPAD / (Solo Spot Types)	Diminuisce il valore Cone (ampiezza).
NUMPAD * (Solo Spot Types)	Aumenta il valore Cone (ampiezza).
NUMPAD -	Diminuisce il valore Reach.
NUMPAD +	Aumenta il valore Reach.
NUMPAD INVIO	Cambia tra gli Effetti per la luce selezionata: World Only / Objects Only / World & Objects.
NUMPAD 4	Diminuisce il valore del Rosso della luce (RGB).
NUMPAD 5	Diminuisce il valore del Verde della luce (RGB).
NUMPAD 6	Diminuisce il valore del Blu della luce (RGB).
NUMPAD 7	Aumenta il valore del Rosso della luce (RGB).
NUMPAD 8	Aumenta il valore del Verde della luce (RGB).
NUMPAD 9	Aumenta il valore del Blu della luce (RGB).
TASTO Destro DEL MOUSE (Solo Spot Types)	Mentre la Spot Light è selezionata e sistemata, usa il tasto destro del mouse per muovere il fuoco del raggio lungo l'asse X, Y o Z selezionato.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Lighting file (.LIT).

EDITOR VISIBOXES

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità. 1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Sinistro DEL MOUSE	
TASTO Destro DEL MOUSE	1) Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce una nuova Regione.
CANC	Cancella la Regione selezionata.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).

E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
1	Attiva o disattiva il Big Brother display.
2	Attiva o disattiva la Locked Camera.
INVIO	Seleziona / Deseleziona la Regione.
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
BARRA SPAZIO	Cambia tra le facce della Regione selezionata (lampeggiante): Sinistra / Destra / Davanti / Dietro / Sopra / Sotto.
NUMPAD /	Espande la faccia della Regione selezionata.
NUMPAD *	Rimpicciolisce la faccia della Regione selezionata.
NUMPAD	Cambia tra i due tipi di Regione: Camera / Cubes.
INVIO	
NUMPAD -	Diminuisce il valore ID della Regione.
NUMPAD +	Aumenta il valore ID della Regione.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Visibox file (.VIS).

EDITOR OBJECTS

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce un nuovo Oggetto.
CANC	Cancella l'Oggetto selezionato.
FRECCHE DIR. Su e Giù	Muove il cursore in alto o in basso nella selezione dei parametri.
FRECCHE DIR. Destra e Sinistra	1) Sfoglia la libreria degli oggetti. 2) Aumenta o diminuisce il parametro selezionato.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
N	Attiva o disattiva la visione dei Nodi.
INVIO	Seleziona / Deseleziona l'Oggetto.
SHIFT (Sinistro)	1) Clona l'Oggetto: Seleziona l'Oggetto da duplicare (Invio), tieni premuto lo SHIFT sinistro e il tasto sinistro del mouse e sposta il cursore per trascinare via il duplicato. 2) Velocizza l'aumento e la diminuzione di un parametro se usato con i tasti di aumento e diminuzione di quel parametro (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
NUMPAD 1	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse X.
NUMPAD 2	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Y.
NUMPAD 3	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Z.
NUMPAD 4	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse X.
NUMPAD 5	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Y.
NUMPAD 6	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Z.
NUMPAD 7	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse X.
NUMPAD 8	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Y.
NUMPAD 9	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Z.
NUMPAD 0	Annulla le precedenti rotazioni, riportando l'orientamento dell'Oggetto in corrispondenza dei 3 assi (X, Y e Z), in accordo con l'orientamento originale.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sull'Objects file (.FOB).

EDITOR INSTANCES

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
L	Attiva o disattiva le Luci Fisse.
M	Attiva o disattiva gli Specchi.
H	Attiva o disattiva gli Specchi nascosti.
P	Aumenta il valore R del parametro RGB del modello.
[Aumenta il valore G del parametro RGB del modello.
]	Aumenta il valore B del parametro RGB del modello.
;	Diminuisce il valore R del parametro RGB del modello.
'	Diminuisce il valore G del parametro RGB del modello.
#	Diminuisce il valore B del parametro RGB del modello.
-	Diminuisce il LOD (Livello dei dettagli).
+	Aumenta il LOD (Livello dei dettagli).
SHIFT (Sinistro)	1) Clona l'Instance: Seleziona l'oggetto da duplicare (Invio), tieni premuto lo SHIFT sinistro e il tasto sinistro del mouse e sposta il cursore per trascinare via il duplicato. 2) Velocizza l'aumento e la diminuzione di un parametro se usato con i tasti di aumento e diminuzione di quel parametro (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
BARRA SPAZIO	Cambia tra i due tipi di Modello: Model / Env.
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
INSERT	Inserisce una nuova Instance.
CANC	Cancella l'Instance selezionata.
NUMPAD /	Parametro Alta priorità: No.
NUMPAD *	Parametro Alta priorità: Si.
NUMPAD -	Sfoggia in avanti la libreria delle Instaces.
NUMPAD +	Sfoggia all'indietro la libreria delle Instaces.
NUMPAD INVIO	Accende o spegne l'ENV.
NUMPAD 1	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse X.
NUMPAD 2	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Y.
NUMPAD 3	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Z.
NUMPAD 4	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse X.
NUMPAD 5	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Y.
NUMPAD 6	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Z.
NUMPAD 7	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse X.
NUMPAD 8	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Y.
NUMPAD 9	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Z.
NUMPAD 0	Annula le precedenti rotazioni, riportando l'orientamento dell'Instance in corrispondenza dei 3 assi (X, Y e Z), in accordo con l'orientamento originale.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sull'Instances file (.FIN).

EDITOR AI NODES

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.

TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
1	Seleziona il 1° Nodo per la Linea di Gara.
2	Seleziona il 2° Nodo per la Linea di Gara.
3	Seleziona il 3° Nodo per la Linea di Gara.
6	Crea il "sentiero fantasma" (Ghost path) dal giro migliore (Devi aver completato un giro ed essere in modalità Prove Cronometrate).
CTRL Sinistro + 6	Crea la Linea di Gara dal "sentiero fantasma" e la salva su file.
7	Attiva o disattiva il Node Wall dalla parte sinistra della direzione di gara.
8	Attiva o disattiva il Node Wall dalla parte destra della direzione di gara.
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
INVIO	Seleziona il Nodo corrente per collegarlo (a).
BACKSPACE	Seleziona l'ultimo Nodo per collegarlo (da).
BARRA SPAZIO	Collega il Nodo corrente al nodo posto sotto il cursore.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
INSERT	Inserisce un nuovo Nodo.
CANC	Cancella il Nodo selezionato.
T	Scambia i Nodi Rossi con quelli Verdi (Tieni premuto lo Shift sinistro per eseguirlo su tutti i Nodi (utile per creare tracce invertite). Usare con prudenza.
R	Inverte la direzione dei Nodi (Tieni premuto lo Shift sinistro per eseguirlo su tutti i Nodi (utile per creare tracce invertite). Usare con estrema prudenza.
NUMPAD /	Sposta la Linea di Gara a Sinistra.
NUMPAD *	Sposta la Linea di Gara a Destra.
NUMPAD 8	Sposta la Linea di Sorpasso a Sinistra.
NUMPAD 9	Sposta la Linea di Sorpasso a Destra.
SHIFT (Sinistro) + BARRA SPAZIO	Esegue il Reset della Linea di Sorpasso allineandola con quella di Gara.
SHIFT (Sinistro) + CTRL (Sinistro) + BARRA SPAZIO	Cancella tutti i Flags dei Nodi.
NUMPAD +	Collega il Nodo corrente all'ultimo Nodo.
NUMPAD -	Cancella il collegamento tra il Nodo corrente e l'ultimo Nodo.
NUMPAD INVIO	Cambia tra i tipi di Priorità in avanti [Racing Line/Pickup Route, etc].
SHIFT (Sinistro) + NUMPAD INVIO	Cambia tra i tipi di Priorità all'indietro [Racing Line/Pickup Route, etc].
NUMPAD 0	Definisce quel set di Nodi come quello di partenza (deve essere sulla linea del traguardo).
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sull'AI Nodes file (.FAN).

EDITOR TRACK ZONES

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce una nuova Track Zone.
CANC	Cancella la Track Zone selezionata.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).

S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
1	Attiva o disattiva la visione dei nodi.
2	Attiva o disattiva il Big Brother display.
INVIO	Seleziona / Deseleziona la Zona.
SHIFT (Sinistro)	Aumenta la velocità di incremento/diminuzione dei parametri (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
BARRA SPAZIO	Cambia la faccia della zona selezionata (lampeggio bianco): Sinistra / Destra / Davanti / Dietro / Sopra / Sotto.
NUMPAD /	Diminuisce la Zona dalla faccia selezionata.
NUMPAD *	Aumenta la Zona dalla faccia selezionata.
NUMPAD -	Diminuisce il valore ID della Zona.
NUMPAD +	Aumenta il valore ID della Zona.
NUMPAD 1	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse X.
NUMPAD 2	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Y.
NUMPAD 3	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Z.
NUMPAD 4	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse X.
NUMPAD 5	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Y.
NUMPAD 6	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Z.
NUMPAD 7	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse X.
NUMPAD 8	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Y.
NUMPAD 9	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Z.
NUMPAD 0	Annulla le precedenti rotazioni, riportando l'orientamento della Zona in corrispondenza dei 3 assi (X, Y e Z), in accordo con l'orientamento originale.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Track Zone file (.TAZ).

EDITOR TRIGGERS

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce una nuova regione Trigger.
CANC	Cancella la regione Trigger corrente.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
-	Diminuisce il parametro FLAGLOW della zona.
+	Aumenta il parametro FLAGLOW della zona.
[Diminuisce il parametro FLAGHIGH della zona.
]	Aumenta il parametro FLAGHIGH della zona.
INVIO	Seleziona / Deseleziona il Trigger.
SHIFT (Sinistro)	Aumenta la velocità di incremento/diminuzione dei parametri (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
BARRA SPAZIO	Cambia la faccia della zona selezionata (lampeggio bianco): Sinistra / Destra / Davanti / Dietro / Sopra / Sotto.
NUMPAD /	Diminuisce il Trigger dalla faccia selezionata.
NUMPAD *	Aumenta il Trigger dalla faccia selezionata.
NUMPAD -	Sfoggia all'indietro i vari tipi di Triggers.
NUMPAD +	Sfoggia in avanti i vari tipi di Triggers.
NUMPAD 1	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse X.
NUMPAD 2	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Y.
NUMPAD 3	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Z.
NUMPAD 4	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse X.

NUMPAD 5	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Y.
NUMPAD 6	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Z.
NUMPAD 7	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse X.
NUMPAD 8	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Y.
NUMPAD 9	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Z.
NUMPAD 0	Annulla le precedenti rotazioni, riportando l'orientamento del Trigger in corrispondenza dei 3 assi (X, Y e Z), in accordo con l'orientamento originale.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Trigger file (.TRI).

EDITOR CAMERA NODES

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce un nuovo Camera Node.
CANC	Cancella il Camera Node corrente.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
INVIO	Seleziona / Deseleziona il Nodo.
SHIFT (Sinistro)	Aumenta la velocità di incremento/diminuzione dei parametri (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
NUMPAD /	Diminuisce lo Zoom per la Camera selezionata.
NUMPAD *	Aumenta lo Zoom per la Camera selezionata.
NUMPAD	Cambia il tipo di Camera Node : Monorail / Static / Watchpoint.
INVIO	
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Camera Node file (.CAM).

EDITOR FARCE FIELDS

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce una nuova regione Farce Field.
CANC	Cancella la regione selezionata.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
-	Diminuisce il parametro FLAGLOW della zona.
+	Aumenta il parametro FLAGLOW della zona.

[Diminuisce il parametro FLAGHIGH della zona.
]	Aumenta il parametro FLAGHIGH della zona.
INVIO	Seleziona / Deseleziona il campo.
SHIFT (Sinistro)	Aumenta la velocità di incremento/diminuzione dei parametri (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
BARRA SPAZIO	Cambia la faccia della zona selezionata (lampeggio bianco): Sinistra / Destra / Davanti / Dietro / Sopra / Sotto.
FRECCHE DIR. Su e Giù	Muove il cursore in alto o in basso nella selezione dei parametri.
NUMPAD INVIO	Inserisce il valore per il parametro selezionato (usare i tasti del numpad per inserire un valore, poi premere numpad INVIO di nuovo per accettare la modifica).
NUMPAD -	Sfoggia all'indietro i tipi di Field (Linear / Orientation / Velocity / Spherical / Wind).
NUMPAD +	Sfoggia in avanti i tipi di Field (Linear / Orientation / Velocity / Spherical / Wind).
NUMPAD CANC	Cambia il tipo di direzione di rotazione della regione: Rot Box / Rot Dir.
NUMPAD /	Diminuisce il Field dalla faccia selezionata.
NUMPAD *	Aumenta il Field dalla faccia selezionata.
NUMPAD 1	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse X.
NUMPAD 2	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Y.
NUMPAD 3	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Z.
NUMPAD 4	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse X.
NUMPAD 5	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Y.
NUMPAD 6	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Z.
NUMPAD 7	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse X.
NUMPAD 8	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Y.
NUMPAD 9	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Z.
NUMPAD 0	Annulla le precedenti rotazioni, riportando l'orientamento del Field in corrispondenza dei 3 assi (X, Y e Z), in accordo con l'orientamento originale.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Farce Fields file (.FLD).

EDITOR PORTALS

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce un nuovo Portale.
CANC	Cancella il Portale selezionato.
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
INVIO	Seleziona / Deseleziona il Portale.
SHIFT (Sinistro)	Aumenta la velocità di incremento/diminuzione dei parametri (Es: SHIFT + NUMPAD 9).
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
BARRA SPAZIO	Cambia la faccia del Portale selezionato (lampeggio bianco): Sinistra / Destra / Davanti / Dietro / Sopra / Sotto.
NUMPAD INVIO	Attiva o Disattiva il Big Brother Display.
NUMPAD CANC	Cambia Regione / Portale.
NUMPAD -	Diminuisce il valore ID del Portale / Regione.
NUMPAD +	Aumenta il valore ID del Portale / Regione.
SHIFT (Sinistro) + NUMPAD -	Solo per i Portali, diminuisce il valore ID2.

SHIFT (Sinistro)	Solo per i Portali, aumenta il valore ID2.
+ NUMPAD +	
NUMPAD /	Diminuisce il Portale / Regione dalla faccia selezionata.
NUMPAD *	Aumenta il Portale / Regione dalla faccia selezionata.
NUMPAD 1	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse X.
NUMPAD 2	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Y.
NUMPAD 3	Ruota l'oggetto di +90° sull'asse Z.
NUMPAD 4	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse X.
NUMPAD 5	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Y.
NUMPAD 6	Ruota l'oggetto di -1° sull'asse Z.
NUMPAD 7	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse X.
NUMPAD 8	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Y.
NUMPAD 9	Ruota l'oggetto di +1° sull'asse Z.
NUMPAD 0	Annulla le precedenti rotazioni, riportando l'orientamento del Portale in corrispondenza dei 3 assi (X, Y e Z), in accordo con l'orientamento originale.
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Portals file (.POR).

EDITOR POS NODES

Tasto	Funzione
F1	Ruota la visuale della telecamera principale / Esce dalla modalità Edit.
F4	Entra nella modalità Edit.
BLOC SCORR	Definisce la velocità con la quale si possono muovere / spostare gli oggetti, usando il mouse o le frecce direzionali. BLOC SCORR OFF= velocità normale / BLOC SCORR ON= maggior velocità.
TASTO Sinistro DEL MOUSE	1) Movimento del cursore / Selezione. Sposta il cursore sull'oggetto e premi Invio per selezionarlo. 2) Spostamento di un oggetto. Premi e tieni premuto su un oggetto pre-selezionato, poi usa le frecce direzionali o il tasto destro del mouse per spostare l'oggetto nell'area (funziona meglio con la visuale Camera che con quella World).
TASTO Destro DEL MOUSE	Premi e tieni premuto per attivare la modalità Freelook.
INSERT	Inserisce un nuovo Pos Node.
CANC	Cancella il Nodo selezionato.
INVIO	Seleziona il Nodo corrente per collegarlo (a).
BACKSPACE	Seleziona l'ultimo Nodo per collegarlo (da).
Q	Si muove indietro (-Z).
W	Si muove in alto (+Y).
E	Si muove in avanti (+Z).
A	Si muove a sinistra (-X).
S	Si muove in basso (-Y).
D	Si muove a destra (+X).
N	Attiva o Disattiva la visione dei Nodi.
BARRA SPAZIO	Collega il Nodo corrente al Nodo posto sotto il cursore.
TAB	Cambia tra i diversi View Axis: XY, XZ, ZY, X, Y, Z.
ALT (Sinistro)	Cambia tra Camera e World view (movimento Axis).
CTRL Sinistro + F4	Salva le modifiche sul Pos Nodes file (.PAN).

MIG - TABELLE DEI MODELLI

Questa pagina contiene l'elenco completo di tutti i modelli di Instances usati in tutti i livelli originali di Re-Volt. Il nome del modello è espresso in lunghezza massima = 8 caratteri come vuole la programmazione del gioco. Dove viene data la lettera del file Texture, questa è l'ultima lettera del file.bmp dove potrai trovare la texture di quella determinata Instance (ad es. Bush2 ha come Lettera Texture I per cui la sua Texture si trova nel file bot_batl.bmp).

FRONTEND (Cartellalevelsfrontend)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
BBallBox	bballbox.prm	E
Box01	box01.prm	B
Box02	box02.prm	B

Box03	box03.prm	B
Box04	box04.prm	D
Box05	box05.prm	?
Box5	box5.prm	B
Chicks	chicks.prm	D
Clockcas	clockcase.prm	D
Cup01	cup01.m , cup01.prm	D
HelBlade	helbladebig.prm	D
HelBody	hellbody.prm	D
HelBlade	helbladesmall.prm	D
Hellsb	hellsb.prm	D
LargeMag	largemagstand.prm	D
Light	light.prm	?
MagStand	magstand.prm	D
PangaCar	pangacard.prm	D
Plain	plain.prm	D
Podium	podium.prm	D, F
PosterSt	posterstand.prm	D
PosterSt (2)	posterstand2.prm	D
Salebin	salebin.prm	D
SmallScr	smallscreen.m, smallscreen.prm	D
Track	track.prm	D
TvStand	tvstand.prm	D
UfoStand	ufostand.prm	D

BOTANICAL GARDEN BATTLE (Cartellalevelsbot_bat)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Bush1	bush1.prm	I
Bush2	bush2.prm	I
Leaf1	leaf1.prm	I
PalmTree	palmtree.prm	E, I
Plant2	plant2.prm	I
Plant3	plant3.prm	I
Plant4	plant4.prm	I
Tree1	tree1.prm	A, I

BOTANICAL GARDEN (Cartellalevelsgarden1)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
4x4	4x4.prm	Non disponibile
Bush1	bush1.prm	I
Bush2	bush2.prm	I
Fountain	fountain1.prm	F, I, J
Ivy1	ivy1.prm	J
Ivy2	ivy2.prm	J
Ivy3	ivy3.prm	J
Leaf1	leaf1.prm	I
PalmTree	palmtree.prm	E, I
Plant2	plant2.prm	A
Plant3	plant3.prm	A
Plant4	plant4.prm	I
Screen	screen.prm	Non disponibile
Tree1	tree1.prm	A, I

SUPERMARKET ARENA (Cartellalevelsmarkar)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Fabric01	fabric01.prm	I
Fabric02	fabric02.prm	I
Milk FF	milk_ff.prm	A
Milk NF	milk_nf.prm	A
MilkRowF	milkrowf.prm	A

MilkRowN	milkrown.prm	A
Tin G	tin_g.prm	I
Tin S	tin_s.prm	I

SUPERMARKET 1 (Cartellalevelsmarket1)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Cheese	cheese.prm	G, J
Chicken	chicken.prm	A
Closed N	closed_n.prm	G
Closed P	closed_p.prm	G
Fabric	fabric.prm	I
Fabric_01	fabric_01.prm	?
Flouro	flouro.prm	H
FlouroOff	flourooff.prm	H
ForkLift	forklift.prm	I
KidRide	kidride.prm	H
LFlouro	lflouro.prm	H
Milk FF	milk_ff.prm	J
Milk NF	milk_nf.prm	J
MilkRow	milkrow_ff.prm	J
MilkRow (2)	milkrow_nf.prm	J
Open N	open_n.prm	G
Open P	open_p.prm	G
Outside	outside.prm	B, C, J
Post	post.prm	B
Poster	poster.prm	J
Tin G	tin_g.prm	J
Tin S	tin_s.prm	J
Tray	tray.prm	G, C

SUPERMARKET 2 (Cartellalevelsmarket2)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Outside	outside.prm	B, C, J
Post	post.prm, post.ncp	B
Poster	poster.prm, poster.ncp	J
Tin G	tin_g.prm	J
Tin S	tin_s.prm	J
Tray	tray.prm	G, C

MUSEUM 1 (Cartellalevelsmuse1)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
4x4	4x4.prm	Non disponibile
Allos	allos.prm	C
Amon	amon.prm	E
Armour	armour.prm	F
Bench	bench.prm	B
Bin	bin.prm	Non disponibile
Cabine	cabine.prm	C
Claw	claw.prm	C
Dog	dog.prm	E
Egypt1	egypt1.prm	E
Egypt2	egypt2.prm	E
FireXt	firext.prm	F
Fish	fish.prm	C, F
Glas01	glas01.prm	B
Glas02	glas02.prm	B
Glas03	glas03.prm	B
Glas04	glas04.prm	B
Glas05	glas05.prm	B
GlasFish	glasfish.prm	B

GlasL	glasl.prm	B
GlasR	glasr.prm	B
GlassL	glassl.prm	B
Handle	handle.prm	Non disponibile
Helmet	helmet.prm	F
Holder	holder.prm	B, F
Holder (2)	holder2.prm	B, F
KickPlate	kickplate.prm	?
Mop	mop.prm, mop.ncp	?
Mummy	mummy.prm	B, E
MuseRamp	museramp.prm	F
Pot	pot.prm	B
Rail	rail.prm, rail.ncp	Non disponibile
Rail2	rail2.prm	Non disponibile
Rail3	rail3.prm	Non disponibile
Rope	rope.prm	D
Scarab	scarab.prm	D
Screen	screen.prm	Non disponibile
Shield	shield.prm	F
Sign1	sign1.prm	F
Sign2	sign2.prm	F
Sign3	sign3.prm	F
Sign4	sign4.prm	F
SignGo	signgo.prm	F
Skull	skull.prm	F
Stand	stand.prm	Non disponibile
Strut	strut.prm	E
Sword	sword.prm	F
Tricer	tricer.prm	C
Trilo	trilo.prm	C
Invisbox	Invisbox.prm	Non disponibile

MUSEUM 2 (Cartellalevelsmuse2)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Allos	allos.prm	C
Amon	amon.prm	E
Armour	armour.prm	F
Bench	bench.prm	B
Bin	bin.prm	Non disponibile
Cabine	cabine.prm	C
Case	case.prm	B, D
Dog	dog.prm	E
Eagle	eagle.prm	E
EagleB	eagleb.prm	E
FireXt	firext.prm	F
Fish	fish.prm	C, F
FishGlas	fishglas.prm	F
Glass	glass.prm	F
Handle	handle.prm	Non disponibile
Helmet	helmet.prm	F
Holder	holder.prm	F
Holder (2)	holder2.prm	F
KickPlate	kickplate.prm	Non disponibile
Mop	mop.prm	B
Mummy	mummy.prm	B, E
MuseRamp	museramp.prm	F
Post	post.prm	B
Pot	pot.prm	B
Rail2	rail2.prm	Non disponibile
Rail3	rail3.prm	Non disponibile
Rope	rope.prm	D
Saturn	saturn.prm	E
SaturnB	saturnb.prm	E
SaturnC	saturnc.prm	E
Scarab	scarab.prm	D

Screen	screen.prm	Non disponibile
Shield	shield.prm	F
Sign2	sign2.prm	F
Sign3	sign3.prm	F
Sign4	sign4.prm	F
SignA	signa.prm	F
SignB	signb.prm	F
SignGo	signgo.prm	F
Skull	skull.prm	F
Stand	stand.prm	Non disponibile
Sword	sword.prm	F
Tricer	tricer.prm	C
Trilo	trilo.prm	C

TOYS IN THE HOOD BATTLE (Cartellalevelshood1_battle)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
4x4	4x4.prm	E, I
Bush1	bush1.prm	I
Bush2	bush2.prm	I
Fountain	fountain1.prm	F, I, J
Ivy1	ivy1.prm	J
Ivy2	ivy2.prm	J
Ivy3	ivy3.prm	J
Leaf1	leaf1.prm	I
PalmTree	palmtree.prm	E, I
Plant2	plant2.prm	I
Plant3	plant3.prm	I
Plant4	plant4.prm	I
Screen	screen.prm	Non disponibile
Tree1	tree1.prm	A, I
Tree1_W	tree1_w.prm	Non disponibile
Tree2	tree2.prm	D, E

TOYS IN THE HOOD 1 (Cartellalevelshood1)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Barrier	barrier.prm	C
BarrierP	barrierpole.prm	I
Bin	bin.prm	H, J
Bmw	bmw.prm	H, J
Bmw_W	bmw_w.prm	Non disponibile
Bmw2	bmw2.prm	H, J
CarBase	carbase.prm	H
Hoop	hoop.prm	D, H
Skate	skate.prm	E, H, I
Start	start.prm	H
StartRev	startrev.prm	H
Steer	steer.prm	Non disponibile
Tree1	tree1.prm	D, E
Tree1_W	tree1_w.prm	Non disponibile
TreeTest	treetest1.prm	A
WhitePos	whitepost.prm	E

TOYS IN THE HOOD 2 (Cartellalevelshood2)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Bin	bin.prm	G, J
Bmw	bmw.prm	H, J
Bmw_W	bmw_w.prm	Non disponibile
Bmw2	bmw2.prm	H, J
DogB	dogb.prm	J
DustBin	dustbin.prm	J

Hoop	hoop.prm	D, H
House1	house1.prm	B, C, I
House2	house2.prm	B, C, I
Lampost	lampost.prm	E
Pants	pants.prm	B, I, J
Ramp3	ramp3.prm	B, C
Reed1	reed1.prm	J
Reed2	reed2.prm	J
Reed3	reed3.prm	J
SFlower	sflower.prm	I, J
SFlower2	sflower2.prm	I, J
SFlower3	sflower3.prm	I, J
Skate	skate.prm	E, H, I
Start	start.prm	H
STool	stool.prm	B
Table	table.prm	B
Tree1	tree1.prm	D, E
Tree2	tree2.prm	D, E
TreeTest	treetest1.prm	A

TOYTANIC 1 (Cartellalevelsship1)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
BeltStar	beltstart.prm	J
Bollard	bollard.prm	A
CsRing	csring.prm	G
Davit	davit.prm	A, F, H
Davit2	davit2.prm	A, F, H
DeckRamp	deckramp.prm	J
DeckSeat	deckseat.prm	J
DeckSeat (2)	deckseat2.prm	J
LifeBelt	lifebelt.prm	J
LifeBelt (2)	lifebeltstart.prm	J
LifeBoat	lifeboat.prm	C, I, J
Panel1	panel1.prm	D
Shadow1	shadow1.prm	Non disponibile
Shadow2	shadow2.prm	Non disponibile
Shadow3	shadow3.prm	Non disponibile
Shadow4	shadow4.prm	Non disponibile
Shadow5	shadow5.prm	Non disponibile
StartRope	startrope.prm	I
Strut	strut.prm	J
Vent	vent.prm	A, C, F

TOYTANIC 2 (Cartellalevelsship2)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
BeltStar	beltstart.prm	J
Bollard	bollard.prm	A
CsRing	csring.prm	G
Davit	davit.prm	A, F, H
Davit2	davit2.prm	A, F, H
DeckRamp	deckramp.prm	J
DeckSeat	deckseat.prm	J
DeckSeat (2)	deckseat2.prm	J
LifeBelt	lifebelt.prm	J
Panel1	panel1.prm	D
Shadow1	shadow1.prm	Non disponibile
Shadow2	shadow2.prm	Non disponibile
Shadow3	shadow3.prm	Non disponibile
Shadow4	shadow4.prm	Non disponibile
Shadow5	shadow5.prm	Non disponibile
StartRope	startrope.prm	I
Vent	vent.prm	A, C, F

TOY WORLD 1 (Cartellalevelstoylite)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Book	book.prm	Non disponibile
Bot_Box	bot_box.prm	F
BSpotGl	bspotgl.prm	Non disponibile
Cabinet	cabinet.prm	C
CarBoxA	carboxa.prm	C, F
CarBoxB	carboxb.prm	C, F
CarBoxC	carboxc.prm	C, F
CarBoxD	carboxd.prm	C, F
CarDBox	cardbox.prm	C
Chest	chest.prm	C
Crane	crane.prm	F
Dozer	dozer.prm	F
Drawer	drawer.prm	F
Duplo	duplo.prm	Non disponibile
Float	float.prm	F
Gator	gator.prm	F
GenBox	genbox.prm	C
GenBoxB	genboxb.prm	C
GenBoxC	genboxc.prm	C
GenBoxD	genboxd.prm	C, F
HidePoly	hidepoly.prm	Non disponibile
Hopper	hopper.prm	F
Nelly	nelly.prm	F
Palm	palm.prm	Non disponibile
Picket	picket.prm	Non disponibile
Robot	robot.prm	F
Rocket2	rocket2.prm	C
RocketPa	rocketpad.prm	F
Shelf	shelf.prm	C
Spire	spire.prm	E
SpotGl	spotgl.prm	Non disponibile
TallBox	tallbox.prm	C
Tanker	tanker.prm	F
Teddy	teddy.prm	F

TOY WORLD 2 (Cartellalevelstoy2)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Bigroc	bigroc.prm	Non disponibile
BigRocket	bigrocket.prm	Non disponibile
Ball	ball.prm	Non disponibile
Book	book.prm	Non disponibile
Bot_Box	bot_box.prm	F
BSpotGl	bspotgl.prm	Non disponibile
Cabine	cabine.prm	C
Cabinet	cabinet.prm	C
CarBoxA	carboxa.prm	C, F
CarBoxB	carboxb.prm	C, F
CarBoxC	carboxc.prm	C, F
CarBoxD	carboxd.prm	C, F
CarDBox	cardbox.prm	C
Chest	chest.prm	C
Crane	crane.prm	F
Dozer	dozer.prm	F
Drawer	drawer.prm	F
Duplo	duplo.prm	Non disponibile
Float	float.prm	F
Gator	gator.prm	F
GenBox	genbox.prm	C
GenBoxB	genboxb.prm	C

GenBoxC	genboxc.prm	C
GenBoxD	genboxd.prm	C, F
HidePoly	hidepoly.prm	Non disponibile
Hopper	hopper.prm	F
MrFuzz	mrfuzz.prm	Non disponibile
Nelly	nelly.prm	F
Palm	palm.prm	Non disponibile
Picket	picket.prm	Non disponibile
Robot	robot.prm	F
RocketPa	rocketpad.prm	F
Shelf	shelf.prm	C
Spire	spire.prm	E
SpotGl	spotgl.prm	Non disponibile
TallBox	tallbox.prm	C
Teddy	teddy.prm	F
Truck	truck.prm	F
Walker	walker.prm	F

GHOST TOWN 1 (Cartellalevelswild_west1)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Arrow	arrow.prm	J
Bale	bale.prm	G
Barrel	barrel.prm	B, J
Box1	box1.prm	G
Box2	box2.prm	G
Chair	chair.prm	F
Chair2	chair2.prm	F
Chest	chest.prm	B, G
Coffin	coffin.prm	A
Flag	flag.prm	A
HSign1	hsign1.prm	A, I
HSign2	hsign2.prm	A, I
HSign3	hsign3.prm	A, I
Pennant	pennant.prm	C
Pennant2	pennant2.prm	C
Plank1	plank1.prm	A
Plank2	plank2.prm	A
Post	post.prm	A, J
Poster1	poster1.prm	A, H
Poster2	poster2.prm	A, H
Rocking_chair2	rocking_chair2.prm	E, F
Sign1	sign1.prm	A, I
Sign2	sign2.prm	A, I
Sign3	sign3.prm	A, I
Sign4	sign4.prm	A, I
Sign5	sign5.prm	F, I
Sign8	sign8.prm	F, I
Sign9	sign9.prm	F, H
Table	table.prm	F

GHOST TOWN 2 (Cartellalevelswild_west2)

Nome del Modello	Nome del/i file/s	Texture File/s
Bale	bale.prm	G
Barrel	barrel.prm	B, J
Beam	beam.prm	A
Bench	bench.prm	A
Bottle	bottle.prm	Non disponibile
Boulder1	boulder1.prm	G
Boulder2	boulder2.prm	G
Box1	box1.prm	G
Box2	box2.prm	G
Box3	box3.prm	G

Box4	box4.prm	G
Box5	box5.prm	G
Chest	chest.prm	B, G
Danger_S	danger_sign.prm	E, H
Flag	flag.prm	A
HSign1	hsign1.prm	A, I
HSign2	hsign2.prm	A, I
HSign3	hsign3.prm	A, I
Mine_Ram	mine_ram.prm	A
Pennant	pennant.prm	C
Pennant2	pennant2.prm	C
Pick_Axe	pick_axe.prm	A, J
Plank1	plank1.prm	A
Plank2	plank2.prm	A
Post	post.prm	A, J
Poster1	poster1.prm	A, H
Poster2	poster2.prm	A, H
Rail1	rail1.prm	A
Rail2	rail2.prm	B
Rocking_chair2	rocking_chair2.prm	E, F
Sign2	sign2.prm	A, I
Sign3	sign3.prm	A, I
Sign5	sign5.prm	F, I
Sign7	sign7.prm	A, I
Sign8	sign8.prm	F, I
Sign9	sign9.prm	F, H
Sleeper	sleeper.prm	E
Stool	stool.prm	F
Support	support.prm	A
Support2	support2.prm	E
Support3	support3.prm	E

MIG - BUGS

Lavorando con il Mig è molto facile incappare in alcuni problemi o bugs. Queste sono alcune veloci spiegazioni per risolvere quelli più frequenti.

BUGS CONOSCIUTI

Tipo di Bug	Effetto	Risoluzione
WaterBox "Splash"	Quando guidi verso un Water Box, c'è una scomparsa temporanea di tutti i suoni. Solitamente ritorna tutto normale pochi secondi dopo.	Non è una risoluzione diretta, però si può cercare di ridurre i Water Box alle dimensioni più piccole possibile (più sono grandi e più è facile che si manifestino problemi).
WaterBox "Splash"	Quando guidi verso un Water Box, c'è una notevole diminuzione dei FPS (il gioco rallenta), causato da "troppi splash" che la scheda grafica (soprattutto le 3dfx) non riesce a reggere.	Cerca di non mettere i Water Box su delle discese troppo angolate. Questo diminuisce il numero degli "splash" creati (uno "splash" si crea quando l'auto entra nel Box ad una certa angolazione, e purtroppo non si può ruotare il Water Box. Non è una vera e propria risoluzione ma più una spiegazione.
Instance / Object (Problemi Generali)	Alcune Instances o alcuni Oggetti (modelli) non sono disegnati in maniera tale da essere visibili da ogni loro lato. Questo significa che se inserisci questi oggetti in una pista custom, potrai accorgerti che sono texturati solo da alcuni lati, e magari che sono solidi solo da altri (da un lato magari puoi entrare con l'auto all'interno del modello).	Quando il Team dell'Acclaim ha disegnato quei modelli, essi avevano già una locazione predefinita nella quale sarebbero stati messi. Siccome hanno usato molti poligoni per aumentare l'effetto grafico, hanno dovuto minimizzare quelli che non servivano, quelli che nessuno avrebbe mai visto (magari perché appoggiati ad una parete). La stessa storia è per la solidità. Più punti di collisione un modello ha, e più grande è il lavoro del computer per elaborarli. Per questo alcuni modelli sono attraversabili da un lato e solidi dall'altro.
Operazioni illegali & Errori del Programma	Ottieni un errore quando rimuovi un file che è importante per Re-Volt (oppure un file di una pista), come un'Instance che è già stata salvata nel file (.fob, .fin, .lit etc...).	Quando lavori su una pista, se togli dei file da una cartella buttati nel cestino, non eliminarli definitivamente. Se fai qualcosa di sbagliato potrai velocemente riportare tutto come era prima.

Operazioni illegali & Errori del Programma	Ottieni un errore quando cerchi di far completare a Re-Volt un lavoro che la memoria del tuo computer non riesce a fare (ad esempio esportare una pista con il Track Editor che sia troppo grande).	Cerca di usare Re-Volt in una nuova sessione di Windows (spegni e riaccendi il computer). Chiudi tutte le applicazioni in background che non sono necessarie (soprattutto la barra di Office e gli Antivirus bevono parecchia memoria). Questo riduce molti problemi soprattutto quando inserisci o togli delle Instances dalle piste. Fai sempre un Backup del tuo lavoro. Di solito un backup si fa ogni 30 minuti di lavoro (anche perchè perdere 3 ore non è bello). Ogni volta che salvi un file in modalità edit, Re-Volt crea un backup di quel file. Lo riconosci perchè al posto dell'ultima lettera dell'estensione c'è un "-". Ad esempio il file My-track.fan viene chiamato My-track.fa-. Così se per caso ci sono problemi con le nuove modifiche, basta cancellare il file .fan e rinominare il file .fa- nel file .fan. Controlla sempre due volte le impostazioni degli oggetti che inserisci. Alcuni oggetti possono mandare Re-Volt in blocco istantaneamente appena apri la pista. Oggetti particolarmente problematici sono: Strobes, Object Throwers, Sprinkler Hoses, Streams. Se ottieni una operazione illegale mentre provi a caricare un pista, fai ripartire Re-Volt e apri la tua pista nell'ultima modalità edit che hai usato. Dovresti riuscire a trovare il problema. Se invece un file è stato corrotto, segui le istruzioni del punto precedente per recuperare un vecchio backup.
Operazioni illegali & Errori del Programma	Ottieni un errore quando hai accidentalmente corrotto un file importante, durante il processo di editing.	
Operazioni illegali & Errori del Programma	Ottieni un errore quando inserisci un oggetto "estremo" (molto difficile da impostare) con le impostazioni sbagliate.	
Instance / Object (Limite)	C'è un limite fisico che il motore di Re-Volt è in grado di sopportare per quanto riguarda il numero per le auto o le piste.	Anche se non ne sono sicuro, pare che questo limite sia tra i 150 e i 200 modelli.

MIG - FAQ

Domande poste frequentemente (Frequently Asked Questions) riguardo a vari aspetti del Mig.

GENERALE

Domanda	Risposta
Non riesco a selezionare la mia pista per modificarla dopo aver selezionato una modalità Edit.	Devi selezionare un tipo di gara (Gara singola, ad esempio) oltre ad aver selezionato la modalità Edit che ti serve, se non stai utilizzando il metodo consigliato nella pagina principale del Mig, perchè Re-Volt non consente di modificare una pista senza un tipo di gara selezionato.
Riesco ad entrare in modalità Edit XXX, ma ho dei problemi a muovermi nel "mondo" per inserire le cose. Posso usare solo le frecce di movimento?	Clicca e tieni premuto con il tasto destro del mouse. Dovresti essere entrato nella modalità FreeLook, che ti permette di muoverti usando il mouse. Puoi anche usare le frecce in aggiunta al mouse.
Ho inserito XXX in modalità Edit YYY, gara selezionato, potrai spesso accorgerti che non tutti gli oggetti vengono renderizzati nella ho salvato, sono uscito e rientrato in pista. Per le Instances ad esempio, quando modifichi gli oggetti e li salvi (ad esempio la una differente modalità Edit, ma non riesco a vedere XXX.	Quando usi il metodo consigliato nella pagina principale del Mig, ad esempio senza un tipo di Beachball), poi esci e rientri in modalità Edit: Instances, non vedrai il pallone da spiaggia. Solo quando torni al menu principale e selezioni una Gara Singola (in aggiunta ad una modalità Edit oppure con la modalità None) tutto sarà inserito correttamente nella tua pista.

EDITOR LIGHTS

Domanda	Risposta
Ho aggiunto un tipo di luce XXX, ma non ha nessun effetto.	Tutte le nuove Luci che inserisci nella pista vengono automaticamente impostate con un valore RGB di 0,0,0. Questo significa che non ha nessun effetto finché non si aumenta (per illuminare) o diminuisce (per oscurare) il valore RGB.
Ho aggiunto un tipo di luce XXX, e ho anche impostato il valore RGB, ma non ha nessun effetto.	Prova ad usare il tasto "O" (Lettera) per cambiare l'impostazione della sorgente della luce su On (se questo era su Off).

<p>Ho impostato correttamente la sorgente di luce, ma illumina solo gli Oggetti e non l'intera pista.</p> <p>Stavo cercando di cambiare le impostazioni di una luce, e quando ho cercato di renderla Flash (usando il tasto F) Re-Volt ha causato un'Operazione Illegale e si è bloccato.</p>	<p>Le Luci hanno un parametro che puoi cambiare per selezionare gli effetti della luce selezionata (World / Objects / World & Objects). Usa il NUMPAD Invio per cambiare tra questi tipi.</p> <p>Questo può capitare ogni tanto, e non si sa il motivo. Probabilmente è dovuto ad una carenza di risorse del Pc nell'eseguire quella modifica, ma è solo un'ipotesi. Se il problema si ripete sempre con la stessa Luce, prova a cancellarla e a rimetterne una nuova, e ad applicare subito la modifica Flash.</p>
---	---

EDITOR VISIBOXES

Domanda	Risposta
<p>I Visiboxes influenzano altre parti o aspetti del gioco oltre al lavoro delle telecamere nei Replay?</p>	<p>Sì. Ali (Vedi RvGlue su RVA o RP) ha scoperto che i Visiboxes possono essere usati per bloccare poligoni anche durante la visuale di gara, riducendo drasticamente il livello di FPS nelle piste basate su poligoni piuttosto complessi (se usato correttamente).</p>

EDITOR OBJECTS

Domanda	Risposta
<p>Ho inserito l'oggetto XXX e ho salvato il file.fob. Ma quando gareggio sulla pista e arrivo dove dovrebbe esserci l'oggetto, Re-Volt si blocca con un'operazione illegale.</p>	<p>Ci sono molti oggetti che possono causare gravi problemi se non usati correttamente. Torna nella modalità Editor degli Oggetti e ricontrolla tutte le impostazioni degli oggetti. Le cose più importanti da controllare sono: Strobes con valori non correttamente impostati, Hosepipes che non poggiano sul terreno e altri oggetti con parametri impostati a ZERO.</p>

EDITOR INSTANCES

Domanda	Risposta
<p>Quando entro nella modalità Editor delle Instances con la mia pista selezionata, Re-Volt si blocca con un'operazione illegale.</p>	<p>Devi avere almeno un file instance (.prm) nella cartella della tua pista prima di entrare in modalità Edit delle Instances. Prova a copiare un modello esistente da uno dei livelli originali di Re-Volt nella cartella della tua pista.</p> <p>Questo può capitare quando cancelli accidentalmente un modello dalla cartella della tua pista, e lo avevi già inserito e salvato nel file.fin. Siccome tutte le instance che inserisci (una volta salvate) vengono listate nel file.fin, rimuovere un modello dalla cartella prima di averlo eliminato tramite l'editor causa il blocco del gioco mentre cerca di caricare la pista. Un consiglio: quando cancelli i files dalla cartella della pista, mandali nel cestino e non svuotarlo. Così se sbagli puoi recuperare velocemente e facilmente i tuoi files.</p>
<p>Ho inserito e modificato molte instances nella mia pista (senza problemi), ma quando provo a gareggiare sulla pista, Re-Volt si blocca con un'operazione illegale.</p>	<p>Un Instance non è solida al primo inserimento nella modalità edit. La solidità di ogni modello nel file di riferimento (.fin) è combinata con il file di solidità del "mondo" (world, .ncp) quando la pista viene ricaricata. Esempio: dovrai salvare i tuoi cambiamenti con Ctrl+F4, uscire dalla gara e ripartire, perchè le instances diventino solide. Nota che questo si può applicare solo quando l'Instance in questione è almeno parzialmente solida (il modello usa 2 file, .prm e .ncp).</p>
<p>Quando inserisco una Instance in modalità Edit, questa non è solida.</p>	<p>Non tutti i modelli 3d sono stati creati per essere solidi (o texturati) da tutte le parti, in particolare quelli usati nelle piste originali di Re-Volt. Questo perchè le Instances sono state create per avere solo alcune parti visibili, e rimuovendo i dati di collisione e di texture non necessari, la velocità di caricamento aumenta, così come aumentano i FPS. Cerca diversi modelli per i tuoi bisogni, o, se sai usare 3d Studio Max, creane uno nuovo.</p>
<p>Ho salvato le modifiche sul file.fin, sono uscito e rientrato in gara ma solo alcuni modelli sono solidi.</p>	<p>Controlla che le tue instances usino un "collision-node data file" (.ncp). Senza questo, il modello non potrà mai essere solido. Se il file dell'instance che vuoi usare (.prm) non è accompagnato dall'omonimo .ncp, puoi crearne uno tramite il PRM2NCP Tool.</p>
<p>Ho salvato le modifiche sul file.fin, sono uscito e rientrato in gara ma non c'è nessun modello solido.</p>	<p>Ci sono dei limiti sui numeri di Instances che puoi inserire nella pista (lo stesso vale per Objects, Triggers, Lights etc.). Hai probabilmente raggiunto il massimo numero e dovrai cancellare qualcuna delle tue Instances per inserirne altre. Oppure puoi utilizzare il programma di Ali, in grado di fondere il file.fin delle Instances con quello World (.w), per poter usare un file.fin pulito.</p>
<p>Ho cercato di creare un duplicato di un Instance, ma non funziona.</p>	<p>Quando arrivi vicino o raggiungi il limite dato da una modalità Edit, le risorse del tuo computer saranno drasticamente ridotte. Cercando di eseguire un'operazione (come cancellare un'instance) richiede molta memoria libera ed è facile che il programma si blocchi perchè non ha le risorse per fare ciò che gli chiedi. Ricorda soprattutto che i sistemi con Windows 95/98 hanno uno scarso gestore della memoria. La cosa migliore da fare è spegnere e riaccendere il computer, per liberare tutta la memoria occupata</p>
<p>Ho raggiunto il numero massimo di Instances e sono tornato in modalità edit per cancellarne qualcuna. Quando ho provato a cancellare un'instance, Re-Volt si è bloccato causando un'operazione illegale.</p>	<p>Quando arrivi vicino o raggiungi il limite dato da una modalità Edit, le risorse del tuo computer saranno drasticamente ridotte. Cercando di eseguire un'operazione (come cancellare un'instance) richiede molta memoria libera ed è facile che il programma si blocchi perchè non ha le risorse per fare ciò che gli chiedi. Ricorda soprattutto che i sistemi con Windows 95/98 hanno uno scarso gestore della memoria. La cosa migliore da fare è spegnere e riaccendere il computer, per liberare tutta la memoria occupata</p>

inutilmente da vecchi dati. Se non basta neanche questo, probabilmente il tuo file.fin è stato rovinato o corrotto. Puoi cercare di recuperare i tuoi dati tramite il file di backup .fi- (cancellando il file.fin e rinominando il .fi- in .fin).

EDITOR AI NODES

Domanda	Risposta
Ho lavorato sugli Ai Nodes, ho salvato, sono uscito e rientrato in gara, ma durante la pista Re-Volt si blocca con un'operazione illegale.	Due sono le ragioni possibili: 1) La catena dei nodi è rotta in qualche punto. Il sentiero dei nodi deve creare un cerchio continuo dall'inizio alla fine. Se, durante una gara, una macchina del computer raggiunge un nodo interrotto del sentiero, il gioco si blocca perchè l'auto ha raggiunto "the end of the line" (la fine della linea). 2) Hai accidentalmente invertito o ribaltato uno dei parametri del nodo durante le modifiche (premendo "R", ad esempio). In tutti e due i casi devi tornare all'inizio e ricontrollare tutto il sentiero dei nodi in modalità Edit (guarda i colori dei nodi: se sono collegati, il colore cambia dal più scuro al più chiaro nella direzione della pista). Attenzione: se non hai convertito la tua pista in una originale, come spiegato nella pagina principale del Mig, non sarai in grado di entrare in modalità Edit senza altre auto. Quindi, se non sei sufficientemente veloce a trovare il problema, il gioco si bloccherà prima che tu abbia raggiunto il nodo sbagliato.
Ho lavorato sugli Ai Nodes, ho salvato, sono uscito e rientrato in gara, ma ad un certo punto della pista le auto del computer finiscono inspiegabilmente fuori strada.	Devi avere accidentalmente impostato la priorità di "Racing Line" di un nodo in maniera sbagliata (Throttle Off o Shortcut ad esempio). Torna in modalità Edit e controlla che le linee colorate tra i nodi. I colori differenti denotano tipi di priorità differenti. Quando ha selezionato un nodo, usa il tasto NUMPAD Invio per cambiare tra le varie priorità.

EDITOR TRACK ZONES

Domanda	Risposta
Ho modificato le Track Zones e ho salvato, ma durante la gara in un certo punto del tracciato le auto continuano a venir riposizionate.	Hai probabilmente inserito una Track Zone che non combacia perfettamente con la successiva, o che ha un numero ID di una regione non corretta. Le Track Zones devono essere leggermente sovrapposte e avere i numeri ID tutti in sequenza, dall'inizio alla fine. Usare troppo poche Track Zones può anche essere un problema.

EDITOR TRIGGERS

Domanda	Risposta
Ho inserito un Trigger XXX, ma, dopo aver salvato, essere uscito ed essere rientrato, il Trigger non funziona.	Assicurati di aver allargato il cubo del Trigger in maniera tale da circondare completamente l'area di pista sulla quale deve agire il Trigger. Controlla soprattutto che la faccia in basso sia a contatto con il pavimento, perchè lavorando dall'alto è facile non accorgersi che il Trigger non è a contatto con il pavimento. Assicurati anche che il Trigger non sia troppo sottile (in termini di profondità guardandolo di fronte nella direzione di guida). Un Trigger troppo sottile potrebbe non venire attivato mentre viene attraversato dalle auto.
Ho inserito qualche Trigger per le frecce di direzione della pista, ma, dopo aver salvato, essere uscito ed essere rientrato, non funzionano.	I Track Dir Triggers (quelli usati per le indicazioni di direzione) devono avere il valore FlagHigh in crescita sequenziale, a partire da 0. Se si crea un buco nella sequenza, tutti i Trigger successivi a quello che manca non funzioneranno.

EDITOR CAMERA NODES

Domanda	Risposta
I Camera Nodes influenzano altre parti del gioco oltre al lavoro delle telecamere dei Replay?	Per quanto si sappia fino ad ora, no. Quindi, se non ti interessa avere dei Replay, non preoccuparti dei Camera Nodes (o dei Visiboxes).

EDITOR FARCE FIELDS

Domanda	Risposta
Ho inserito un Farce Field di tipo XXX, ma quando salvo, esco e rientro non ha nessun effetto.	Controlla di aver inserito un valore positivo per il parametro Magnification (Mag). Con un parametro Mag di 0, il Farce Field non avrà alcun effetto. Parti da un valore attorno al 5000, e aumentalo poco alla volta per ottenere l'effetto che desideri. Ricorda che ogni volta devi salvare, uscire e ricominciare la gara perchè il campo abbia effetto.

EDITOR ERM, NOTHING TO SEE HERE (PORTALS)

Domanda

Ho lavorato con i Portals, ma non riesco a farli funzionare.

Risposta

Nessuno è mai riuscito a farli funzionare. Se qualcuno ci è riuscito, me lo dica!

EDITOR POS NODES

Domanda

Ho controllato i miei Pos Nodes, e formano un cerchio completo dall'inizio alla fine. Ma in gara sono sicuro che le distanze calcolate siano errate. I miei Pos Nodes funzionano, ma durante la gara sembra che le distanze non vengano aggiornate in fretta.

Risposta

Probabilmente hai accidentalmente invertito una delle sezioni dei nodi. Le linee colorate tra due nodi vanno dallo scuro al chiaro in direzione di gara. Controlla che i colori delle linee siano tutti nella stessa direzione. Non è sicuro, ma usare parecchi Pos Nodes aumenta la precisione delle distanze. Assicurati quindi di non aver usato un numero troppo basso di Pos Nodes.