

Come vi avevamo promesso qualche giorno fa, pubblichiamo la seconda parte della guida sulla costruzione delle tombe; tuttavia, dato che si tratta di un articolo molto lungo e ripetitivo in alcuni punti, ci siamo permesse di rivederne alcuni punti per facilitarne la comprensione.

Buona lettura!

Triggers, switches e Activated Behaviors (la parte in corsivo è stata rielaborata dallo staff)

Questi termini, la cui traduzione in italiano è quantomeno complessa, stanno ad indicare il meccanismo di collegamento che il giocatore può instaurare tra due o più oggetti all'interno di una tomba. La cosa, in realtà, è più difficile a dirsi che a farsi e può essere chiaramente compresa tramite un esempio pratico: tutti noi abbiamo visto almeno una volta un film d'avventura. In queste circostanze c'è sempre un protagonista alla ricerca di un tesoro che, per un motivo o per un altro, rimane bloccato in una stanza apparentemente senza uscita ... esplorando attentamente il muro, però, si accorge che uno dei mattoni è di colore diverso dagli altri, e manco a farlo apposta premendolo appare una porta nascosta che gli permette di scappare e salvare il suo bottino.

Trigger, switches e activated behaviors sono gli elementi che permettono che lo stesso meccanismo appena presentato si ripeta in Travel Adventures. Seguendo l'esempio di sopra, quando costruite una tomba potete porre su un muro (o su un pavimento) uno switch, letteralmente "interruttore", che dà a quel determinato punto della stanza l'abilità di innescare un'azione. La causa che scatena tale azione è chiamata trigger, letteralmente "attivatore", e può essere di vario tipo; l'effetto di quest'azione è l'activated behavior (che in italiano suona qualcosa come "comportamento attivato" e che nel corso dei nostri articoli indichiamo con AB, in mancanza della traduzione precisa). Andando nella pratica: quando inserite l'interruttore/switch potete scegliere in che modo attivarlo (ad esempio premendolo con la mano oppure camminandoci sopra - trigger) e anche la conseguenza di questa azione/activated behavior (ad esempio l'apertura di una porta). Riassumendo: trovo un interruttore, lo premo e si apre una porta (switch, trigger, activated behavior).

Di collegamenti di questo tipo potete farne veramente a bizzeffe, in quanto sono tantissimi gli oggetti che potete inserire in questo meccanismo, che può essere anche molto lungo e complesso. La guida offre alcuni esempi dettagliati dei collegamenti più comuni:

Passando su un interruttore si apre una porta:

1. Posizionate la porta;
 2. Posizionate l'interruttore;
 3. Chiudete la porta usando le interazioni della modalità Compra;
 4. Selezionando l'interruttore, scegliete la voce del menu "*Collega trigger../Cammina sopra* (*)
- " (in pratica state dicendo che il trigger, ossia ciò che fa scattare il meccanismo, è "cammina sopra");
5. Selezionando la porta, scegliete la voce del menu "*Collega all'activated behavior../Apri*" (quindi l'activated behavior, cioè la conseguenza del trigger precedentemente impostato è

Scritto da Paperpin

Lunedì 12 Ottobre 2009 21:32 - Ultimo aggiornamento Lunedì 12 Ottobre 2009 21:53

l'apertura della porta).

() Tutte le interazioni e gli status riportati sono traduzioni letterali.*

Consiglio: l'interazione "*Collega all'AB*" appare solo quando c'è un trigger attivo. Se volete cambiare l'azione del trigger dovete cliccarvi sopra e selezionare la voce "*Riesetta il collegamento corrente*"

". Se volete vedere tutti i trigger che ha un oggetto, potete semplicemente passarci sopra col cursore del mouse. Se volete invece vedere tutti i trigger all'interno della tomba, cliccate su un oggetto e scegliete la voce "

Triggers../Mostra tutti i collegamenti all'interno del lotto

". Se volete cancellare un trigger, cliccate sull'oggetto e scegliete la voce "

Trigger../Nome dell'azione

". Quando volete fare un collegamento con più di un oggetto, e di conseguenza con più di un AB, vi apparirà la lista di tutti gli AB disponibili per quell'oggetto.

Aprire una porta tramite un pannello:

1. Posizionate la porta;
2. Posizionate il pannello sul muro accanto alla porta;
3. Posizionate una chiave all'interno della stanza;
4. Chiudete la porta;
5. Usate l'interazione "*Collega trigger../Inserisci chiave*" sul pannello;
6. Usate l'interazione "*Aggiungi la possibilità di attivare triggers e AB*" sulla porta;
7. Usate l'interazione "*Collega all'AB../Apri*" sulla porta.

Inserendo la chiave nel pannello, la porta si aprirà.

Disattivare trappole di fuoco tramite trappole di vapore:

1. Posizionate la trappola sul pavimento;
2. Posizionate un'altra trappola sul muro il più vicino possibile alla trappola del punto 1;
3. Posizionate un interruttore da pavimento;
4. Usate l'interazione "*Imposta il tipo di trappola../Fuoco*" sulla trappola da pavimento;
5. Usate l'interazione "*Imposta il tipo di trappola../Vapore*" sulla trappola da muro;
6. Usate l'interazione "*Imposta lo stato della trappola../Pronto e visibile*" sulla trappola da pavimento;
7. Usate l'interazione "*Imposta lo stato della trappola../Pronto e visibile*" sulla trappola da muro;
8. Usate l'interazione "*Collega trigger../Cammina sopra*" sull'interruttore da pavimento;
9. Usate l'interazione "*Collega all'AB../Fai fuoco*" sulla trappola da muro.

Il Sim non può attraversare la trappola di fuoco, ma se passa sopra l'interruttore da pavimento verrà attivata la trappola di vapore che spegnerà la trappola di fuoco. In questo modo la trappola di fuoco sarà disattivata e il Sim potrà passare!

Scritto da Paperpin

Lunedì 12 Ottobre 2009 21:32 - Ultimo aggiornamento Lunedì 12 Ottobre 2009 21:53

Usare le statue mobili per disattivare le trappole:

1. Posizionate la statua;
2. Posizionate la trappola sul pavimento;
3. Usate l'interazione "*Rendi mobile in modo visibile*" sulla statua;
4. Usate l'interazione "*Imposta il tipo di trappola../Scossa elettrica*" sulla trappola da pavimento;
5. Usate l'interazione "*Imposta lo stato della trappola../Pronto e visibile*" sulla trappola da pavimento.

Il Sim non vorrà rischiare di passare sopra questa trappola elettrica, ma spostando la statua sulla trappola, la disattiverà e potrà camminare in tutta sicurezza!

Usare le statue mobili sugli interruttori da pavimento per far apparire un interruttore e aprire una porta:

1. Posizionate la statua;
2. Posizionate due interruttori (A e B);
3. Posizionate la porta;
4. Chiudete la porta;
5. Usate l'interazione "*Nascondi*" sull'interruttore B;
6. Usate l'interazione "*Rendi mobile in modo visibile*" sulla statua;
7. Usate l'interazione "*Collega trigger../Cammina sopra*" sull'interruttore A;
8. Usate l'interazione "*Collega all'AB../Visibile*" sull'interruttore B;
9. Usate l'interazione "*Collega trigger../Oltrepassa*" sull'interruttore A;
10. Usate l'interazione "*Collega all'AB../Invisibile*" sull'interruttore B;
11. Usate l'interazione "*Collega trigger../Cammina sopra*" sull'interruttore B;
12. Usate l'interazione "*Aggiungi la possibilità di aggiungere trigger e AB*" sulla porta;
13. Usate l'interazione "*Collega all'AB../Apri*" sulla porta.

Se il Sim passa sull'interruttore A, l'interruttore B diventa visibile. Tuttavia, B sparisce se il Sim si sposta dall'interruttore A. La soluzione è quindi quella di spostare la statua su A, rendendo B visibile in modo perenne. Il Sim può quindi passare su B per aprire la porta.

Oggetti nuovi e oggetti (esistenti) aggiornati

Buchi da muro o da pavimento: si tratta di oggetti all'interno dei quali i Sims possono trovare tesori o interruttori nascosti...o anche degli insetti! Questi buchi possono essere impostati come Visibili o Invisibili.

Chiavi e pannelli: questi oggetti possono essere utilizzati per attivare o disattivare degli Activated Behavior (AB) oppure, più comunemente, per aprire delle porte o degli scrigni. All'interno dei pannelli possono essere inserite chiavi a forma di cuore, stella e mezzaluna. Le chiavi possono essere trovate all'interno di tombe, bauli, tra i detriti ed in ogni altro posto possibile.

Scritto da Paperpin

Lunedì 12 Ottobre 2009 21:32 - Ultimo aggiornamento Lunedì 12 Ottobre 2009 21:53

Pila di monete antiche: questi oggetti possono essere premi molto graditi per i vostri Sims, dal momento che possono usarli per comprare degli oggetti speciali nei mercatini. Le pile di denaro possono essere *Molto Piccole, Piccole, Grandi o Molto Grandi.*

Cumulo di detriti: si tratta di oggetti che spesso bloccano la strada ai vostri Sims e impediscono loro di prendere o scoprire determinati tesori. Questi elementi sono disponibili in varie forme e dimensioni (angolari, piatti, scuri, chiari, etc.) e i Sims possono spalarli via per scoprire interruttori nascosti o tesori preziosi. Costruendo una tomba potrete decidere anche quanto tempo servirà ai vostri personaggi per spalarli via tutti.

Porte nascoste: sono ottime per nascondere tesori e stanze. Possono essere impostate in vari modi: Visibili, Nascoste (in questo caso il giocatore dovrà perlustrare attentamente la stanza per individuarle), Chiuse, Aperte e "Non individuabili" (in questo caso le porte appaiono solo attivando l'interruttore giusto).

Roccia gigante: si tratta di un enorme masso che blocca l'accesso a determinate vie della tomba, e che può essere demolito solo tramite l'Ascia di Pangu, un reperto che si trova solo in Cina.

Consigli per la costruzione di una tomba:

Se avete intenzione di creare una tomba sarà bene organizzarsi e seguire un progetto ben specifico, soprattutto se la vostra creazione è dedicata a terzi.

- **Progettate il layout e l'ambientazione:** la prima cosa da fare è avere ben chiaro in mente quella che deve essere l'ambientazione della tomba (es. se deve essere piena di fuoco, acqua etc.), poi potete decidere dove inserire i vari oggetti.

- **Costruite la tomba e posizionate tutti gli oggetti:** assicuratevi che tutto sia in ordine, che ci sia spazio sufficiente per usare tutti gli oggetti etc.

- **Impostate tutti gli interruttori e gli Activated Behavior:** a seconda delle vostre intenzioni, questo passaggio sarà più o meno complicato. È possibile impostare gli AB e i triggers tramite la combinazione

Ctrl + Shift + Click sinistro del mouse

sull'oggetto scelto, in modalità Compra.