

# Dream Studio »- Guide de Stratégie (Page 01)

C'est le Haras de rêve! O Giga-FAQ (ainsi, éventuellement) v0.2  
Par Mark Green

Adresse e-mail pour les soumissions / commentaires:  
marque [at] antilopes [dot] démon [dot] co [dot] au Royaume-Uni

La dernière version de cette FAQ sera toujours disponible à partir

-----  
wwwwwwwwww Si le bloc de caractères sur la gauche a une ligne droite  
mmmmmmmmmm bord droit, vous utilisez une police à espacement fixe.  
iiiiiiiiiiii Cette FAQ ressemble beaucoup mieux considérés dans une police à  
espacement fixe.  
Utilisez OoOoOoOoOoO EDIT, DOS TYPE, le visualiseur de texte, Netscape ou PLUS  
12345678901 pour visualiser ce fichier.  
-----

-----  
\*\*\*\*\* INDEX \*\*\*\*\*

INTRODUCTION

QUESTIONS QUI ONT souvent demandé

SECTION TUTORIAL

SECTION DE RÉFÉRENCE

R1 Notes générales

R1.1 modes éditeur

R1.2 structure de dialogue

R1.3 La saisie de texte

R1.4 lignes de sécurité

R1.5 menu Démarrer

R1.6 propriétés du jeu

R1.7 Couleur HSV

R1.8 Les types de fichiers

R2 Ouverture / Setup

R2.1 créer un jeu

R2.2 Play a Game

R2.3 options

R2.4 internet

World Editor R3

R3.1 Le fonctionnement de base

R3.2 Objects

R3.2.1 Création d'objets

R3.2.2 Modification d'objets

R3.2.3 Propriétés de l'objet

R3.2.4 Propriétés action

R3.2.5 propriétés de comportement ambiante

R3.3 Cartes

Éditeur de scénarios R4

R4.1 livre

Fiche R4.2

R4.2.1 éditeur Condition

R4.2.2 contrôle Spark

R4.3 Script

Rudiments R4.3.1 Script Editor

R4.3.2 liste des événements

R4.3.2.1 évènements messages piste

- R4.3.2.2 épreuves sur piste Hero
- R4.3.2.3 épreuves sur piste Objet
- R4.3.2.4 épreuves sur piste caméra
- R4.3.2.5 épreuves sur piste BGM
- R4.3.2.6 événements sonores piste FX
- R4.3.2.7 épreuves sur piste Letterbox
- R4.3.2.8 épreuves sur piste carte
- R4.3.2.9 événements spéciaux piste texte
- R4.3.2.10 épreuves sur piste aux vibrations

#### INDICES DES BIBLIOTHÈQUES

- L1 - Librairie de modèles
- L2 - Bibliothèque SFX
- L3 - ludothèque échantillon
- L4 - Cartothèque
- L5 - BGM bibliothèque
- L6 - bibliothèque d'action de l'homme

#### CRÉDITS

-----  
\*\*\*\*\* BITS JURIDIQUES \*\*\*\*\*

Ni l'auteur de cette FAQ, ni aucune personne qui le distribue dans toute façon, doit être tenue responsable de tout ce qui résulte de en utilisant cette FAQ pour n'importe quel but, incluant mais non limité à dommages à votre Dreamcast, les contrôleurs, les mains, les yeux ou la santé mentale

(Qui peut être susceptible curieusement avec ce titre).

Cette FAQ peut être distribué librement à condition qu'il soit maintenu sans modification

et dans son entirity. Cette FAQ ne peut pas être vendu, ou inclus dans le cadre d'une publication qui est vendu, sans autorisation expresse de l'auteur autorisation.

Dream Studio est (c) Sega Enterprises, 2000. L'utilisation de toutes les marques dans cette FAQ n'est pas destiné à représenter un défi à leur validité.

-----  
\*\*\*\*\* INTRODUCTION \*\*\*\*\*

Dream Studio est un outil de création d'aventure en 3D pour la Dreamcast. Il permet la création de l'aventure entièrement en 3D interactives des jeux de style. Bien qu'il ne dispose pas de systèmes câblés pour la magie ou de combat, elles peuvent être ajoutées à l'aide de l'état et langage de script inclus en son sein.

Dream Studio est une pièce intensément complexe de logiciels, et ce FAQ tente de le démêler. Cette première version de la FAQ est très incomplète, mais je l'ai posté pour que les gens peuvent obtenir une saveur initiale de ce qui est découvert. Il sera mis à jour que je en savoir plus.

La FAQ est divisée en sections:

SECTION Tutorial - Une introduction solution de style à Dream Studio.

SECTION DE RÉFÉRENCE - une référence à chaque partie de l'outil.

INDICES DES BIBLIOTHÈQUES - Liste de tous les éléments disponibles dans les bibliothèques sur l'GDROM.

-----  
QUESTIONS \*\*\*\*\* qui ont réellement souvent demandé \*\*\*\*\*  
-----

EST Dream Studio sortir en Amérique / Europe?  
Sega n'a fait aucune déclaration sur ce encore.

PEUT-ON UTILISER Dream Studio SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS JAPONAIS?  
Quand cette FAQ est terminé, je l'espère. :)

PEUT-ON UTILISER Dream Studio de faire un jeu en anglais?  
Oui. Le «Romaji» alphabet est le nom japonais pour les Anglais alphabet, vous pouvez donc l'utiliser pour tous vos dialogues et messages. Les seuls morceaux de texte que vous ne pouvez pas changer les options sont sur la le menu démarrer, et l'erreur qui apparaît si une entrée de chaîne d'invite est utilisé et que l'utilisateur tape une valeur qui n'est pas reconnu. Vous peut trouver quelques boîtes de dialogue sont un peu petites pour les messages en anglais, cependant, parce japonais est plus compact que l'anglais en général (À cause des Kanji).

NE Dream Studio TRAVAILLER AVEC LES CDX DREAMCAST?  
Je ne sais pas - si vous le faites, s'il vous plaît me dire.

FONCTIONNE AVEC CLAVIER Dream Studio DC américain / européen?  
Je ne sais pas - si vous le faites, s'il vous plaît me dire.

Quelle bataille SYSTEM / MAGIC SYSTEM utilise-t-Dream Studio?  
Il n'a pas une filaire po Vous pouvez faire un vous-même en utilisant le système de fiche mais il peut être beaucoup de travail. Beaucoup Auteurs japonais sont écrit batailles utilisant le système de QTE à partir Shenmue, il est également possible de faire FF7 menus batailles bien il faudra beaucoup de mémoire.

Pouvez-vous transférer LES JEUX vous apportez à la PC?  
Si vous avez une carte mémoire HKEMS vous pouvez transférer des fichiers vers le PC et télécharger et de les télécharger, mais vous ne pouvez pas jouer à des jeux Dream Studio sur le PC.

Quelqu'un peut-il OMS n'a pas Dream Studio jouer aux jeux-je faire?  
Non, il n'ya, autant que je sache, aucune version d'exécution de Dream Studio. Tous vos les joueurs doivent avoir des copies complètes de Dream Studio. Bien qu'il soit possible que Sega pourrait coller une version d'exécution sur un magazine coverdisc ...

Puis-je arrêter AUTRES PERSONNES DE CHARGEMENT MES JEUX dans l'éditeur?  
Non, il n'y a aucune installation pour ce faire.

-----  
SECTION TUTORIAL \*\*\*\*\*  
-----

-----  
\$ T1 Mise en place et faire fonctionner un jeu commencé  
-----

Ouvrez le boîtier GDRM. (Ouvert le demi gauche. Pour une raison quelconque, Sega décidé de mettre le disque dans le côté où il n'est pas pris en charge dans le cas lorsque l'affaire est dans le bon sens ..) Tenez le disque entre le pouce et l'index. Appuyez sur le bouton ouvert sur votre .. Ok, vous savez tout ce truc, non? Ok, juste me rencontrer à la DS Menu principal. :)

Droite. Cliquez sur le bouton Démarrer, puis choisissez la première option (créer un Jeu), puis la seconde option (du début). Yep, nous allons de plonger droit dans ce tutoriel - la plupart des trucs explicative inclus sur le disque est en japonais et il avait plus de temps pour moi de l'expliquer dans un fichier texte séparé que ce sera pour nous de simplement Wade po:)

Un grand écran de texte japonais s'ouvre. Appuyez sur A pour se débarrasser d'elle, puis Un nouveau de rejeter la case suivante (qui vous demande d'entrer votre nom), puis .. ainsi, entrer votre nom. Appuyez sur la gâchette gauche deux fois pour obtenir le Romaji (en anglais) alphabet et utilisez le joystick et un bouton d'entrer votre nom. Allez jeter un coup d'œil à la section R1.3 pour tous les les contrôles sur la boîte de saisie de texte - vraiment, parce que nous allons à l'aide beaucoup.

Une fois que vous avez entré votre nom, cliquez sur Démarrer, puis de A à rapidement mettre fin au texte entrée (vous pourriez avoir déplacé le curseur manuellement sur le bas de la du menu et appuyez sur A, mais cette manière est beaucoup plus rapide), puis un nouveau à rejeter la boîte (qui est vous demandant d'entrer le titre de votre jeu), puis Retour à l'éditeur de texte pour entrer le titre. Appelez ça comme vous comme en ce moment.

Vous êtes maintenant à une autre en plein écran du japonais avec une sélection de menu au fond. Choisissez l'option de droite. Le système de pose vous de choisir le mode Débutant ou expert - et vous choisissez d'experts Mode. Pourquoi? Parce que tous les débutants mode ne consiste à enlever des options de les menus qui pourraient être source de confusion. Toutefois, sauf si vous êtes couramment Japonais, en prenant quelques options écart ne fera pas les menus beaucoup moins déroutant! ;) Aussi, si vous êtes en mode Expert, dès le début, vous n'aurez pas à réapprendre tous les endroits du menu.

Et enfin, vous arriverez au menu modèle, de choisir le modèle pour le héros du match. Choisissez le premier modèle proposé, la norme héros. Ou, juste pour être PC, vous pouvez appuyer sur le joystick droit numériques pour obtenir de l'héroïne standard. Ou vous pouvez aller sauvages et faites défiler jusqu'à et bas dans les menus jusqu'à ce que vous trouver un modèle que vous voulez - mais il est important que vous le rendre humain. (Vous pouvez effectivement choisir un objet non-humain comme le héros, mais il va provoquer certaines choses plus tard pour ne pas faire

ce que je suis attendait.) Une fois que vous avez trouvé un modèle, sélectionnez-la avec le bouton A.

Et enfin! Après cela, long, long voyage, vous êtes enfin dans le Éditeur de monde, en regardant votre héros debout dans une clairière belle verte.

§ Modification Début T2  
-----

Droite. Maintenant, nous sommes dans l'éditeur, nous allons descendre et faire quelques trucs. Avant que nous faisons, cependant, nous allons juste prendre un coup d'œil rapide sur la base articles que vous serez d'édition et comment ils sont structurés.

Dream Studio est divisé en deux moitiés: l'éditeur de monde et de la Éditeur de scénarios. L'éditeur du Monde vous permet de modifier l'environnement dans dont votre jeu aura lieu. L'éditeur de scénario vous permet de spécifier les événements qui ont effectivement lieu dans le match.

Pour briser les choses un peu plus loin, voici ce que vous pouvez éditer avec l'éditeur de monde: cartes, qui sont des lieux physiques qui composent le jeu, et les objets, qui sont des choses qui seront rencontrés dans ces endroits. Ainsi, une carte peut-être la ville de Arelin, le Mal Wizard Tower, ou le Donjon de la Destruction. Un Objet pourrait être l'armurerie de la ville, coffre au trésor de l'assistant du mal, ou le héros lui / elle-même.

Maintenant l'éditeur de scénarios édite trois choses: le Livre, qui décrit l'ordre dans lequel les choses dans le jeu se dérouler; feuilles, ce qui décrire quand les choses, et ce qui doit avoir lieu afin de événements de l'histoire à se produire, et des scripts, qui définissent ce qui se passe sur l'écran quand un événement survient dans le complot.

Ainsi, supposons que vous avez à aller dans la Tour du Magicien pour récupérer son coffre au trésor et de donner le trésor du roi pour réclamer le-Royal Baguette de puissance. Tour du Magicien est une carte, et ainsi est celui du roi château. Le coffre au trésor est un objet - et sont donc la baguette royale de pouvoir, le roi, le héros, et l'assistant. Le livre affirme que Une fois que vous avez obtenu le coffre au trésor, le roi vous donnera la Baguette quand vous le rencontrerez. Une feuille dit que si vous allez à une certaine place dans la tour de l'assistant, vous obtenez le coffre au trésor, et un autre dit que si vous allez à un certain endroit dans le palais, vous remplissez les roi. Et un script montre le héros triomphant élever la poitrine dessus de sa tête, une autre montre le roi remettre la baguette, et Peut-être il ya d'autres aussi qui montrent le roi rejetant le héros pour arriver, sans le trésor, ou la bataille entre le héros et le dragon de l'assistant animal de compagnie.

-----  
SECTION DE RÉFÉRENCE \*\*\*\*\*  
-----  
-----

## \$ R1 Notes générales

---

### Modes éditeur R1.1 \$

---

L'éditeur peut fonctionner en deux modes: le mode débutant ou expert. Vous êtes invité à choisir celle que vous voulez quand vous créez un jeu et vous pouvez changer d'avis lors de l'édition en allant à la Propriétés du jeu écran et changer le réglage là.

Débutant et le mode Expert sont plus ou moins la même, sauf que en mode Débutant certaines options seront désactivées ou fantômes sur. La plupart des traductions de menu répertoriées ici s'appliquent au mode Expert.

### Structure de dialogue R1.2 \$

---

Dans les diagrammes de boîtes de dialogue et des menus dans cette FAQ, la notation suivante a été utilisée:

(R1.3) Zone de saisie de texte \_\_\_\_\_; un bouton ouvre l'entrée de texte  
Sélection d'un menu \_\_\_\_\_ v montré comme une chaîne: Un bouton ouvre le menu  
! \_\_Rx.x\_\_! Le choix de dialogue: Un bouton ouvre le dialogue mentionné à l'article indiqué de FAQ  
<\_\_\_\_\_> Inline sélection: utilisez A pour changer de déplacer  
Alternner inline; Une bascule, la valeur indiquée est par défaut  
..... Sécurité en ligne (R1.4)  
-[ ]----- Curseur; gauche et à droite une valeur fixe  
Bouton de commande [ ]; Un bouton active

Sur tous les dialogues, le bouton B pour annuler vos modifications, et le début Bouton va déplacer le curseur immédiatement sur le bouton OK.

La plupart des dialogues de Dream Studio sont divisés en deux parties: une norme section et une section Avancé. Vous pouvez rabattre l'avancée section de tout dialogue en appuyant sur le bouton en bas à droite coin. Tous les dialogues seront alors afficher leur section avancée jusqu'au vous appuyez sur bas du bouton de droite sur n'importe quel dialogue à nouveau.

Le bouton en bas à droite sera fantôme et donne un son d'erreur si vous sélectionnez alors que l'éditeur est en mode débutant.

Dans les traductions de dialogue affichées ici, la partie avancée de la boîte de dialogue sera montré séparé de la boîte de dialogue de base par une ligne ressemblant à celle-ci:

```
}=====
```

### La saisie de texte R1.3 \$

---

De nombreuses parties de Dream Studio vous demandent de saisir du texte. Le texte système d'entrée est la suivante.

Utilisez la manette numérique pour déplacer et sélectionner des lettres de la pad, et de choisir des éléments de menu dans le menu sur la droite. Le bouton A sélectionne les lettres et les options. Les lettres sont ajoutés à la pointe de

la

curseur; le signe epsilon indique la fin de la chaîne et ne peut pas être déplacé. Les autres boutons exécuter les fonctions suivantes:

Commutateur L affiché jeu de caractères (Hiragana / Katakana / Romaji / Dingbats)

X Fin du mot (voir ci-dessous)

B Supprimer le dernier caractère

Retour R chariot Insérez (le cas échéant)

Y Tenez Y et déplacez le joystick numérique gauche et droite pour déplacer le curseur

Le menu est le suivant:

Jeu de caractères Switch (même déclencher L)

Fin de mot (voir ci-dessous - même X)

Insérer un retour chariot (le cas échéant) (le même que R)

Effacer le dernier caractère (le même que B)

Supprimer le caractère actuel

Annuler

Ok

Appuyez sur START sautera immédiatement le curseur sur le bouton OK de la menu.

Notez que lorsque vous modifiez un script, la boîte de saisie de texte sera souvent

précédée par une liste de toutes les chaînes déjà dans le jeu (commentaires, objet noms, d'autres messages, etc.) Vous pouvez sélectionner l'un de ces de le réutiliser. Cette

permettra de rendre votre jeu plus petits, puisque le jeu n'a pas de stocker les même chaîne deux fois.

Si vous tapez dans Romaji (anglais), X insère un espace. Si vous êtes taper en japonais, puis le dernier mot que vous avez entré sera souligné en jaune, et frapper le bouton X fera le programme pour remplacer le en surbrillance jaune kana avec le kanji approprié ou symboles. Vous pouvez sélectionner

le kanji ou un symbole en appuyant sur le bouton B à plusieurs reprises. Entrez un autre

caractère à verrouiller le kanji sélectionné en place.

Les jeux de caractères sont comme suit:

Hiragana

Aiueo hectares Salut fu qu'il gi ho ga Gu Ge aller

ka ki ku ke ko Ma Mi mu m'a mo za ze zo zu ji

SA shi su soi afin ya yu yo da de zu ji ne

ta chi tsu te ra ri ru à re ro ba bo bi bo être

Na Ni nu ne pas wa xx xx wo n pa pi pe pe po

\* A \* i \* u \* e \* o \* tsu \* Ya \* yu \* yo \* wa? ! -,.

Katakana (plus ou moins la même chose)

Romaji

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

```
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 @;:
+ / - + - * / = / = <> <=> =, .
```

#### Lignes de sécurité R1.4 \$

-----  
La «ligne de sécurité» sera utilisé plusieurs fois dans cette FAQ. Une ligne de sécurité est une ligne de tirets apparaissant sur un menu comme une option. Il sera ne rien faire quand certains autres que de produire un bip d'erreur. La seule raison pour cela est de séparer les options de menu dangereux (comme Delete) à partir le reste du menu.

#### R1.5 \$ Menu Démarrer

-----  
Appuyer sur le bouton Démarrer n'importe où dans l'éditeur vous donnera à ce menu:

```
-----
iPlaytest jeu, je
ISwitch éditeur que je (Sous la direction du Monde à l'éditeur de scénario ou de
dos)
Jeu iReset i
IGame Propertiesi
iExit au Titre I
Menu de iFile i
-----
```

Test du jeu: vous emmène dans le mode de playtesting d'essayer vos jeux.  
Si vous êtes en mode expert, vous obtiendrez un menu:

```
-----
iFrom ici je
iFrom ce sheeti
iFrom l'cursori
-----
```

"A partir de là» commence le jeu de l'état actuel de l'éditeur.

"A partir de cette feuille" ne peut être utilisé si vous avez appuyé partir d'une feuille de

l'éditeur de scénarios, et les causes de la feuille de déclencher immédiatement.

«Dès le curseur" ne peut être utilisé si vous avez appuyé partir d'un script dans

l'éditeur de scénarios, et provoque le script à exécuter à l'endroit où le pointeur était. En mode Débutant, «d'ici» est automatiquement sélectionné.

Pendant playtesting, appuyant sur Start, on obtient:

```
-----
IPlay Sur i
iReturn aux Editori
-----
```

Vous ne pouvez pas enregistrer ou charger des jeux tout en playtesting. Si vous "Retour à Editor "alors que dans le milieu d'un événement, un avertissement est montré que cela peut

quitter le jeu dans un état bizarre si vous revenez de l'éditeur de nouveau. Choisissez l'option de gauche à modifier toute façon, option droit au retour pour faire une pause menu.

Notez que les modifications apportées à la carte dans le cours du jeu sera reflété dans l'éditeur. Par exemple, si vous commencez le jeu et déplacer le héros un peu à gauche, il y restera lorsque l'éditeur est redémarré.

RAZ DE JEU: Restaure le jeu de retour à son état initial, annulant toutes les modifications apportées par playtesting (ou par le «Alter Position actuelle" option en mode expert). En mode Expert, vous obtenez un sous-menu:

```
-----  
Tout sauf le îReset mapi  
Tout ce îReset î  
-----
```

"Réinitialiser tout sauf la carte" va réinitialiser tous vos draps et vos Stati, mais pas la carte. "Réinitialiser tout" pour réinitialiser les objets carte ainsi. "Réinitialiser tout" est la valeur par défaut si vous êtes dans Débutant Mode.

PROPRIÉTÉS DU JEU: Propriétés du jeu vous emmènera aux propriétés du jeu écran (R1.6).

EXIT TO TITRE: Vous renvoie au menu principal du Dream Studio, vous demandant si vous êtes sûr d'abord.

DOSSIER: Donne un sous-menu:

```
----  
îSaveî  
îLoadî  
----
```

Quel est explicite.

Propriétés du jeu R1.6 \$

```
-----  
Titre IGAME _____î  
Nom de îAuthor _____î  
îHero !_____ R3.2.3_____, je  
Emplacement initial îHero de {nom de carte} î  
I x: *** Y: *** I  
îEditor mode de <_____> î  
I [OK] Je  
-----
```

Titre du jeu: Le nom de votre partie.

NOM DE L'AUTEUR: Votre nom.

HERO: vous prend à la feuille Propriétés de l'objet pour le héros. L' texte affiché est le nom du héros.

PLACEMENT INITIAL héros: Où le héros commence la partie. L'  
World Editor sera lancé pour vous permettre de spécifier l'emplacement.

MODE EDITOR: mode Débutant ou expert, voir R1.1.

#### R1.7 \$ Couleur HSV

-----

Dream Studio utilise le système HSV pour déterminer les couleurs. Sous ce système, une couleur se fait en mélangeant une couleur pure avec un base de gris, plutôt que de mélanger ensemble rouge, vert et bleu. Chaque couleur est définie par les propriétés suivantes:

HUE: La couleur de base réels impliqués dans le mélange. Varie en fonction du position de la couleur dans le spectre électromagnétique: les rouges sont faibles, les bleus sont élevés.

SATURATION: Combien de couleur de base est mélangée avec la base gris. 100% est la base pure. 0% est gris pur.

VALEUR: Comment le gris lumineux de base est.

#### R1.8 \$ Types de fichiers

-----

Dream Studio manipule deux types de fichiers: les jeux réels que vous ont écrit, et les fichiers qui représentent un point de progrès dans un match. Le dernier type sont appelées «jeux sauvés» par la plupart des jeux, mais en utilisant cette terminologie dans Dream Studio n'est pas approprié, car il pourrait être confondu avec un jeu que vous avez écrit et enregistré.

Ainsi, Dream Studio et de cette FAQ se référer à un fichier contenant une définition de jeu réel comme un «jeu sauvé», et un fichier contenant une pointe du progrès dans un jeu comme un «jeu sauvé".

#### ----- \$ R2 Ouverture / Setup -----

Le Menu d'ouverture sont les suivantes:

-----  
ICreate Un GameI  
IPlay un jeu que je  
IOptions I  
IInternet I  
-----

#### R2.1 \$ Créer un jeu

-----

Après avoir sélectionné l'option Créer un jeu, un menu apparaît:

-----  
IEdit une existants gameI  
Imake un jeu nouveau que je  
-----

Si vous choisissez «Modifier jeu existant", vous irez vers le fichier gestion de l'écran pour charger le jeu que vous souhaitez modifier.

Si vous choisissez "Créer un nouveau jeu", une série d'invites apparaissent:

- D'abord, le jeu vous demande de confirmer que vous voulez vraiment faire un nouveau jeu à partir de zéro. Appuyez sur A pour confirmer ou tout autre bouton pour revenir en arrière.
- Vous êtes alors invité à fournir votre nom.
- Vous êtes alors demandé pour le titre de votre partie.
- Vous êtes alors invité à sélectionner le mode initial de l'éditeur: le option de gauche est en mode débutant, la bonne option est le mode expert.
- Enfin, vous êtes invité à choisir le modèle initial pour le héros objet de la bibliothèque modèle. Une fois que vous avez fait, vous aurez pop directement dans l'éditeur de monde. (Oui, vous pouvez choisir \* \* toute objet de la bibliothèque, donc si vous voulez écrire "Les aventures d'un Dungeon T-Piece ", allez-y.)

## R2.2 Faites une petite partie

Après la sélection d'un jeu, un menu apparaît:

```
-----  
ICharge une enregistrés regarderI  
IPlay un jeu nouveau que je  
-----
```

Si vous choisissez "Load un jeu sauvé», vous irez à la gestion de fichiers l'écran pour charger votre jeu. Notez que le disque GD-ROM ne sera pas disponible en tant que joue sauvé ne peut pas y aller.

Si vous choisissez «Faites une petite nouvelle", vous irez à la gestion de fichiers

l'écran de toute façon, pour charger le fichier de jeu que vous voulez jouer. Le GD-ROM

sera disponible.

Une fois que vous avez choisi, vous commencerez à jouer le jeu normalement. L' joystick analogique de contrôle de votre personnage et le numérique se déplace la caméra. L'effet des autres touches dépend du jeu conception. Appuyez sur START vous mènera à un menu:

```
-----  
IPlay sur i  
ISAVE regarderI  
ICharge regarderI  
iMain menui  
-----
```

## \$ R2.3 options

Il ya seulement deux options:

```
-----  
ISOUND < _____ > i  
< _____ > iVibration i  
-----
```

Le son est mono si le deuxième caractère est une ligne unique, Stéréo

autrement. La vibration est sur si la chaîne est de 4 caractères, Arrêt si il est 5.

## R2.4 \$ sur Internet

-----

Je ne connais pas les détails de ce bit.

-----

## \$ World Editor R3

-----

### R3.1 \$ Fonctionnement de base

-----

L'éditeur de World est utilisé pour placer les objets dans votre monde de jeu pour

le joueur d'interagir avec.

Les commandes pour l'éditeur du Monde sont:

Appareil photo numérique Déplacer bâton

Analogue curseur objet bâton Déplacer

Zoom L dans

R Zoom arrière

Un menu Ouvrir l'objet de sélection (voir ci-dessous)

Annuler B (ne fait rien par défaut)

Déplacement axe X Mouvement (le stick analogique permet

pour déplacer le curseur d'objet dans l'axe des Y (et vers le bas) plutôt que dans les axes X et Z (le long le sol))

Y Ouvrez carte de menu

Le haut de l'écran affichera «barres énergétiques», indiquant la quantité de mémoire que vous avez utilisée et comment l'ensemble près de chez vous sont à dépasser

la limite d'objet pour la carte.

Remarque: Quand une carte est chargé en premier, la Dreamcast charge les objets que l'on

à la fois. La carte va lentement se remplir que les objets sont

chargé, et la barre de limite de carte va lentement augmenter. Si vous commencez Playtesting tandis que la carte est toujours en chargement, le "Now Loading" boîte apparaissent jusqu'à ce qu'il soit rattrapé.

La plupart des commandes sont explicites. Le menu de sélection d'objets affiche tous les objets à portée du curseur. Utilisez le joystick pour sélectionner

un objet à modifier - le curseur va sauter sur l'objet sélectionné comme vous le faites. L'option du bas (dans une couleur différente) va créer une nouvelle

objet. S'il n'ya pas d'objets à portée du curseur lorsque vous appuyez

Un, vous serez automatiquement créer un nouvel objet.

## \$ R3.2 Objects

-----

### R3.2.1 \$ Création d'objets

-----

Pour créer un objet, cliquez sur le bouton A quand il n'y a aucun objet à proximité de

le curseur, ou appuyez sur le bouton A et choisissez l'option en bas de la

le menu des objets.

Lorsque vous créez un objet, vous devrez d'abord choisir le modèle pour l'objet (L1). Vous allez alors à la page Propriétés de l'objet (R3.2.3). Lorsque vous avez fini là, vous revenez au menu avec l'objet mis en évidence dans le curseur. Vous pouvez alors placer votre objet sur la carte par déplaçant le curseur et en appuyant sur A pour réellement mettre l'objet en place. Si vous voulez placer plus d'un, de continuer le déplacement du curseur et en appuyant sur un pour créer des copies. Lorsque vous avez terminé de placer, appuyez sur B. En plaçant un objet, vous pouvez faire pivoter l'objet en maintenant la touche X et appuyez sur la déclencheurs.

Modification d'objets R3.2.2 \$

-----

Pour modifier un objet, cliquez sur le bouton A lorsque près de cet objet et ensuite sélectionnez le nom de cet objet de la liste des objets qui apparaît. Le menu d'édition apparaît alors:

-----

Propriétés IOBJECT i  
IOBJECT position I  
Position ICurrent I (mode Expert uniquement)  
ICopy I (voir ci-dessous)  
ICopy à un autre MAPI (Voir ci-dessous)  
i i .....  
IDelete I (voir ci-dessous)

-----

Notez que la copie et les options Supprimer n'apparaissent pas si l'objet que vous sélectionné est le héros.

Propriétés de l'objet va ouvrir la feuille des propriétés des objets (R3.2.3). Position de l'objet vous permettra de placer l'objet à nouveau que vous avez fait quand créant celle-ci (R3.2.1).

SITUATION ACTUELLE vous permettra de déplacer l'objet, sauf que le position n'est pas conservés après une réinitialisation ou sauvegardés dans le jeu, vous allez passer l'objet comme si elle avait été déplacée par le joueur ou par un script dans le match.

COPY vous permet de placer une copie de l'objet.  
COPIE à une autre carte est explicite.  
SUPPRIMER va se débarrasser de l'objet.

Propriétés de l'objet R3.2.3 \$

-----

La feuille de propriétés de l'objet est la suivante:

-----

IOBJECT nom de \_\_\_\_\_ | Photo de I  
IOBJECT modèle ! \_\_\_\_\_ L1 \_\_\_\_\_ ! | Objet i  
iMood \_\_\_\_\_ v | Utilisez L et R à I  
iScheme \_\_\_\_\_ v | rotation i

```

iBehaviour ___v ----- i
Bras iLeft bras droit _____v _____vi
I [OK] [ADVANCED] Je
)=====({
iVisibility Animations Pose de verrouillage i
iColour ___v i
-----

```

Nom de l'objet: C'est le nom de l'objet apparaîtra dans les menus et les éditeurs. Par défaut, c'est la même chose que le nom du modèle, mais vous aurez probablement envie de changer pour quelque chose en anglais.

Object Model: Le modèle utilisé pour l'objet.

HUMEUR: Peut être fantôme, si inapplicable pour le modèle. L'humeur de la caractère représenté par l'objet. Choisissez parmi la normale, en colère, heureux, etc Ils sont clairement représentés sur l'écran donc il n'ya pas besoin réel pour la traduction.

RÉGIME: Peut être fantôme, si inapplicable pour le modèle. Choisissez l'une des place à quatre couleurs de l'objet.

COMPORTEMENT: vous donne un sous-menu:

```

-----
IAction i (vous emmène à R3.2.4 Propriétés d'Action)
iStand Stilli (tous les trois options que vous prenez à Ambient
Propriétés iRoam Comportement i R3.2.5)
iFollow i
-----

```

Ghosted si l'objet est le héros, vous pouvez faire le héros ne fixe comportements, mais seulement dans les événements scriptés.

Bras gauche, bras droit: Peut être fantôme, si inapplicable pour le modèle. Permet de choisir quel élément du personnage tient dans sa gauche ou à la main droite. Choisissez entre «articles» de la bibliothèque de modèles.

VISIBILITÉ: Contrôle si l'objet sera visible ou non. Si vous désactivez cette option, l'objet ne sera pas visible avant un script fait devenir ainsi. Cela est nécessaire pour créer des effets, car les scripts ne peuvent pas ajouter

objets de la scène, vous devez placer les objets à l'avance et puis le script peut les rendre visibles. Cette option sera fantôme si l'objet est le héros.

ANIMATION: Contrôle si l'animation ambiante de l'objet (en fonction de ses Action) va courir ou non.

POSE LOCK: Contrôle si tourner l'objet et le comportement d'autres seront automatisés. Si OFF, l'objet se tourneront vers le visage du joueur quand une événement déclenche, tourner la façon dont il est en mouvement, etc Si sur ON, il restera

constamment face de la même manière et dans la position que vous indiquez si elle est

altérée par un script.

COULEUR: La couleur de base de l'objet.

Propriétés de l'action R3.2.4 \$

Cette fenêtre est utilisée pour contrôler les mesures prises par un objet. Il est comme suit:

## Dream Studio »- Guide de Stratégie (Page 02)

```
-----  
IAction sélectionner _____ v î  
I # répète -[]----- î (max gauche est infiniate)  
Ani îReverse î  
I [OK] [ADVANCED] Je  
}===== {  
ISpeed -[]----- î  
îReturn Équipement î  
IFace Sonore î  
îFreeze posent î  
IFrame sélectionner -[]----- î  
-----
```

Sélectionner une action: Choisissez une action de la Bibliothèque d'action (L5).  
Si

le modèle n'est pas humain de l'ensemble des actions pourrait être différente.

REPRISES #: Combien de fois l'action doit être répété. L'  
maximale répète valeur de gauche infinately.

REVERSE ANI: Si ON, l'animation est jouée à l'envers.

VITESSE: définit la vitesse de l'animation.

RETOUR: Ma traduction approximatifs est "Retour d'achèvement», mais  
Je n'ai pas testé ce que cela fait encore.

EQUIPEMENT: Ma traduction approximative est «Display équipement»,  
mais je n'ai pas testé ce que cela fait encore.

VISAGE: Ma traduction approximative est "l'expression du visage», mais  
Je n'ai pas testé ce que cela fait encore.

SON: Ma traduction approximative est "Sound Effects", mais je  
n'ai pas testé ce que syet biche.

FREEZE POSE: S'il est sélectionné, l'animation sera gelé.

CADRE: Sélectionnez quel cadre de l'animation est gelée.

Utilisez ces commandes pour créer des statiques d'origine pose en les pinçant du  
animations d'action.

### R3.2.5 \$ propriétés de comportement ambiante

```
-----  
îBehaviour _____ v î  
I [OK] [ADVANCED] Je  
}===== {  
IAction! _R3.2.4_v, Je  
ISpeed -[]----- î  
I [Zone] Détails du I  
î zone I  
Type iMove _____ vî  
îLeader _____ vî  
-----
```

COMPORTEMENT: Choisissez l'une de ces trois:

```
-----  
îStand encore je  
IRoam î  
îFollow î  
-----
```

(Note: je ne suis pas sûr quelle est la différence entre avoir "Stand Still"  
sélectionnés ici (et donc dans R3.2.3) avec une action choisie, et ayant  
«Action» sélectionné dans R3.2.3).

Support garde encore le caractère encore. Roam causes de l'objet à se promener au hasard dans la zone assignée. Suivez provoque la objet de suivre une autre lorsque cet autre objet se trouve dans la affecté région.

ACTION: Vous amène au R3.2.4 Propriétés d'action pour définir l'action de la objet exécute pendant le comportement.

VITESSE: A quelle vitesse le comportement est effectuée.

ZONE: Vous amène à la rédaction du Monde de spécifier une zone circulaire dans laquelle le comportement est approprié. Utilisez le bouton X et les triggers changer le diamètre de la zone. Si vous laissez le diamètre à 0, comme il est par défaut, le comportement s'appliquera à l'ensemble de la carte.

Type de mouvement: Deux options:

```
-----  
IOn le terrain, je  
IThrough l'airi  
-----
```

Ghosted s'il comportement est Stand Still.

LEADER: Choisissez l'objet qui sera suivie. Ghosted moins Le comportement est suivi.

### \$ R3.3 Cartes

-----

Frapper dans l'éditeur Y mondiale apporte la liste des cartes. L' carte actuelle est affichée en rouge, le plus bas option, marqués par des carrés, crée une nouvelle carte.

Si vous sélectionnez la carte actuelle, le menu suivant apparaît:

```
-----  
Propriétés iMap i  
ICopy carte que je  
i i .....  
IDelete tous les objectsi  
-----
```

Si vous sélectionnez une carte qui n'est pas courant, vous obtenez ce qui suit menu:

```
-----  
Imake Plan courant I  
Imake carte actuelle + modifier propertiesi  
ICopy carte que je  
i i .....  
IDelete carte que je  
-----
```

La plupart d'entre elles sont auto explicatifs. La feuille de carte de propriétés est comme suit:

```
-----  
Iname _____i
```

```

IBGM! __L5__, Je
iSky! __L6__, Je
iLighting! R3.3.1, je
I [OK] [ADVANCED] Je
}=====
iAnimations i
iSounds i
iColour __v i
iFogging! R3.3.2! i
iSpotlight 1! R3.3.3! i
iSpotlight 2! R3.3.3! i
iSpotlight 3! R3.3.3! i
-----

```

Nom: la carte. C'est tout. Par défaut il est nommé d'après le Plan modèle a été créé à partir, mais vous voudrez probablement renommer c'est en anglais.

BGM: Sauvegarde de musique de la carte. Choisissez parmi une des propriétés BGM fenêtre.

Sky: Choisissez l'une des conceptions sky pour la carte, vue du ciel Bibliothèque.

Eclairage: Choisissez l'une des conditions d'éclairage de plusieurs (qui sont montrés que vous les sélectionnez, donc ne sont pas traduits directement), ou choisissez le première option de faire vos propres. Cela conduit à une fenêtre:

```

-----
LUMIÈRE iAMBIENT i
iHue -[]----- i
iSaturation -[]----- i
iValue -[]----- i
I
LUMIÈRE iHERO I
iHue -[]----- i
iSaturation -[]----- i
iValue -[]----- i
Ofs IX -[]----- i
iY ofs -[]----- i
iZ ofs -[]----- i
I [OK] Je
-----

```

Animations: Activer ou désactiver les animations ambiante du paysage (eau qui coule, etc.)

Sons: Activer ou désactiver les sons ambiants du paysage.

Couleur: Changer la couleur de base de la carte.

Nébulisation: Changer la profondeur de la brume. Le menu est le suivant:

```

-----
iCustom i
iSlight i

```

îHeavy î  
IPEA soupî  
îModerateî  
îEvening î  
-----

Personnalisé conduit à la fenêtre suivante:

-----  
îHue -[]----- î  
îSaturation -[]----- î  
IValue -[]----- î  
îDistance -[]----- î  
I [OK] Je  
-----

Projecteurs 1-3: Ajoutez jusqu'à trois lumières spéciales à la carte. L'fenêtre est comme suit:

-----  
îLocation [\_\_\_\_\_] î  
Zone Ilit -[]----- î  
îHue -[]----- î  
îSaturation -[]----- î  
IValue -[]----- î  
I [OK] Je  
-----

-----  
Scénario Editor \$ R4  
-----

Ahhhh ..... Maintenant \* ce \* est le grand. Cet éditeur est utilisé pour spécifier comment vous voulez que vos personnages dans le jeu de se comporter; essentiellement, à écrire l'intrigue de votre partie.

Le scénario du jeu se compose de trois sections: un livre, et un certain nombre de fiches avec des scripts ci-joint.

Un script spécifie une série d'actions qui se produisent (les objets en mouvement, effets, des messages, etc.) Effectivement il spécifie une JVM, bien il peut inclure une interaction utilisateur.

Une fiche précise les conditions dans lesquelles se produit un événement (par exemple,

quand vous parlez à quelqu'un, frapper un objet, etc)

Le livre indique comment Fiches lien les uns aux autres.

Tout au long de l'éditeur de scénario les contrôles sont les suivants:

Déplacez le pointeur Analogique / Numérique  
A Cliquez sur  
X Pan vue  
L Zoom Vue  
R Vue sans zoom voir  
B Annuler  
Y Commutateur actifs carte

R4.1 \$ Livre

-----

Lorsque vous entrez dans l'éditeur de scénario, l'écran affichera Livre. Le livre se compose d'un nombre de feuilles (articles carrés) reliés entre eux par des lignes.

Vous créer des feuilles de l'aide du carnet dans le but de créer des événements dans le match. Vous contrôlez le déroulement des événements dans le jeu en reliant les Fiches ensemble.

Chaque feuille a quatre "entrées" des points au sommet, et quatre «de sortie» des points dans le bas; vous vous connectez points d'entrée à des points de sortie et vice-versa. «Sparks» sont envoyés le long de la connexion, ils sont envoyés à partir de points de sortie aux points d'entrée. (Vous ne pouvez pas entrée ou de sortie

Les valeurs des feuilles que vous pouvez dans un langage de programmation. Oui, "Étincelles" sont vraiment des valeurs simplement binaire, mais c'est un gentil nom. :))

Pour une feuille pour activer, il faut \* \* recevoir une étincelle sur un de ses entrées. Une feuille qui n'a aucun des ses entrées reliées ne seront jamais activer. Une feuille qui a reçu et accepté une étincelle qui est dit d'être «prêt». Prêt feuilles sont indiquées dans l'éditeur de livre avec un boîte rouge autour d'eux.

La feuille elle-même peut alors avoir une condition supplémentaire qui doit être rencontré dans le match. Lorsque cette condition est également remplie, la feuille de "feux",

son script associé fonctionne, et il va générer une étincelle sur sa gauche Sortie à la main (sauf si quelque chose dans son script, il est le générer ailleurs). Une seule sortie peut être connectée à plusieurs endroits, dans ce cas, il envoie une étincelle sur toutes ses connexions. Une entrée peut également avoir plusieurs choses qui lui sont connectés, comment elles sont traitées est

regardé dans la section Feuille.

Il ya deux feuilles spéciales dans le livre au début: le début feuille (s) et la feuille End (E). La feuille de départ a une seule sortie qui va générer une étincelle dès que le jeu commence. La Fin feuille a une seule entrée; si elle reçoit toujours une étincelle du jeu se termine

Dream Studio et retourne soit à l'éditeur ou du menu principal.

(REMARQUE: La feuille de départ génère une étincelle que lorsque le jeu est commencé pour la première fois - rappelez-vous que playtesting ne redémarrer le jeu! Donc, si vous modifiez les connexions au démarrage feuille, vous devez effectuer une réinitialisation du jeu pour les feuilles reliées à recevoir leur étincelle.)

Pour créer une nouvelle feuille, cliquez dans un espace vide. Pour feuilles lien ensemble, cliquez et maintenez sur l'un des ports d'entrée / sortie d'une feuille et faites glisser la connexion au port que vous voulez le connecter.

Lorsque vous cliquez sur une feuille, vous aurez le menu suivant:

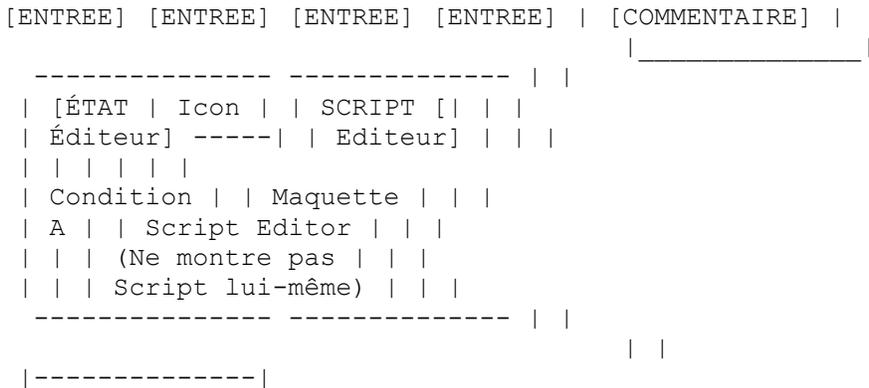
-----  
|Edit Script| (mode Expert uniquement)  
Fiche |Edit |  
|Copy |  
|Move |  
| | .....  
Delete

Modifier le script et la feuille Modifier vous amène à la rédaction appropriée. Copier et Supprimer sont auto explicatifs, déplacer vous permettra de déplacer le feuille autour de l'écran livre (que vous pouvez également le faire par la tenue A bas sur elle et en faisant glisser)

{Obligatoire gémississement de moi: Pourquoi ne pas avoir fait en sorte que l'étincelle de sortie est généré par défaut de la sortie en face du entrée qui a activé la feuille? Cela aurait fait de réutiliser le SO beaucoup plus facile ..}

R4.2 \$ Sheet  
-----

L'éditeur de feuille ressemble à ceci:



Pour modifier le commentaire, point à la barre et a frappé COMMENTAIRE A. Vous tapez le commentaire en utilisant l'interface texte standard. Vous pouvez également modifier le nom de la feuille en déplaçant le pointeur jusqu'à la "Nom de la feuille" d'entrée dans la barre d'état (non représenté sur le schéma ci-dessus) et en appuyant sur A.

Pour modifier l'état, appuyez sur la zone Éditeur Etat. L'icône indiqué dans la zone Éditeur condition est celle qui sera utilisée pour représentent la feuille dans le livre. Elle est déterminée par la nature de l'Etat qui sera examiné dans R4.2.1.

Pour modifier le script, appuyez sur la case Script Editor. Vous irez à l'éditeur de script tel que décrit dans R4.3.

Les quatre zones de saisie sont utilisés pour modifier les propriétés des étincelles d'entrée.

Voir R4.2.2.

Editeur Condition R4.2.1 \$  
-----

Lorsque vous choisissez d'abord définir la condition, il vous sera donnée de la menu suivant des types de condition:

- ```

-----
Déclenchent iSystem I
IMap frappé la zone i
Zone touchée iMap et bouton i (mode expert uniquement)
IOBJECT frappé la zone i
Aire de mouvement IOBJECT I (mode expert uniquement)
Zone touchée et IOBJECT bouton i (mode expert uniquement)

```

## IOBJECT et objet collision (mode expert uniquement)

-----

Systeme de declenchement: La fiche a aucune condition, elle se declenche, des qu'il est prepare par des etincelles. L'icone sera un A dans une boite.

Zone touchée Carte: La feuille se declenche lorsque le heros entre dans un emplacement sur le carte. Vous serez pris a l'editeur de monde pour indiquer l'emplacement. Utilisez le analogique pour deplacer la zone et le bouton X et aux declencheurs de jeu la taille de la zone. L'icone sera un carré de la grille.

Zone touchée Carte + bouton: La feuille de feux quand le heros penetre dans un endroit sur la carte et le joueur appuie sur un bouton. Vous allez definir la zone touchée comme ci-dessus et vous pourrez également choisir le bouton qui sera nécessaire.

Zone touchée Objet: La feuille se declenche lorsque le heros touche un objet. Vous seront prises a l'editeur du Monde de choisir l'objet.

Aire de mouvement d'objet: Cela signifie quelque chose comme "les feux quand le heros s'eloigne de l'objet ", mais je n'ai jamais appris a feu dans ces circonstances.

Zone touchée et le bouton Objet: La feuille se declenche lorsque le joueur frappe une touche alors que le heros est de toucher un objet. Vous allez definir l'objet comme ci-dessus et seront également choisir le bouton qui sera nécessaire.

Objet de collision: La feuille feux lorsque deux objets dans chaque accident d'autres.

Rappelez-vous qu'une feuille doit être préparé (en recevant des étincelles), avant il peut tirer indépendamment de la condition spécifiée.

### R4.2.2 \$ contrôle Spark

-----

En cliquant sur les quatre entrées au sommet de la boîte, vous pouvez choisir comment va se comporter la feuille par rapport à des étincelles reçu. En règle grands, les règles suivantes toujours vrai:

- a) La bache ne seront jamais prêts jusqu'à ce qu'il reçoive une étincelle.
- b) La feuille sera prêt si la condition spécifiée est remplie  
Aucun de ses quatre entrées. (Pour les fans de la logique, les entrées sont ORed.)
- c) Si la feuille reçoit des étincelles qu'elle n'a pas besoin (ie, qui serait afin qu'il soit prêt quand il est déjà prêt, ou une qui serait de désactiver quand elle n'est pas prête), rien ne se passe.

Lorsque vous cliquez sur une entrée, on vous donnera les options suivantes pour combien d'étincelles doivent être traités sur cette entrée:

```
-----  
ĪAny étincelles, une fois que je (mode expert uniquement)  
ĪAny étincelles, de multiples  
IALL étincelles, une fois onlyĪ  
Étincelles IALL, Ī multiples (mode expert uniquement)  
Désactive étincelles ĪAny I (mode expert uniquement)  
Étincelles IALL désactiver I (mode expert uniquement)  
-----
```

Toute étincelle, une seule fois: si toute étincelle est reçue sur ce port, la feuille sera prêt. La feuille ne peut être faite une fois par un prêt d'allumage sur ce port. L'icône est les chiffres 01.

Toute étincelle, MULTIPLES: Si une étincelle est reçue sur ce port, la feuille est prêt. La feuille peut être activé à plusieurs reprises par des étincelles sur le ce port. L'icône est le 01 digits avec une flèche en boucle.

TOUS LES ÉTINCELLES, une seule fois: Si une étincelle est reçue de toutes les sorties liées au port, la feuille sera prêt. La feuille ne peut être faite prête une fois de cette façon. L'icône est la 11 chiffres.

TOUS LES ÉTINCELLES, MULTIPLES: Si une étincelle est reçue de toutes les sorties liées au port, la feuille sera prêt. Après la première fois, le Fiche deviendra à nouveau prêt si un autre étincelle est reçue d'un des sorties connectées. L'icône est la 11 chiffres avec un looping flèche.

TOUT DESACTIVE SPARK: Si une étincelle est reçue sur ce port, la feuille cessera d'être prêt (si elle était prête en premier lieu). Cela peut produire un nombre illimité de fois. L'icône est le 01 chiffres avec un bar au-dessus.

TOUS LES ÉTINCELLES DISABLE: Si une étincelle est reçue de toutes les sorties liées à ce port, la feuille cessera d'être prêt (si elle était prête à la premier lieu). Cela peut se produire n'importe quel nombre de fois. L'icône est le 11 chiffres avec un bar au-dessus.

Remarque: soyez prudent. "Tout multiple SPARK» signifie seulement que la feuille sera prêt chaque fois qu'il reçoit une étincelle. Cela ne signifie pas que la feuille sera capable de faire feu à plusieurs reprises quand il reçoit une étincelle. Pour rendre une feuille qui peut tirer à plusieurs reprises, connectez le Sortie de la feuille à son port d'entrée propres, de sorte qu'il génère l'étincelle retourne vers elle et la rend à nouveau prêt.

Script R4.3 \$  
-----

L'éditeur de script vous permet de spécifier ce qui arrive quand une feuille se déclenche. C'est là que vous allez écrire tous les événements et les dialogues de votre jeu.

L'affichage principal éditeur de script est un calendrier: le bord gauche de la d'affichage est le moment où le script commence à courir. Lorsque vous déplacez le

le curseur à gauche et à droite, le coin supérieur gauche de l'écran affichera le point dans le temps représenté par l'emplacement actuel du curseur. Chaque entité impliquée dans le script aura une ligne d'activité sur le l' d'affichage. Blocs solides sur la ligne d'activité indiquent les moments où l'entité est d'effectuer des actions dans le script, la couleur de la bloc indique quelle action est effectuée. La résolution temporelle du script est une image; le montant réel de l'espace représentant présent sur la ligne varie avec le niveau de zoom des lignes. (Si vous avez jamais utilisé Shockwave Flash, vous saurez ce qui se passe ici.)

Comme exemple de l'apparition de l'éditeur de script avec quelques lignes et les actions a ajouté:

```
-----  
| IC | Dragon | #####  
| Sur | | #####  
-----  
  
-----  
| IC | Hero | #####  
| Sur | | #####  
-----  
  
-----  
| IC | Messages | #  
| Sur | | #  
-----  
  
-----  
\ /  
Contrôle des événements  
/ \  
-----
```

Cela montre un événement dans lequel le premier dragon, effectue une action pour une quelques secondes, puis un message s'affiche, puis le héros effectue une action pour quelques secondes.

#### R4.3.1 \$ rudiments éditeur de Script

Pour ajouter des lignes dans le script: Hit the "contrôle d'événement" et sélectionnez le type de ligne que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez avoir un seul de la plupart des lignes; vous pouvez avoir plusieurs lignes d'objet, à condition qu'ils se réfèrent tous à différents objets, et vous pouvez avoir plusieurs sons FX ou de lignes de texte spécial. La liste de lignes offertes est la suivante:

```
-----  
iMessages i
```

```

iHero i
IOBJECT i (vous allez dans l'éditeur du Monde de choisir quel objet)
iCamera i
IBGM i
ISOUND FX i
iLetterbox i
IMap i
iSpecial texti
iVibration i
-----

```

Cliquez sur la case sur le côté gauche d'une ligne pour obtenir le menu suivant:

```

-----
Suivre iNew i (vous emmène vers le menu ci-dessus)
Suivre iMove i
i i .....
Suivre iDelete i
-----

```

Pour créer un événement, cliquez sur un point sur une ligne où vous voulez créer le événement. Vous recevrez un menu offrant le type d'événement, puis le Propriétés d'un événement feuille. Ces menus et les options varient en fonction de l' piste, et sur l'événement. Pour déplacer un événement, point à elle, maintenez A glisser et, à changer la longueur d'un événement, utilisez les poignées attachées à chaque extrémité de la bar. En cliquant une fois sur un événement existant, vous obtenez:

```

-----
Propriétés iEvent i
ICopy i
IMove i
IMove avant une framei
i i .,.....
iDelete i
-----

```

En cliquant sur une zone située à droite des en-têtes où il n'ya pas suivre vous obtiendrez le menu suivant:

```

-----
DSAI temps pour tous les titres que
Le temps de tous les iDelete tracksi
-----

```

#### R4.3.2 \$ liste d'événements

Cette section se penchera sur la liste des événements possibles sur chaque piste et les options sur les propriétés de l'événement leurs feuilles.

##### R4.3.2.1 \$ évènements messages piste

Les événements potentiels sur la piste Les messages sont:

```

-----
IMessage ĩ
Imenu ĩ
İString Entryİ
İButton ĩ
İTimed buttonİ
İProbability ĩ
-----

```

MESSAGE: Un seul message est affiché dans un style pop-up boîte de dialogue,. La boîte de Propriétés de l'événement est:

```

-----
IMessage _____ ĩ
I [OK] [ADVANCED] Je
}===== {
İPosition __v ĩ
-----

```

MESSAGE: Le message ci.

POSITION: La position du message sur l'écran. Le symbole points jusqu'à ro bas pour le haut ou le bas.

MENU: L'utilisateur se voit attribuer un menu d'options à choisir. L'événement Propriétés:

```

-----
İTitle _____ ĩ
İOption une _____ ĩ
İOption 2 _____ ĩ
İOption 3 _____ ĩ
İOption 4 _____ ĩ
I [OK] Je
-----

```

Toutes les options représentent le texte de la partie appropriée de la menu.

Entrée de chaîne: L'utilisateur est invité à saisir une chaîne. L'utilisateur doit entrer

l'une des quatre chaînes d'options ou le jeu ne peut pas continuer. L'événement propriétés est la suivante:

```

-----
İPrompt _____ ĩ
İOption une _____ ĩ
İOption 2 _____ ĩ
İOption 3 _____ ĩ
İOption 4 _____ ĩ
I [OK] Je
-----

```

Les quatre options sont celles qui doivent être choisis parmi. L'utilisation de ce événement n'est pas vraiment recommandé.

BOUTON: Le script attend que l'utilisateur d'appuyer sur un bouton. L' Propriétés de l'événement est:

```

-----
IButton 1 [_____] ĩ
IButton 2 [_____] ĩ
IButton 3 [_____] ĩ
IButton 4 [_____] ĩ
I [OK] Je
-----

```

Appuyez sur A sur le bouton et une option puis appuyez sur n'importe quel bouton ou la direction sur le bâton numériques pour régler quel bouton pour activer cette option.

Ces quatre options ci-dessus ont chacune une longueur fixe de 1 seconde. Cependant, quand elles sont rencontrées l'intégralité du script s'arrête et attend la réponse de l'utilisateur.

MINUTERIE BOUTON: fonctionne exactement de la même manière que les boutons, sauf qu'il ne pas attendre pour l'utilisateur. L'utilisateur doit appuyer sur un bouton dans le temps attribué à l'événement. La feuille Propriétés de l'événement indique:

```

-----
IButton 1 [_____] ĩ
IButton 2 [_____] ĩ
IButton 3 [_____] ĩ
IButton 4 [_____] ĩ
İTimeout <____> ĩ
I [OK] Je
-----

```

Les quatre options de touche fonctionnent exactement comme l'option aléatoire standard, et le choix TIMEOUT est activé si l'utilisateur ne pas appuyer sur les bouton dans le temps imparti. Le temps accordé est décidé par la longueur de l'événement sur la piste dans le script.

PROBABILITÉ: choisit au hasard un des quatre choix. L'événement Propriétés:

```

-----
İChance une -[ ]----- ĩ
İChance 2 -[ ]----- ĩ
İChance 3 -[ ]----- ĩ
İChance 4 -[ ]----- ĩ
I [OK] Je
-----

```

Les curseurs de déterminer le% de probabilité de chacun des choix être sélectionné.

Sur tous les points ci-dessus qui donnent quatre choix, dont le choix est sélectionné sera de déterminer lequel des sorties de la feuille génère une étincelle lorsque le script se termine.

#### R4.3.2.2 § épreuves sur piste Hero

Les événements potentiels sur la piste Hero sont les suivants:

```

-----
iSerif i
iAction i
iEmotion i
iMove i
iFly i
iTurn i
iColour i
iVisibilityi
iModel i
iCarrying i
iSwitches i
iMap mouvement que je
-----

```

#### R4.3.2.3 \$ épreuves sur piste Objet

```
-----
```

Les événements potentiels sur la piste d'objet sont:

```

-----
iSerif i
iAction i
iEmotion i
iMove i
iFly i
iTurn i
iColour i
iVisibilityi
iModel i
iCarrying i
iSwitches i
iBehaviour i
-----

```

EMPATTEMENT: Produit une bulle ou un indicateur de l'objet. Le seul paramètre est le texte de l'indicateur.

ACTION: Effectuer une action, la feuille de paramètre est l'action Propriétés (R3.2.4).

#### VISIBILITÉ

```

-----
iVisibility i
I [OK] [ADVANCED] Je
}=====
iEffect <_____> i
-----

```

Effet: Choisissez fondu (4 symboles) ou clignotent (2 symboles)

#### R4.3.2.4 \$ épreuves sur piste caméra

```
-----
```

Il n'ya qu'un seul événement potentiel sur la piste Appareil photo:

Caméra

Le menu est le suivant:

```
-----  
iLocation _____ vî  
I [OK] [ADVANCED] Je  
}=====({  
iCollisions i  
-----
```

Collisions: La seule fois où je me suis tourné cette suite, la caméra semblait en collision avec une caractéristique du paysage et de s'arrêter. Je ne suis pas sûr si cela est effectivement ce qu'il est censé faire.

Lieu ouvre le menu suivant:

```
-----  
IView une l'objectivation  
Relatifs iView î  
IView absolue I  
-----
```

VUE D'UN OBJET: Utilisez le joystick analogique pour choisir un objet à se concentrer sur, comme lors de la sélection d'un objet dans l'éditeur de monde. Une fois sélectionné, utilisez le numérique à la position de la caméra pour l'angle que vous voulez.

Vue relative: vous donne deux options puis les positions de la caméra. Les positions première option du point de vue de la caméra, le second positions sur options avec un objet représentant la caméra visible dans la vue. Je ne sais pas exactement ce qui est différent à ce sujet.

Vue absolue: Utilisez les sticks analogiques et numériques et les L et R boutons comme dans l'éditeur de monde pour positionner la caméra à l'exacte Lieu vous le voulez à, puis appuyez sur A.

#### R4.3.2.5 \$ épreuves sur piste BGM

Les événements potentiels sur la piste BGM sont les suivants:

```
-----  
IStart newi  
Istop tout ce que je  
iAdjust î  
-----
```

Nouveau départ: Démarre une nouvelle pièce à jouer. Les propriétés sont les suivantes:

## Dream Studio »- Guide de Stratégie (Page 03)

```
-----  
ITune! ___L5___, Je  
I [OK] [ADVANCED] Je  
}===== {  
ISpeed -[]----- î  
IVolume -[]----- î  
îPitch -[]----- î  
îStereopos-[]----- î  
îChorus <___> î  
-----
```

La plupart d'entre elles sont auto explicatifs. Tunes sont choisis parmi les BGM bibliothèque. «Chorus» a deux choix: jouer tous les (deux caractères) ou jouent la mélodie seule (4 caractères)

Arrêtez tous: Arrête toutes les BGM. N'a pas de propriétés.

Ajuster: Ajuste les propriétés du courant BGM. Les propriétés sont comme ci-dessus, à l'exclusion «Tune».

### R4.3.2.6 \$ événements sonores piste FX

-----  
Les événements potentiels sur la piste Sound FX sont:

```
-----  
IEffect î  
Istop alli  
-----
```

Effet:

```
-----  
IEffect! ___L2___, Je  
ILoop î  
I [OK] [ADVANCED] Je  
}===== {  
IVolume -[]----- î  
îPitch -[]----- î  
-----
```

La plupart d'entre elles sont auto explicatifs.

### R4.3.2.7 \$ épreuves sur piste Letterbox

-----  
La piste a Letterbox deux événements:

```
-----  
îBlackout î  
îLetterboxî  
-----
```

Blackout:

Noirs à l'écran. La feuille Propriétés de l'événement:

```
-----  
iBlackout i  
I [OK] Je  
-----
```

Le OFF / ON option ne montrent pas les mots OFF / ON, mais deux Japonais phrases: 3 caractères pour le black-out sur, 2 caractères pour le blackout off. Lorsque le l'écran est noir, seul un texte spécial est visible.

Letterbox:

Met l'écran dans une boîte aux lettres. Vous verrez un aperçu de la scène actuelle dans l'éditeur de monde dans une boîte aux lettres. Utilisez le bouton X pour déplacer le curseur entre les coins de la vue, et d'utiliser les joystick pour déplacer ce coin de créer la boîte aux lettres.

Remarque: lorsque le script se termine, toutes les coupures de courant et boîtes aux lettres seront enlevés.

R4.3.2.8 \$ épreuves sur piste carte

```
-----  
L'événement potentiel sur la piste de carte sont:
```

```
-----  
iSky i  
iLighting i  
iSpotlightsi  
iFog i  
iColour i  
iSwitches i  
-----
```

R4.3.2.9 \$ Événements spéciaux piste texte

```
-----  
Les événements potentiels sur la piste de texte spéciaux sont les suivants:
```

```
-----  
iSpecial texti  
iNarrative i  
-----
```

Texte spécial: Génère le texte qui apparaît sur le dessus du jeu régulier écran et peuvent être soumis à un certain nombre d'effets. Ce texte est également la seule chose qui peut paraître tout un black-out est en vigueur.

```
-----  
IMessage _____i  
Taille IFont -[]----- i  
iLocation _____vi  
I [OK] [ADVANCED] Je  
)=====({  
IEffect _____vi  
iHue -[]----- i  
iSaturation -[]----- i  
IValue -[]----- i
```

iOpacity -[]----- i  
-----

Les effets sont:

-----  
InOne i  
ISlide du top Je  
ISlide partir bottomi  
ISlide de gauche, j'ai  
ISlide de droite, je  
iGrow i  
IShrink i  
iFade i  
-----

Narrative: Génère le texte qui est tapé dans une case ombrée sur le écran. Notez que ceci est un événement chronométré: vous devez le faire suffisamment longtemps pour tous les textes à taper ou il sera coupé en son milieu.

-----  
iText \_\_\_\_\_ i  
I [OK] [ADVANCED] Je  
}=====  
iLocation \_\_\_vi  
-----

L'emplacement est l'emplacement de la boîte: Haut, centre ou en bas. L' personnage apparaîtra au point dans la direction appropriée; le caractère pour le centre ne semble pas au point n'importe où.

R4.3.2.10 \$ épreuves sur piste aux vibrations

-----

Il n'ya qu'un seul événement potentiel sur la piste des vibrations:

Vibrer

Vibreur: Rend le contrôleur DC vibrer, en supposant qu'il est équipé de une PuruPuruPack. Ses propriétés a une seule valeur: la force (1 à 7) de la vibration.

-----  
\*\*\*\*\* INDICES DES BIBLIOTHÈQUES \*\*\*\*\*  
-----

-----  
L1 \$ - Bibliothèque Modèle  
-----

La bibliothèque de modèle est divisé en catégories. Faites défiler les catégories en poussant à gauche et à droite, puis sélectionnez une entrée en poussant de haut en bas.

Catégorie: Hommes

-----  
Guerrier  
Warrior 2

Elf  
Prêtre  
Paysanne  
Gros paysan  
Forgeron  
Travailleur  
Ricanant Guy  
Guy Vieux  
Guy avec des lunettes  
Butler  
Chevalier  
"Maître"  
Homme fort  
Docteur  
Pauvre  
Guy Pull  
Condamner  
Sage  
EDIT

(Remarque: la sélection Modifier vous permet de faire un nouveau modèle de toute la tête et aucun organisme. L'écran est:

```
-----  
iHead! __L1__, Je  
iHead Type _____vî ("type" = schémas sélectionner la couleur de remplacement)  
iBODY! __L1__, Je  
Type iBODY _____vî  
I [OK] Je  
-----
```

Catégorie: Les femmes et les enfants

```
-----  
Guerrière  
Guerrière 2  
Elf  
Prêtresse  
Cute girl  
Grosse femme  
Grand-mère  
Bonne femme  
Ricanant gal  
Princesse  
Servante  
Vieille fille  
Fille en jupe qui obtient utilisé comme méchant beaucoup dans les jeux de  
l'échantillon  
Naiade  
Jeune garçon  
Jeune fille  
Pauvre enfant  
Enfant riche
```

Catégorie: Les monstres

```
-----  
Ange  
Diable  
Squelette
```

Zombie Homme  
Femme zombie  
Ours-garou  
Minotaure  
Golem  
"Boss"  
Dragon

Catégorie: Architecture 1

-----  
En bois de construction 1-5  
Bâtiment en pierre 1-5  
1-2 bâtiment en briques  
Grand bâtiment de bois 1-4  
Pierre et le renforcement de chaume 1-4  
Redbrick bâtiment 1-5  
Cabanon de construction de type 1-3

Catégorie: Architecture 2

-----  
Château  
Cathédrale  
Eglise  
Moulin à vent  
Tour de l'Horloge  
Tour  
Temple  
Chambre a soulevé  
Maison délabrée  
Connexion cabine  
Log Cabin w / neige  
Stable multiples  
Unique et stable  
Milou unique stable  
Iglou  
Tente  
"Bao"  
Bateau

Catégorie: Arbres

-----  
Arbre  
Arbre enneigé  
Blooming arbres  
Arbre d'automne  
Arbre nu  
Épais arbre nu  
Pin-type d'arbre  
Pin-type arbre enneigé  
Fougère arborescente  
Palm arbres  
Cactus  
Grande usine  
Petite plante  
Petite plante à fleurs

Catégorie: Caractéristiques

-----  
Fontaine  
Eh bien  
De couverture  
Connexion  
Souche d'arbre  
Ensemble de bûches  
Cannon  
Canon monté  
Grave 1  
Grave 2  
Grave 3  
Bones  
Log Rotten  
Mur brisé  
Rock 1  
Rock 2  
Rock 3  
Smooth Rock 1  
Smooth Rock 2  
Smooth Rock 3  
White Rock 1  
White Rock 2  
White Rock 3

Catégorie: Signes

-----  
Signe blanc  
Point de Gauche  
Point de droit  
"DCI"  
Symbole de la bière  
Or le symbole  
Armes symbole  
Magic Ball symbole  
Symbole de premiers secours  
Texte générique  
Hanging signe: DCI  
Hanging signe: symbole de la bière  
Hanging signe: symbole de l'or  
Hanging signe: le symbole des armes  
Hanging signe: symbole de Magic Ball  
Hanging signe: symbole de premiers secours  
Hanging signe: le texte générique

Catégorie: Clôture

-----  
Iron Gate  
Brique porte  
Fence Gate  
Clôture en bois  
Clôture en fer  
Pierre «clôture»  
Ringfence + porte 1  
Clôture de Prefab 2  
Raft / Pont 1  
Raft / Pont 1 enneigées  
Raft / Pont 2

Raft / Pont 3  
Pont suspendu  
Pont courbe  
Pont droites

Catégorie: Plancher

-----  
Sol en pierre 1-5  
1-5 sol en briques  
Rez-Gravel 1-5  
1-5 sol de sable

Catégorie: Pièces de Dungeon

-----  
Enterance  
Mur  
Passage  
Coin  
T-Piece  
Croix-Piece  
Dead End  
Escalier  
Descente dans la roche  
Cave Rock  
Big Rock  
Passage de rock  
Coin Rocher  
Rock T morceau  
Rocher de la Croix-pièce  
Rocher impasse  
Passage de rock jusqu'à

Catégorie: Portails / Voyage

-----  
Escalier en place  
Escalier vers le bas  
Échelle  
Porte en bois  
Un côté de la porte-  
La porte du Grand 1-2  
Forte de porte 1-2  
Porte de grange  
Porte de la cellule  
Porte de la cellule forte

Catégorie: À l'intérieur une

-----  
Grand tapis  
Tapis moyen  
Petit tapis  
Table circulaire  
Table carrée  
Table croisée  
Bureau  
Drapée bureau  
Président  
Banc  
Fauteuil  
Canapé

Trône 1-2  
Bed  
Lits superposés  
Lit Princesse  
Lit exigü  
Contre  
Contre pilier  
Commode  
Armoire à pharmacie  
Meuble pour machine  
Bookshelf  
Étagère vide  
Cheminée  
Four

Catégorie: Intérieur 2

-----  
Coffre aux trésors  
Cercueil  
Caisse  
Baril  
Vase 1-2  
Pan  
Panier en osier  
Panier de Bébé  
Ridge?  
Roue / cog 1-4  
Pounder  
Stade des escaliers  
Rideau de scène

Catégorie: Intérieur

-----  
Autel  
Armure d'affichage  
Épée  
Bouclier  
Orgue  
Image  
Petite image 1-3  
Big Picture 1-3  
Tapisserie  
Statue  
Statue en or  
Petite colonne  
Colonne  
Colonne de pierre  
Lustre 1-2

Catégorie: Meubles d'intérieur

-----  
Plante en pot Big  
Petite plante en pot  
Composition florale  
Vase vide  
Pendule  
Horloge Mantel  
L'horloge grand-père  
Quill et une lettre

La plaque  
Papier vierge  
La plaque vierge  
Livre  
Ouvrir le livre  
Ouvrage vertical  
Corde  
Alimentation 1-3  
Bougie  
Bougie  
La flamme  
Candélabre 1-2

Catégorie: Articles

-----  
Couteau  
Poêle à frire  
Pot  
Flacon  
Flacon de liquide  
Bouteille  
Calice  
Coupe  
Flacon  
Seringue  
Sucette  
Bouquet  
Guitare  
Bébé emmaillotté  
Livre  
Faites défiler  
Clés  
Clés complexes  
Pièce  
Cristal  
Brioche  
Française bâton  
Fromage  
Ham  
Pomme  
Sac  
Lampe

Catégorie: Articles 2

-----  
Épée 1-2  
Grande épée  
Petite épée  
Sabre  
Lance  
Club de  
Bâton magique  
Saint Personnel  
Personnel de couleur  
Personnel Crooked  
Bow  
Bouclier 1-2  
Hache  
Marteau

Choisissez  
Bêche  
Houe  
Balai  
Lance standard

Catégorie: Effets

-----  
Cube Transparent  
Warphole  
Point de contrôle  
Boule lumineuse  
Energie billes  
Hit effet  
Slash effet  
Tache de sang  
Petit coeur  
Gros coeur  
Incendie  
Enfer  
Jet d'eau  
Brûlent  
Cratère  
Patch sol  
Patch terre brûlée  
Lame de Glowing  
Petite lame rougeoyante  
Spotlight

-----  
\$ L2 - Bibliothèque SFX  
-----

Déplacer le curseur  
Annuler  
Erreur  
Wheep!  
Le changement de fenêtre  
Fermer la fenêtre  
Vent  
Le chant des oiseaux  
Crows  
Ailes lourds  
Machines  
Grillons  
Abeilles  
L'eau coule  
L'eau qui coule  
L'eau qui coule lourds  
Sous-marine  
Foule  
Machinerie lourde  
Pluie  
Tonnerre grondement  
Coup de tonnerre  
Cheval  
Cheval voisins  
Cockeral  
Chien Growl  
Chien Howl

Chien aboyer  
Cat  
Applaudir  
Huer  
Criant Homme  
Criant Femme  
Homme rire du mal  
Femme rit mal  
Femme rire en sourdine le mal  
Bruit de pas  
Echo Footstep  
Footstep sur bois  
Footstep le printemps du bois  
Marchepied Herbe  
Marchepied Sable  
Marchepied eau  
Commutateur  
Frappez à la porte  
Ouverture de porte  
Fermeture des portes  
Grincement de porte  
Door Slam  
Bizarre?  
Rupture  
Falun  
Alarme  
Téléphone  
Sonnette  
Big Bell  
Navire de corne  
Piano  
Guitare corde C  
Corde de guitare Cm  
Caisse claire  
Cymbale  
Basse  
Boing  
Gratter  
Sifflement de loup  
Clap Simple  
Clapping  
Whoosh Mouvement  
Incidence  
Impact 2  
L'impact des métaux  
Sproing  
Bois sur bois  
Briser le verre  
Incendie  
Gun Shot  
Faible coup de feu  
De chaîne magique  
Sauter dans l'eau  
Montée des eaux  
Glisser magique  
Sifflet  
Manger  
Avaler  
Flash

Zap

-----  
\$ L3 - ludothèque échantillon  
-----

[Note: Si vous chargez les exemples dans l'éditeur, effectuez une réinitialisation du jeu avant playtesting, ou les feuilles ne fonctionnera pas.]

De gauche à droite:

Les données initiales

- Ceci est le réglage initial chargé lorsque vous commencez à créer un jeu - le paysage par défaut et les arbres et un carnet vide.

Orphe merveilleux? Pays

- Un jeu de l'échantillon complet avec interface utilisateur.

Faites de votre mieux, Maître

- Un jeu de l'échantillon complet avec interface utilisateur. Ne pas boire la bouteille bleue

(Sauf si vous voulez regarder l'intro deux fois)

Exemple: Ouverture

- Une séquence d'ouverture scriptée. Il suffit de regarder.

Exemple: Rencontrer des gens

- Comment rencontrer des gens. Marchez jusqu'à les gens autour de la ville.

Exemple: la carte de commutation

- Promenade dans la porte de la cabine et d'observer l'interrupteur emplacement.

Exemple: Ciel / Météo

- Marchez jusqu'à la montagne et voir le changement du ciel.

Exemple: Obtenir articles

- Regarde dans le canon et la caisse.

Exemple: l'état Articles changer

- Regardez dans le coffre au trésor deux fois.

Exemple: articles soulever et transporter

- Obtenir la pomme.

Exemple: le dialogue, l'interaction, les effets

- Parlez à l'ange. Sur les deux premières réponses, il vous envoie à prison; le troisième, il vous donne un coup de hache, et le quatrième, il s'enfuit.

Exemple: utilisation de produits

- Essayez d'ouvrir la porte. Ensuite, regardez dans la poitrine et essayer les porte de nouveau.

Exemple: Menu de combat basé

- Prendre sur le squelette dans un combat de style FF.

Exemple: Dungeon 1-3

- Explorez des donjons et de voir comment les créer.

Exemple: De nombreux monstres

- Détruire le squelette sans se faire attraper par les zombies. [Si un zombie vous touche, vous serez «mourir», mais le jeu ne comprennent pas les jeux plus afin que vous puissiez voir l'état final des feuilles. Quitter l'éditeur et faire un jeu de remise à jouer à nouveau.]

Exemple: Piège

- Descendez le couloir en évitant les pièges très injuste.

Exemple: Gimmick

- Poussez les caisses autour.

Exemple: la lutte contre le scénario

- Montez à la montagne et sauver la prêtresse.

Exemple: Carte du monde

- Toucher le signe pour afficher la carte globale.

Déploiement du personnel de studio de rêve

- Regarder les filles danser funky et les crédits pour DreamStudio.

Orphe Démo

- Une séquence de démonstration de Orphe.

DreamStudio Démo

- Démonstration roulant exhibant des caractéristiques du Dream Studio.

---

L4 € - Carte de bibliothèque

---

Catégorie: Extérieur

---

Col de montagne Big  
Glade avec rivière  
Clairière Alternate  
Grande maison fondée  
Forêt  
Clairière enneigée avec rivière  
Clairière de sable  
Désert  
Rocky désert  
Grimper la montagne  
Fire Pit  
Clairière lac  
Île dans le cratère  
Cascade  
La coupe de la rivière  
Mer  
Mer + Jetty  
Petite île dans la mer  
Bateau à la mer  
Prefab donjon  
Rocky préfabriqué donjon  
Rocky caverne  
Pas de carte (faut ajouter des objets)

Catégorie: Intérieur

---

Maison  
Maison plus grande  
Tavern  
Chambre Trône  
Eglise  
Double niveau d'atterrissage  
Stade  
Moulin d'intérieur  
Cellules  
Cercle maison  
Cabane abandonnée  
Rogue maison  
Pièce carrelée 1-2  
Chambres du bois vides: L, M, S  
Chambres de pierre vide: 1-2, L, M, S  
Coin de la salle

---

\$ L5 - BGM bibliothèque

---

## Dream Studio »- Guide de Stratégie (Page 04)

[Note: je n'ai pas traduit les noms réels, mais donné une description de la pièce]

Silence  
Ville-type de musique  
MOON (introspectifs piano)  
L'émerveillement Introspective  
"Lucky"  
Sirius (stridents)  
Suisant (stridents / Triomphant)  
Sky (stridents / V. Triomphant)  
Beat et sous-jacent  
Paysage Clavecin  
Tranquillement sinistre  
Creepily sinistre  
La tristesse  
UNFINISHED [Sad, bas]  
Ombres du mal  
[Opening Theme] DreamStudio  
Fonce à fanfarish  
Rapide Jumpy / lent  
BATAILLE  
Last Fight  
«La musique Niveau"  
«La musique Fanfare"  
«La musique Joke"  
«La musique du matin"

---

### L6 - bibliothèque Sky

---

L'obscurité  
Nuages 1  
Nuages 2  
De sombres nuages 1-2  
Sunset  
Coucher de soleil aux étoiles  
Étoiles  
Étoiles et de nuages

---

### L6 \$ - Bibliothèque de l'action de l'homme

---

Rien  
Tenir normalement  
Stand innocemment  
Stand avec désinvolture  
Marche  
Marchez standards  
Marchez hâte  
Amble  
Exécuter  
Courir Dainty  
Courir étape courte  
Inclinaison courir  
Passer  
Promener ivre

Marche Zombie  
Assis  
Restez assis  
Mangez (assis)  
Boissons (assis)  
Lire (assis)  
Sommeil (assis)  
Jouer du piano (assis)  
Asseyez-vous sur le plancher  
S'agenouiller  
Couchés sur le ventre  
La hausse des sujets  
Tomber en position couchée  
La hausse du dos  
Tomber sujettes  
Se battre avec l'épée  
Perforation  
Botter tête ronde  
Attention coup de poing  
Hacher poinçon  
Football coup  
Coup l'aine  
Poussez  
Lourde hachez  
Mi Coup-Croix  
Subjuguer hachez  
Saut subjuguer hachez  
Palm prudents  
Encochage arc  
Thumbs up  
Coup de lance  
Ssshh posent  
Prêt à combattre  
Charge .. Fireball!  
Blocage avec le bouclier  
Lean Dodge  
Obtenir giflé  
Obtenir frappé à la tête  
Se faire frapper dans le ventre  
Mal de ventre  
En riant, les mains sur les hanches  
Rire dans le manchon  
Saut  
Entretoisement  
Pieds Tapping (en temps)  
Pieds tics  
Exploiter le pied (avec impatience)  
Les bras croisés  
Pleurer  
Affolé  
Essuyage des yeux  
Essuyage autre oeil  
Casse-tête  
L'estomac tapotant  
Posé, frémissant  
Trébuchant retour  
Retour Scared  
Tough Guy / gal  
Exploiter les côtés de la tête

Halètement  
Abrupt haletant  
En regardant vers le ciel  
Soupir  
Hausse essayez le mouvement?  
Shivering  
Éternuements  
Agitant  
Hommage à la poitrine  
Prier  
Prier sur les genoux  
Blowing baiser  
Exploiter l'autre pied (à battre)  
Clapping chaque côté  
Les mains sur les genoux (parler au chien)  
Les mains bopping  
Appel  
Chuchotement  
Écoute  
Un clap  
Objet examen  
Entretoisement  
Big abattre  
Bébé à bascule  
Jouer de la guitare  
Coup de sifflet  
Danse Step  
Danse Twirly  
Pouvant atteindre  
Atteindre le bas  
Lancer objet  
Pousser objet  
Pousser objet par la poignée  
A défaut de pousser l'objet (le mime piégés agir)  
Frapper à la porte  
Ouverture de porte  
Cédant  
Profonde s'inclinant  
Set et saluons  
La moitié arc Genoux  
Révérence  
Plein arc genoux  
Produire objet  
Wave Goodbye  
Big adieu  
"Bienvenue"  
Agitant de bienvenue  
Engarde!  
Shooing  
Shooing main sur la hanche  
Offrant handshake  
À main levée  
Offrant peu la main  
Offrant la main à l'autre  
Offrant la main de l'autre côté  
Taunting  
Attirant l'attention sur l'auto  
Nod oui  
Secouer la tête ne

Confondu  
Levez les yeux, la main sur la hanche  
Regardez vers le bas, les mains sur les hanches  
Regardez à côté  
Regardez de l'autre côté

-----  
\*\*\*\*\* CRÉDITS \*\*\*\*\*  
-----

Comme il s'agit d'une première version, il n'ya qu'un seul crédit: Moi,  
marque [at] antelope.demon.co.uk. S'il vous plaît envoyer des e-mails et de  
contributions  
des suggestions à cette adresse. S'il vous plaît ne pas envoyer les demandes de  
informations - ce que je sais est déjà là.