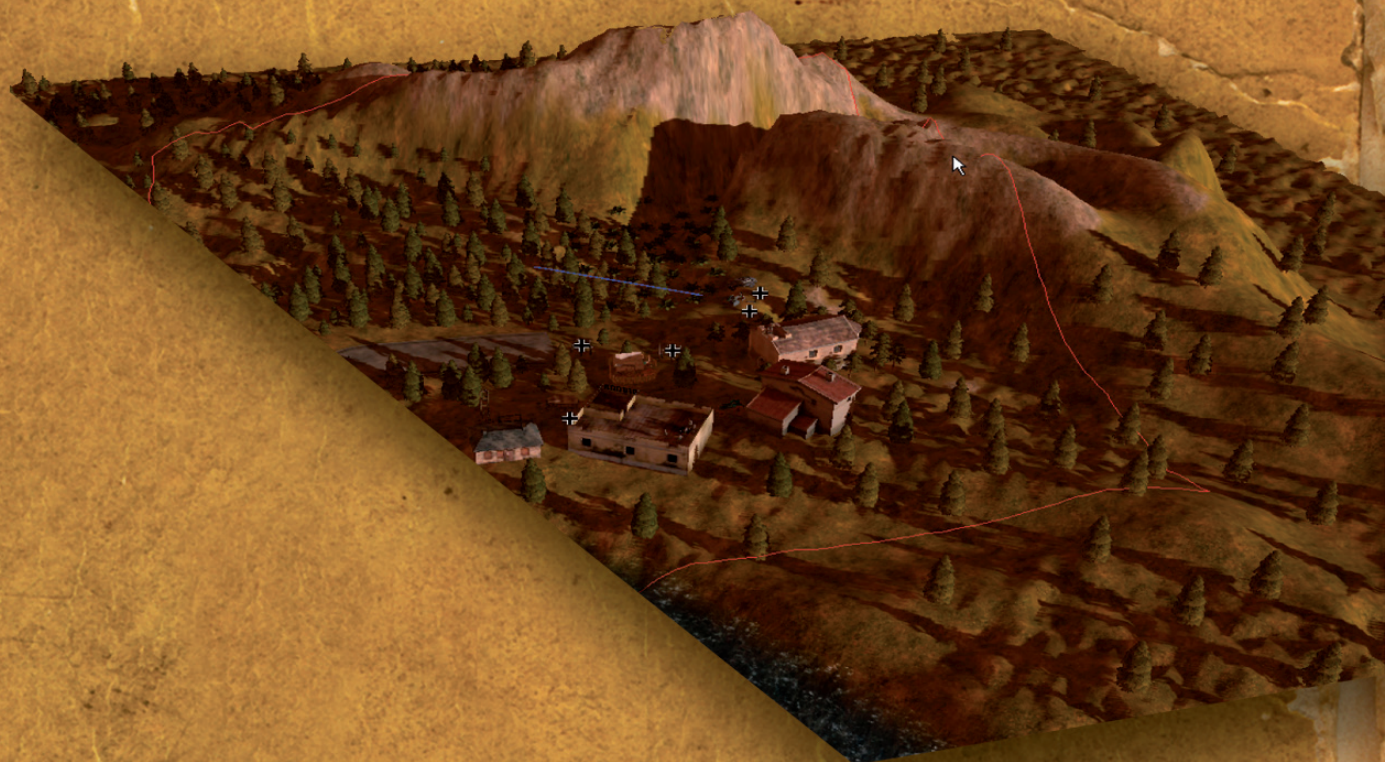


02020924

ERLEDIGT 11 April 1941

# EDITOR DI MAPPE E MISSIONI



# PANZERS

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

II FASCI SU FATTI STORICI

**- Indice**

---

1 - Introduzione . . . . . 3

2 - Una nuova mappa . . . . . 3

3 - Il terreno . . . . . 4

    3.1 Strumenti dell'Editor di mappe di altezza . . . . . 4

    3.1 Sezioni dell'Editor di mappe di altezza . . . . . 5

4 - Strumenti avanzati dell'Editor . . . . . 8

5 - Edifici e unità . . . . . 9

6 - Obiettivi e caratteristiche della missione . . . . . 12

7 - Causanti . . . . . 13

8 - Ambientazione della mappa . . . . . 19

    8.1 Oggetti dello scenario . . . . . 19

    8.2 Strade . . . . . 20

    8.3 Fiumi, laghi, guadi e ponti . . . . . 22

9 - Luce e condizioni atmosferiche . . . . . 28

# EDITOR DI MAPPE E MISSIONI

## 1 - Introduzione

Con l'editor di Panzers II potrai creare mappe e missioni personalizzate con tutti gli elementi presenti negli scenari originali del gioco. Questo manuale illustra dettagliatamente il funzionamento di tutti gli strumenti dell'editor e ti guida passo a passo nella creazione di una mappa di gioco.



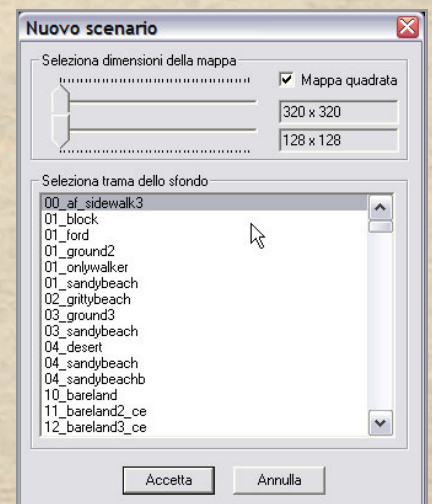
La creazione di una mappa si articola in varie fasi, ognuna delle quali corrisponde a un capitolo del manuale. Per aiutarti a sfruttare al massimo tutte le possibilità dell'editor, il manuale ti propone un esempio pratico che mostra il processo di creazione della mappa fase per fase.

Sarai subito in grado di creare mappe e missioni sempre più originali e interessanti. E ricorda: con un pizzico di fantasia, il divertimento è assicurato!

## 2 - Una nuova mappa

Per accedere all'editor di Panzers II, fai clic sul tasto "Start" di Windows® e seleziona: Tutti i programmi > Panzers II > 2. Editor di Panzers II.

Nel menu dell'editor seleziona quindi le opzioni "File" e "Nuovo". Si apre la finestra "Nuovo scenario", in cui dovremo selezionare le dimensioni della mappa e il tipo di terreno su cui vogliamo che si svolga l'azione (sabbia, erba, deserto...).



## • Dimensioni della mappa

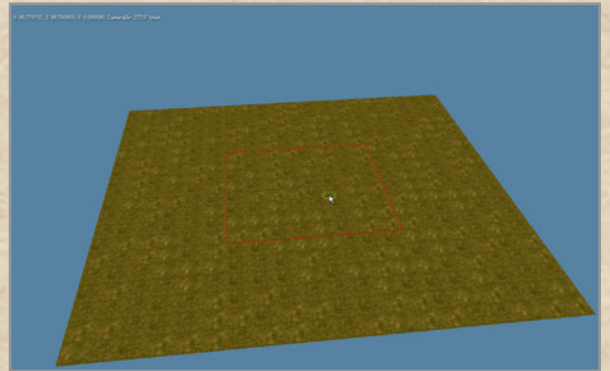
Nella sezione "Seleziona dimensioni della mappa", sposta l'indicatore della barra superiore a destra e sinistra per definire l'estensione orizzontale della mappa e fai lo stesso con l'indicatore della barra inferiore per stabilirne l'estensione verticale. A destra compaiono due valori: quello della casella superiore indica la superficie totale del terreno, mentre quello della casella inferiore mostra le dimensioni del terreno di gioco, ovvero il limite all'interno del quale si muoveranno le unità.

## • Tipo di terreno

La sezione "Seleziona trama dello sfondo" ti consente di scegliere la composizione e l'aspetto predefinito del suolo, che ovviamente dipenderanno dal tipo di terreno scelto: sabbia, deserto, erba, rocce... Ad ogni modo, potrai cambiare la trama in qualsiasi momento del processo di creazione della mappa.

**NOTA:** L'editor di mappe di Panzers II è uno strumento disponibile nelle edizioni internazionali del gioco, quindi i nomi delle trame e di altri elementi compaiono in inglese.

Ora premi il pulsante "Accetta"; sullo schermo comparirà automaticamente la prima immagine della mappa: un piano liscio coperto dalla trama che hai scelto.



**NOTA:** Secondo le impostazioni predefinite, l'editor utilizza la visuale usata durante il gioco per mostrarti la mappa esattamente come la vedresti nel gioco. Se preferisci utilizzare una visuale libera, premi il tasto **F1**.

## 3 - Il Terreno

Ora imposteremo le caratteristiche orografiche della mappa. Dovremo utilizzare gli strumenti dell'editor di mappe di altezza.

### 3.1 Strumenti dell'Editor di mappe di altezza



Fai clic sul pulsante "Editor di mappe di altezza". Comparirà automaticamente un pannello con i seguenti strumenti.








**Prendi:** Fai clic su un punto della mappa e poi, mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse, crea dislivelli sul terreno trascinando il cursore verso l'alto o verso il basso.

**NOTA:** A differenza degli altri strumenti dell'Editor di mappe di altezza, "Prendi" modifica solo il punto del terreno su cui hai fatto clic. Con gli altri strumenti, il cursore del mouse funziona come un pennello: se lo sposti tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, lo strumento selezionato modifica tutte le zone della mappa su cui passa il cursore.



**Solleva / Abbassa:** Ti permettono rispettivamente di creare grandi elevazioni del terreno come colline o montagne e di inserire depressioni, solchi o fondovalle.

-  **Crea piano:** Consente di addolcire i dislivelli troppo accentuati. Modifica la forma delle zone su cui si applica, abbassando le elevazioni e sollevando le depressioni.
-  **Riempì buchi:** Ti consente di "riempire" eventuali buchi del terreno. È molto utile per creare isole e guadi.
-  **Ritaglia:** Ti permette di ridurre l'altezza di monti, colline e altre alture. Usa questo strumento per creare canyon, valli o gole.
-  **Spiana:** Se il terreno della mappa presenta troppe irregolarità, con questo strumento potrai spianarlo e ottenere un aspetto più uniforme.
-  **Casuale:** Contrariamente a "Spiana", questo strumento ci consente di dare al nostro terreno un aspetto più irregolare, aggiungendo in modo casuale buche e piccole elevazioni.

## Pennelli

Una volta selezionato uno degli strumenti dell'Editor di mappe di altezza, puoi definire le dimensioni della zona della mappa da modificare. Maggiori sono le dimensioni del pennello e maggiore sarà l'area modificata. Hai a disposizione sei pennelli:




Analogamente, i pennelli quadrati ti consentono di stabilire il grado di pressione esercitata dal pennello. Ad esempio, se vuoi creare un'elevazione e selezioni il pennello quadrato più grande, applicandolo sulla mappa creerai una montagna alta, mentre con il pennello più piccolo aggiungerai solo un lieve dislivello.



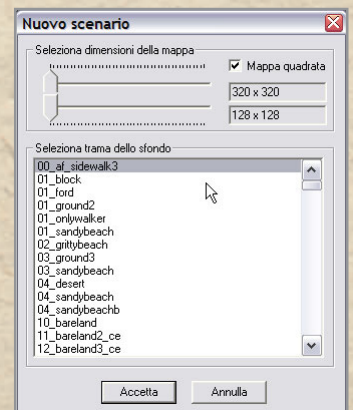
**NOTA:** Se vuoi, puoi regolare manualmente sia la dimensione che la pressione dei pennelli. Inserisci i valori desiderati nelle caselle presenti sul pannello sinistro dell'Editor di mappe di altezza (consulta la sezione successiva di questo manuale).

## 3.2 Sezioni dell'Editor di mappe di altezza

 Premendo il pulsante "Editor di mappe di altezza", nella parte sinistra dello schermo si apre un pannello con le seguenti sezioni:

### Pennello

In questa sezione possiamo impostare manualmente i valori del pennello che stiamo usando, come le dimensioni (raggio) o il grado di pressione (intensità) con cui il pennello modifica il terreno su cui viene applicato.



## Strati disponibili

Questa sezione ci presenta l'incredibile varietà di strati disponibili in Panzers II e ci consente di scegliere quello più adatto alle nostre necessità e di assegnarlo a uno degli strati di terreno utilizzati.

## Strati di terreno usati

Una mappa di Panzers II può contenere fino a 21 strati di terreno, ovvero si possono usare contemporaneamente fino a 21 tipi di strati. Gli strati sono sovrapposti tra loro, quindi quelli superiori "coprono" quelli inferiori (per cambiare di posizione uno strato basta usare i pulsanti "Sopra" e "Sotto"). Ti consigliamo di non esagerare con il numero di strati: nella maggior parte dei casi ne bastano 5 o 6 per creare mappe più che complete.

Per assegnare strati di terreno alla mappa, selezioniamo innanzitutto la posizione in cui vogliamo collocare lo strato facendo clic sulla posizione desiderata in "Strati di terreno usati", quindi facciamo clic due volte sullo strato in "Strati disponibili" (o premiamo il pulsante "Aggiungi"). Se la posizione scelta era già occupata da uno strato, quello nuovo sostituirà quello già esistente.



## Pennello a punta

Per applicare gli strati al terreno, dovremo innanzitutto assegnarli al pennello. Fai doppio clic sullo strato con cui vuoi "dipingere". Si attiverà il "Pennello a punta", contenente lo strato selezionato. Applicandolo sul terreno vedrai come la mappa viene "dipinta" con lo strato selezionato.

Se al pennello è già assegnato uno strato, facendo doppio clic su un altro strato questo verrà aggiunto al pennello ma non sostituirà lo strato selezionato in precedenza. In questo modo, utilizzando il pennello potrai creare una superficie formata da zone di terreno irregolari composte da diversi strati. Per eliminare uno strato dal pennello, fai doppio clic sullo strato nella sezione "Pennello a punta" o selezionalo e premi il pulsante "Rimuovi".

## Zone transitabili e intransitabili dello scenario

Con gli strati di terreno non solo si modifica l'aspetto della mappa: utilizzando i pulsanti di selezione a destra degli strati, potremo stabilire quali zone della mappa saranno accessibili alle unità e quali no.

Si tratta di decisioni fondamentali per le potenzialità strategiche della tua mappa. Ad esempio, se definiamo "ostacolo" una barriera montagnosa, ad eccezione di alcuni passi, avremo creato un elemento strategico cruciale, dal momento che per attraversarla tutte le unità si dovranno concentrare in quei punti. Tutti lotteranno per il loro possesso, con imboscate e feroci scontri.

Analogamente, una zona transitabile solo da unità a piedi consente di forzare l'utilizzo della fanteria, ad esempio, per combattere nelle strade di una città.

Per ottenere questi effetti basta aggiungere uno strato, selezionare il tipo di terreno desiderato e poi attivare la proprietà che vogliamo attribuirvi. Applicando lo strato allo scenario, conferiremo alle zone interessate le proprietà che abbiamo scelto. Le proprietà disponibili sono:

**Ostacolo** La zona dipinta con uno strato a cui è attribuita questa proprietà non potrà essere attraversata da nessuna unità. Utile per catene montuose, rupi, fessure...

**Erba** Quando le unità passano per queste zone, è come se si trovassero su una superficie erbosa, sia per il rumore provocato dal loro movimento che per il modo in cui si comportano.

**Normale** È la proprietà predefinita. Il comportamento delle unità che passano per queste zone non viene modificato in nessun senso.

**Guado** Applicata su un punto del letto di un fiume, consente alle unità di guadare il corso d'acqua. È meglio elevare leggermente questa zona del fiume per fare in modo che le unità non vengano sommerse mentre lo attraversano.

**Solo a piedi** Il terreno con questa proprietà non potrà essere attraversato da unità motorizzate, ma solo dalla fanteria. È utile per creare zone di combattimento urbano in cui non vogliamo che si utilizzino blindati, per delimitare boschi molto fitti o in tutte le situazioni in cui desideriamo forzare l'utilizzo della fanteria.

### **Cancellare gli strati**

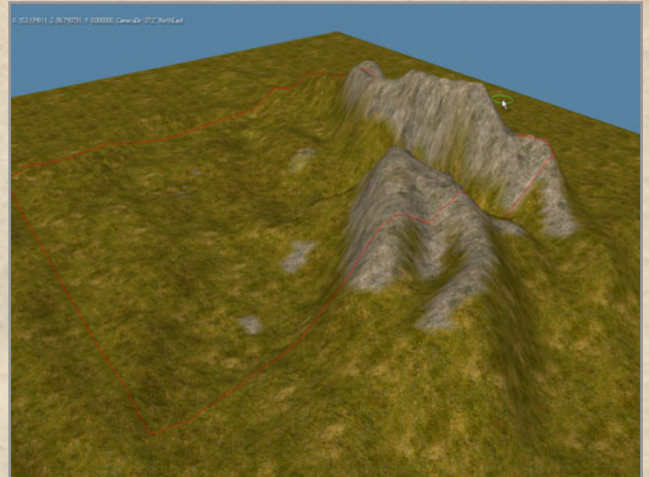
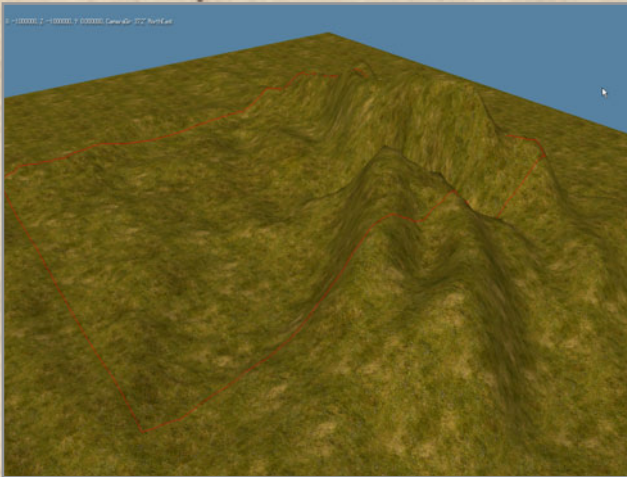
Se desideri eliminare uno strato utilizzato nella mappa, basta coprirlo dipingendovi sopra con un altro strato. Lo strato base (quello usato per creare la mappa) non può essere selezionato, quindi se desideri cancellare alcune parti per riportare alla luce lo strato di base, devi selezionare di nuovo tale terreno e utilizzarlo per dipingere un nuovo strato.

### **ESEMPIO PRATICO (I)**

Per mettere in pratica quanto abbiamo spiegato finora, creiamo una mappa di terreno base:

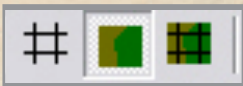
1. Vai al menu, seleziona "File" e quindi "Nuovo".
2. Nella finestra "Nuovo scenario", seleziona le dimensioni della mappa (utilizzeremo i valori predefiniti) e la trama base (scegli ger4\_grassy\_strawy1).
3. Utilizzando gli strumenti dell'Editor di mappe di altezza, modifica il terreno per creare un'orografia con montagne.
4. Nella sezione "Strati disponibili", individua la trama "s6\_wet\_rocky1", selezionala e premi il pulsante "Aggiungi".
5. Nella sezione "Strati di terreno usati", fai clic sullo strato aggiunto (s6\_wet\_rocky1) per selezionarlo e definirlo "Ostacolo".
6. Fai clic due volte sullo strato "s6\_wet\_rocky1" per assegnarlo al Pennello a punta.

7. Dipingi le cime delle montagne e le zone più elevate delle catene montuose con la nuova trama.

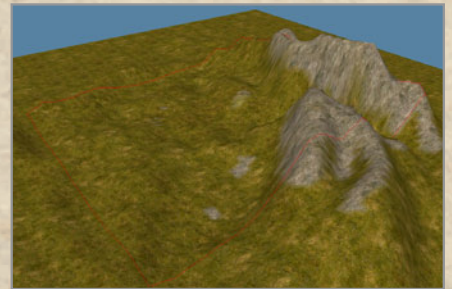
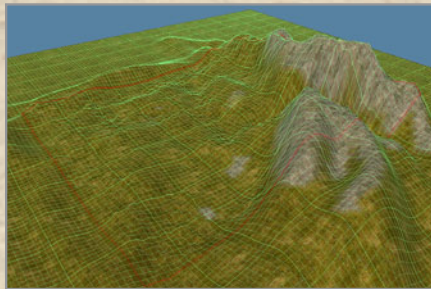
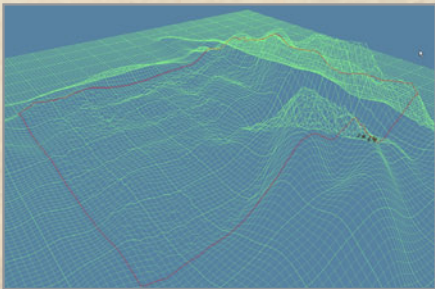


#### 4. Strumenti avanzati dell'editor

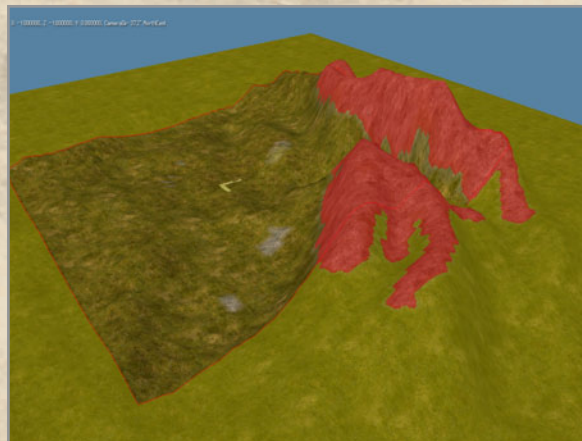
L'editor ci offre alcuni strumenti extra per definire l'orografia del terreno e ottenere facilmente il risultato che desideriamo.



**Visualizza profilo 3D:** Per vedere meglio la struttura del terreno con cui stiamo lavorando, possiamo attivare la visualizzazione del suo profilo 3D. Esistono tre modalità: Profilo 3D (wireframe), Profilo 3D+Ripieno e Ripieno.



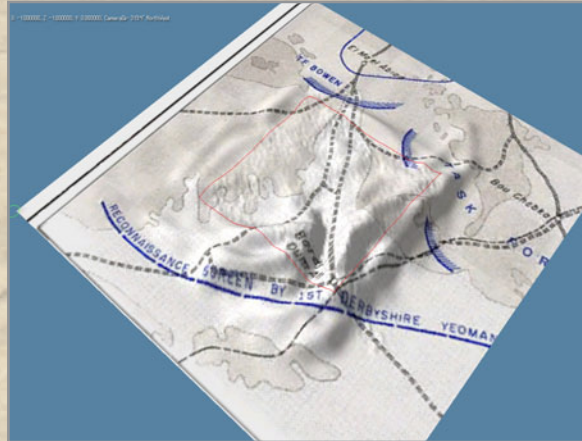
**Visualizza mappa di ostacoli:** Questa opzione ci mostra sulla mappa i blocchi del nostro terreno, consentendoci di individuare subito le zone transitabili, quelle accessibili solo alle unità a piedi e le zone "ostacolo".







**Trama di prova:** Un'altra opzione di visualizzazione del terreno è nascondere le trame che lo ricoprono e visualizzarne solo la struttura solida. Per farlo possiamo scegliere l'opzione "Senza trame", ma l'opzione "Trama di prova" può esserci ancora più utile, dal momento che ci permette di caricare come trama un'immagine a scelta. Può trattarsi di un bozzetto della mappa realizzato da noi, un'immagine digitalizzata di una mappa d'epoca con la dislocazione delle forze militari, un'immagine satellitare... Le possibilità sono praticamente infinite!



Questa trama di prova ci consente di creare una mappa molto più fedele alle nostre idee iniziali o alla realtà, dal momento che proietta sul terreno una guida con la struttura della mappa, la posizione delle unità, la disposizione degli edifici ecc.

Le mappe di prova dovranno essere immagini in formato TGA, delle stesse dimensioni della mappa. Ad esempio, per la nostra mappa di dimensioni 320x320 ci serve un'immagine da 320x320 pixel. Se scegliamo un'immagine più grande non la vedremo tutta intera.



Per tornare alla visualizzazione normale basta premere il pulsante "Reale".

## 5. Edifici e unità



Quando il terreno è pronto, è il momento di aggiungere alcuni edifici e unità. Premendo il pulsante "Collocatore di unità", il pannello laterale cambia e ci mostra le opzioni di selezione delle unità.

Nella parte superiore del pannello possiamo selezionare la categoria a cui appartengono le unità da collocare sulla mappa, o nel caso della categoria 12 possiamo scegliere gli edifici ("Buildings").

La parte inferiore del pannello presenta le unità (o gli edifici) appartenenti alla categoria selezionata e ci consente di scegliere tra soldati o altri tipi di unità (carri armati, camion, artiglieria) mediante le caselle del selettore di oggetti situato al centro del pannello.



## Scegli schieramento

Per modificare lo schieramento di una delle categorie, fai clic due volte su quella desiderata e comparirà automaticamente la seguente finestra:

Questa finestra ci consente di selezionare la nazione a cui appartiene l'unità, chi la controlla e la squadra di cui fa parte. Nelle opzioni di controllo, le unità recuperabili sono quelle che possono essere catturate da qualsiasi schieramento, mentre le unità spia sono quelle ritenute neutrali dal nemico ma che ci consentono di sfruttare il loro campo visivo per osservare i movimenti degli avversari.

Una volta selezionata e configurata la categoria, basterà selezionare l'unità da collocare sulla mappa e fare clic con il tasto sinistro del mouse sul punto in cui vogliamo posizionarla. (Per annullare l'operazione prima di posizionare l'unità, fai clic con il tasto destro del mouse).

Allo stesso modo, per collocare gli edifici dobbiamo selezionare la categoria 12 (Buildings) e scegliere tra i tipi di edifici disponibili.

Quando avrai posizionato gli edifici e le unità, potrai gestirli utilizzando vari strumenti specifici:



**Colloca** Colloca una nuova unità nella posizione scelta.



**Sposta** Sposta un'unità selezionata nella posizione che desideri, una volta che è posizionata sulla mappa.



**Ruota** Ruota l'unità scelta intorno al suo asse.



**Ruota intorno a un punto** Ti consente di ruotare l'unità scelta intorno a un punto selezionato.

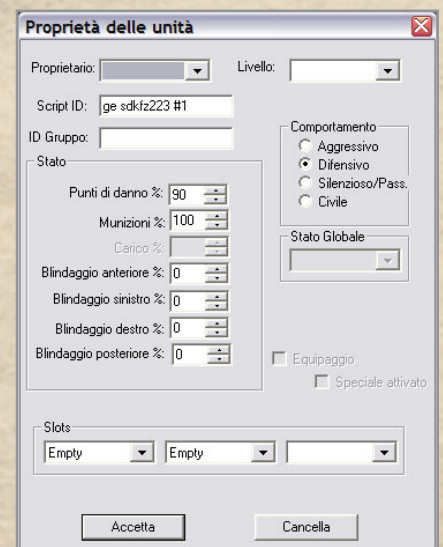


**Solleva** Consente di spostare in altezza l'unità selezionata.

Tutte queste operazioni possono essere effettuate su una singola unità o contemporaneamente su varie unità selezionate in precedenza.

Per modificare le proprietà dell'unità o dell'edificio desiderato, basta selezionarlo e fare clic con il tasto destro del mouse su di esso. Seleziona l'opzione "Proprietà" nel menu che compare. Si aprirà automaticamente la finestra "Proprietà delle unità".

In questa finestra puoi vedere (e se necessario modificare) i parametri delle unità selezionate: il comportamento, lo stato, lo stato globale, il livello di resistenza, le munizioni disponibili all'inizio di ogni missione e lo stato dei blindaggi. Se si tratta di unità di fanteria, potrai configurare anche l'equipaggiamento supplementare in dotazione: rilevatori di mine, binocoli, granate ecc.




**NOTA:** Per ulteriori informazioni sulle proprietà delle unità, consulta il capitolo 7 di questo manuale, "Causanti".

Le unità della fanteria hanno una particolarità: possono barricarsi dentro gli edifici e utilizzare i pezzi di artiglieria. Per assegnare unità a un edificio o a un pezzo di artiglieria, seleziona le unità e poi spostale sul punto desiderato.

## ESEMPIO PRATICO (II)

Aggiungiamo alcuni edifici e unità alla mappa che abbiamo creato con l'Esempio pratico (I):

1. Premi il pulsante "Collocatore di unità". 
2. Seleziona la categoria "12: Buildings".
3. Colloca sulla mappa alcuni edifici dello schieramento che vuoi, formando un piccolo villaggio che sarà il bersaglio dell'attacco dei nostri uomini. (Nell'esempio sceglieremo edifici italiani). Fai in modo che uno degli edifici sia un "support place" (un magazzino di rifornimenti): sarà la struttura da conquistare.



4. Perfeziona gli edifici che hai collocato, spostandoli e ruotandoli fino a quando non saranno nella posizione migliore.



5. Seleziona la categoria "01" e assicurati che faccia parte dello schieramento dell'Asse ("German"), che sia a controllo umano ("Human") e che appartenga alla squadra 1 ("Team 1").
6. Posiziona sulla mappa alcune unità italiane, lontane dal villaggio. Assicurati di aver selezionato anche l'unità "it Sergio hero": il nostro amico Sergio sarà infatti il capo di un commando di soldati italiani che dovranno impossessarsi di un villaggio controllato dai tedeschi.
7. Configura le unità come preferisci utilizzando il pannello delle proprietà delle unità.

8. Seleziona la categoria "02" e assicurati che faccia parte dello schieramento dell'Asse ("German"), che sia a controllo umano ("Human") e che appartenga alla squadra 1 ("Team 1").



9. Posiziona sulla mappa alcune unità tedesche nel villaggio e alcune vicino al "support place". Colloca qualche unità dentro gli edifici e sistema un paio di cannoncini "ge pak 36" con un armamento di un paio di fucilieri.



10. Configura le unità come preferisci utilizzando il pannello delle proprietà delle unità.

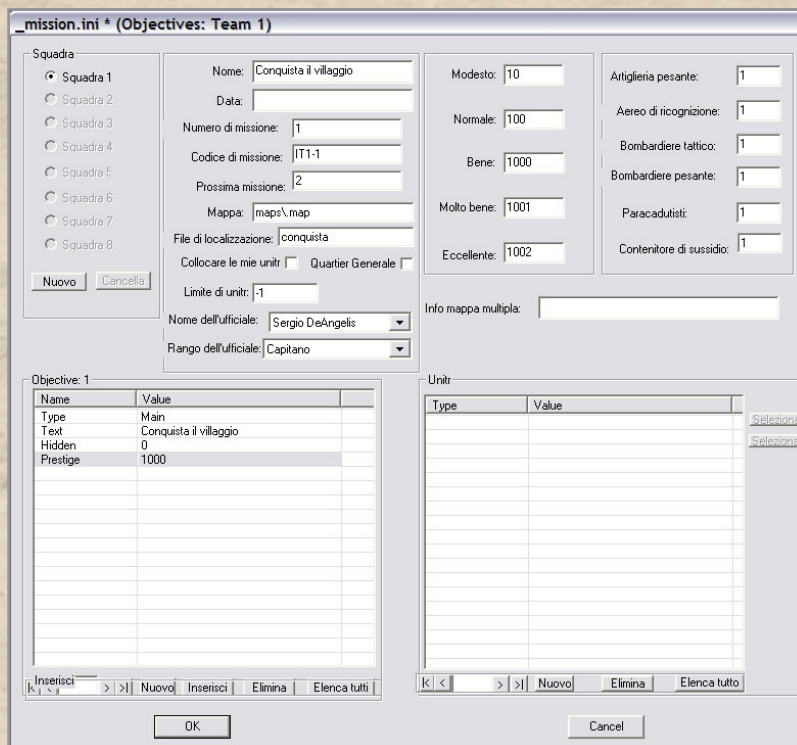
A questo punto i due schieramenti saranno pronti ad affrontarsi in battaglia. Da una parte, una piccola guarnigione tedesca occupa un villaggio di montagna, dall'altra c'è un commando guidato da Sergio de Angelis pronto a liberarlo.

## 6. Obiettivi e caratteristiche della missione

Uno dei momenti fondamentali nella creazione di una missione è stabilire i suoi obiettivi. Seleziona la voce di menu "Modifica", quindi scegli "Modifica obiettivi". Si aprirà automaticamente la finestra degli obiettivi, in cui troverai tutto il necessario per creare le tue missioni: potrai scegliere il nome della missione, la data, il codice, la missione successiva ecc.

Nelle le sezioni in alto a destra potrai configurare il punteggio necessario per ottenere i vari tipi di giudizio al termine della missione e indicare le unità di supporto che avrai a disposizione per completarla.

Per quanto riguarda gli obiettivi, la sezione in basso a sinistra mostra l'obiettivo attuale, per impostazione predefinita il n. 1. Potrai modificare il tipo di obiettivo (Main: Principale, Optional: Secondario, Condition: Condizione, Secret: Segreto), il testo (la descrizione dell'obiettivo), decidere se è nascosto o no (hidden = 0 significa che non è nascosto) e impostare il grado di prestigio che otterrai portando a termine il compito.



Per modificare l'obiettivo attuale puoi modificare direttamente i campi di testo, spostandoti tra una missione e l'altra con i pulsanti "<" e ">". Per creare nuovi obiettivi, premi il pulsante "Nuovo". Per visualizzare un elenco con tutti gli obiettivi della missione, fai clic sul pulsante "Elenca tutti".

È importante ricordare il numero di ogni obiettivo: ti servirà più tardi per stabilire le regole e le condizioni in base alle quali il risultato di una missione sarà positivo o negativo.

## 7. Causanti

Ora definiremo le causanti valide in questa missione, ovvero l'obiettivo del giocatore e gli eventi che si verificheranno man mano che si compiano determinate azioni.

Le causanti determinano le azioni che avranno luogo quando si saranno compiute certe condizioni. Tali condizioni possono variare, ad esempio da un attacco aereo contro una postazione fino al completamento (o fallimento) di un obiettivo.



Premi il pulsante "Editor di causanti" nella barra degli strumenti. Compariranno automaticamente le seguenti opzioni:



**Variabili** Ti consente di stabilire nuove variabili con cui lavorare sulla mappa. Ne esiste già una denominata "Time", che inizia a "0" e aumenta di "1" ogni secondo.



Lo strumento **"Nuovo percorso"** permette di stabilire itinerari che potremo in seguito assegnare alle unità. Fai clic sullo strumento e quindi sulla mappa, nel punto in cui vuoi posizionare il primo punto del percorso. Comparirà il primo punto del percorso, e lo strumento diventerà automaticamente **"Inserisci nuovi punti"**. Questo secondo strumento ci permette di cambiare il colore del percorso selezionato, il suo nome, di renderlo ciclico (il primo punto diventa anche l'ultimo e il percorso si ripete, ad esempio nel caso delle pattuglie) o di invertirne la direzione.

Se desideri spostare qualche punto del percorso, seleziona **"Sposta i punti del percorso"**, fai clic sul punto da modificare e trascinalo senza rilasciare il tasto del mouse.

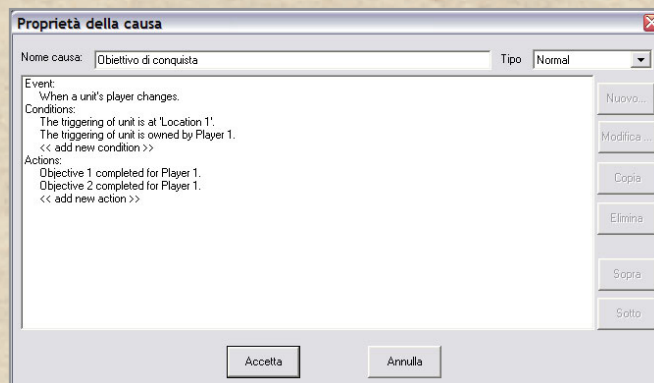
Infine, il principale strumento di creazione delle causanti è **"Causanti"**. Premi il relativo pulsante per visualizzare sul pannello laterale le causanti definite in quel momento.



Qui possiamo creare nuove causanti, copiarle, eliminarle, modificarne il nome o cambiarle di posizione nell'elenco, spostandole verso l'alto o verso il basso, oppure collocandole direttamente all'inizio ("Cima") o alla fine ("Fondo").

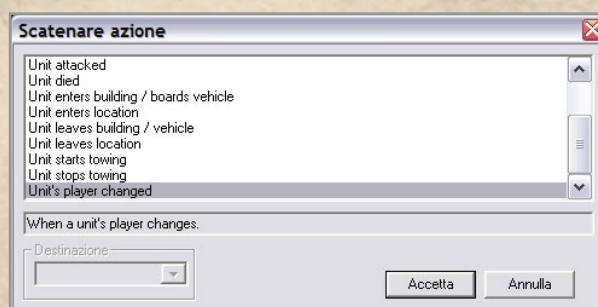
Facendo clic su una causante, nel riquadro inferiore compaiono i relativi dettagli. Per attivarla o disattivarla basta contrassegnare o non contrassegnare le caselle corrispondenti.

Per creare una nuova causa, fai clic sul pulsante **"Nuovo"**: comparirà la finestra "Proprietà della causa".

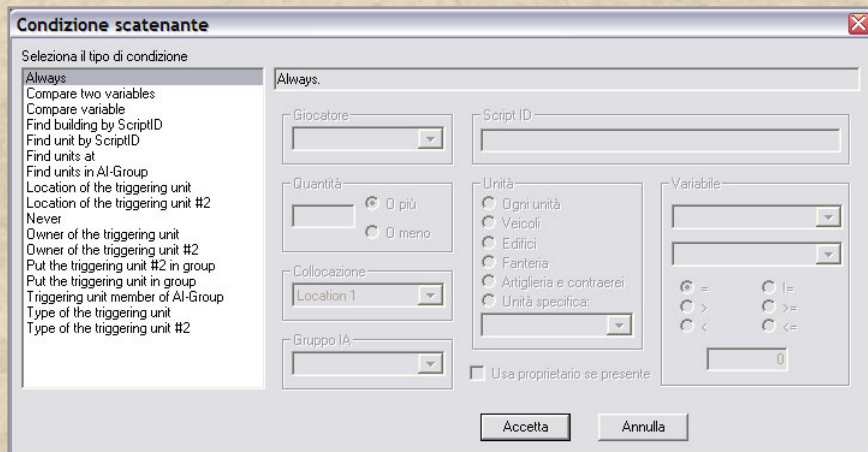


Qui potremo indicare il nome della causa o modificare sia l'evento che le dà origine ("Event") sia le condizioni che devono compiersi perché tale evento si verifichi ("Conditions"), così come le azioni che avranno luogo nel caso in cui i due punti precedenti siano soddisfatti ("Actions").

Per definire l'evento, facciamo clic su quello predefinito ("On every second"): otterremo l'elenco degli eventi possibili. Selezioniamo quello desiderato e, nel caso in cui esso sia legato a una location, la selezioniamo nella sezione "Destinazione" scegliendola tra quelle che abbiamo impostato precedentemente.

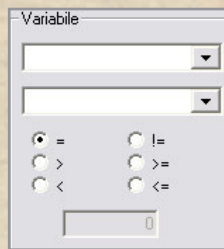


Per impostare le condizioni nella finestra "Proprietà della causa", fai clic due volte su "<< add new condition >>". Si aprirà automaticamente la finestra delle condizioni:

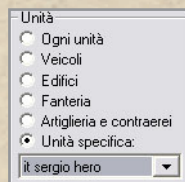


Qui puoi selezionare il tipo di condizione e regolarne i parametri, se necessario. Ad esempio:

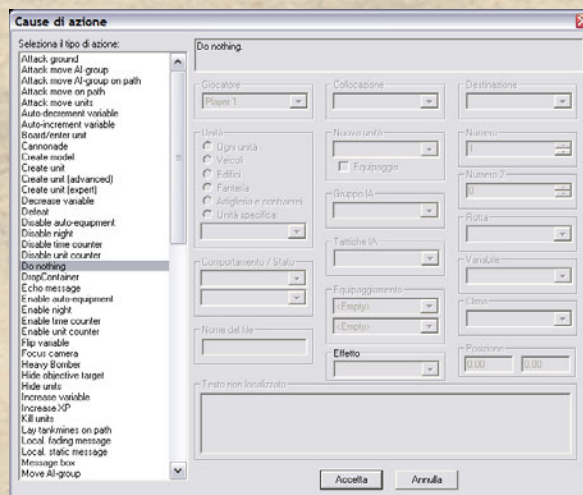
Se si tratta di un confronto di variabili ("compare two variables"), dovremo indicare le variabili e il tipo di confronto.



Se invece la condizione è collegata a un'unità specifica (ad esempio "Type of the triggering unit"), dovremo indicarlo:



Per impostare le azioni fai clic due volte su "<< add new action >>" nella finestra "Proprietà della causa" per aprire la finestra "Cause di azione".







In questa finestra puoi definire l'azione che si verificherà se si compie l'evento impostato nella causa e se vengono soddisfatte le condizioni precedentemente specificate. L'azione può essere ad esempio indicare un obiettivo come completato o fallito ("Objective completed/Objective failed"), effettuare un bombardamento tattico ("Tactical bomber"), riprodurre una certa musica ("Play music") o una frase ("Speech"), creare nuove unità ("Create unit")...

Tutte le volte che selezionerai un'azione si attiveranno automaticamente le opzioni necessarie a definirla nel modo migliore. Ad esempio, se selezioni il bombardamento tattico si attiverà l'opzione "Destinazione", con cui potrai indicare il luogo in cui vuoi che si svolga l'azione (dovrai averlo impostato precedentemente). Selezionando "Indicare l'obiettivo come completato", devi impostare quale obiettivo, mentre richiedendo la riproduzione di una musica o una frase dovrai indicare in quale file si trovano.

### ESEMPIO PRATICO (III)

È giunto il momento di aggiungere una serie di causanti per rendere la nostra mappa più interessante e interattiva.

1. Seleziona l'opzione "Modifica" dal menu e scegli "Modifica obiettivi".
2. Assegna alla missione il nome "La conquista del villaggio", seleziona l'ufficiale "Sergio de Angelis" e il rango di "Capitano".
3. Imposta il punteggio necessario a ottenere i vari giudizi, ad esempio Modesto: 10, Normale: 100, Bene: 1000, Molto bene: 1100, Eccellente: 1200.
4. Assegna un'unità a ogni tipo di supporto (Artiglieria: 1, Aereo di ricognizione: 1, Bomb. tattico: 1, Bomb. pesante: 1, Paracadutisti: 1, Sussidi: 1).
5. Nell'obiettivo attuale (il n. 1), inserisci come text "Conquista il villaggio", come type "Main", lascia hidden a "0" e seleziona "1000" per prestige.
6. Premi il pulsante "Nuovo".
7. Nell'obiettivo attuale (il 2), inserisci come text "Sergio deve sopravvivere", come type "Condition", lascia hidden a "0" e assegna "0" per prestige.
8. Premi "Inserisci".
9. Apri lo strumento "Editor di causanti". 
10. Premi il pulsante "Localizzazioni" e imposta una location attorno al "Support place" (si chiamerà "Location 1").
11. Imposta un'altra location in una zona per cui debbano passare le truppe per avvicinarsi al villaggio (si chiamerà "Location 2").
12. Imposta un'altra location attorno all'unità più pericolosa per i tedeschi (si chiamerà "Location 3").
13. Imposta un'ultima location attorno all'edificio in cui si trova l'unità di fanteria più forte dei tedeschi (si chiamerà "Location 4").

14. Premi il pulsante "Nuovo percorso" e crea un percorso che dovrà essere pattugliato da qualche unità tedesca, selezionando in ordine i vari punti lungo cui vuoi che si muovano le unità. Ricorda di contrassegnare la casella "Ciclica".
15. Apri lo strumento "Collocatore di unità". 
16. Seleziona l'unità di fanteria che vuoi assegnare al percorso di pattuglia.
17. Fai clic con il tasto destro del mouse sull'unità che svolgerà il pattugliamento e seleziona "Proprietà".
18. Nella finestra "Proprietà delle unità" inserisci in ID Gruppo "Pattuglia 1" e seleziona "Patrol" come stato globale.
19. Seleziona nuovamente l'Editor di causanti.
20. Premi il pulsante "Nuovo".
21. Assegna alla nuova causa il nome "Obiettivo di conquista".
22. Fai clic due volte su "On every second" e seleziona "Units player changed". Premi "Accetta". In questo modo, ogni secondo si controllerà se qualche unità ha cambiato proprietario ("owner"), e in tal caso verrà eseguita la causante.
23. Fai clic due volte su "<< add new condition >>" e seleziona "Location of the triggering unit". In "Collocazione", scegli "Location 1". Premi "Accetta". In questo modo, la collocazione dell'unità che ha cambiato proprietario ("owner") dovrà essere "Location 1".
24. Fai clic due volte su "<< add new condition >>" e seleziona "Owner of the triggering unit". In "Giocatore", scegli "Player 1". Premi "Accetta". Hai stabilito che, affinché la condizione sia soddisfatta, il nuovo proprietario ("owner") dell'unità dovrà essere il Giocatore 1.
25. Fai clic due volte su "<< add new action >>" e seleziona "Objective completed". In "Giocatore" scegli "Player 1" e in "Numero" seleziona il numero della missione (1). Premi "Accetta". In questo modo, se le condizioni sono soddisfatte, l'obiettivo 1 della missione si considererà completato.
26. Fai clic due volte su "<< add new action >>" e seleziona "Objective completed". In "Giocatore" scegli "Player 1" e in "Numero" seleziona il numero della missione (2). Premi "Accetta". In questo modo, se le condizioni sono soddisfatte, l'obiettivo 2 della missione si considererà completato.
27. Accetta le attuali proprietà della causa.
28. Premi il pulsante "Nuovo".
29. Assegna alla nuova causa il nome "Supporto esterno".
30. Fai clic due volte su "On every second" e seleziona "Unit enters location". In "Destinazione", scegli "Location 2". Premi "Accetta".

31. Fai clic due volte su "<< add new condition >>" e seleziona "Owner of the triggering unit". In "Giocatore", scegli "Player 1". Premi "Accetta".
32. Fai clic due volte su "<< add new action >>" e seleziona "Tactical bomber". In "Giocatore" scegli "Player 1" e in "Destinazione", "Location 3". Premi "Accetta".
33. Fai clic due volte su "<< add new action >>" e seleziona "Cannonade". In "Giocatore" scegli "Player 1" e in "Destinazione", "Location 4". Premi "Accetta".
34. Accetta le attuali proprietà della causa.
35. Premi il pulsante "Nuovo".
36. Assegna alla nuova causa il nome "Sergio non deve morire".
37. Fai clic due volte su "On every second" e seleziona "Unit died". Premi "Accetta".
38. Fai clic due volte su "<< add new condition >>" e seleziona "Type of the triggering unit". In "Unità", scegli "Unità specifica" e nell'elenco a discesa seleziona "it sergio hero". Premi "Accetta".
39. Fai clic due volte su "<< add new action >>" e seleziona "Objective failed". In "Giocatore" scegli "Player 1" e in "Numero", il numero dell'obiettivo (2). Premi "Accetta".
40. Accetta le attuali proprietà della causa.
41. Premi il pulsante "Nuovo".
42. Assegna alla nuova causa il nome "Pattuglia".
43. Fai clic due volte su "<< add new condition >>" e seleziona "Find units in AI-Group". In "Gruppo IA", scegli "pattuglia1". Premi "Accetta".
44. Fai clic due volte su "<< add new action >>" e seleziona "Attack move AI-group on path". In "Gruppo IA" scegli "pattuglia 1" e in "Rotta", "Path 1". Premi "Accetta".
45. 45. Accetta le attuali proprietà della causa.

## **8. Ambientazione della mappa**

---

### **8.1 Oggetti dello scenario**

Abbiamo già una mappa completamente funzionante. Potremmo già iniziare una partita e portare il nostro commando italiano al villaggio attraversando il canyon, sorprendere le truppe tedesche e liberare la gente. Allo stato attuale, però, lo scenario è ancora un po' spoglio: sarebbe interessante aggiungere qualche elemento per aumentare le potenzialità della nostra mappa.



Abbiamo a disposizione numerose opzioni... Ad esempio, possiamo aggiungere alcuni oggetti alla mappa, premendo direttamente il pulsante del collocatore di oggetti.

Seleziona sul pannello laterale la categoria dell'oggetto desiderato, quindi scegli uno degli oggetti disponibili: edifici, rovine, rocce, alberi, elementi dello scenario (lampioni, mura, recinti...), ponti ecc.



Ad esempio, facciamo clic sull'icona di una conifera e selezioniamo questo tipo di albero. Se ora spostiamo il cursore del mouse sulla mappa con cui lavoriamo, vediamo che il cursore sta "trascinando" un albero. Ogni volta che facciamo clic con il tasto sinistro del mouse, collochiamo sul terreno l'oggetto selezionato. Per annullare questa modalità di modifica, basta fare clic con il tasto destro del mouse.

**NOTA:** Il collocatore di oggetti funziona esattamente come il collocatore di unità e dispone degli stessi strumenti con cui potrai spostare, inclinare e ruotare l'oggetto desiderato sulla mappa. (Consulta il capitolo 4 di questo manuale, "Edifici e unità".)

## ESEMPIO PRATICO (IV)


Adesso aggiungiamo un po' di vegetazione per rendere più realistica la mappa.

1. Premi il pulsante del "Collocatore di oggetti".
2. Nel pannello laterale, seleziona la categoria "04 tree".
3. Nel catalogo della categoria visibile nel pannello laterale, individua alberi di tipo conifera (fir.4d).
4. Fai clic in vari punti della mappa per collocare questi abeti su tutta la superficie.
5. Nel catalogo della categoria visibile nel pannello laterale, individua alberi simili (fir2\_green.4d).
6. Fai clic in vari punti della mappa per distribuirli su tutta la superficie (stiamo dando una certa varietà al bosco).
7. Nel catalogo della categoria visibile nel pannello laterale, cerca alberi simili ma di diverse dimensioni (fir\_small2.4d).
8. Fai clic in vari punti della mappa per sistemarli su tutta la superficie.
9. Nel pannello laterale, seleziona la categoria "02 bushes".
10. Nel catalogo della categoria visibile nel pannello laterale, cerca l'arbusto "smallbush01.4d".
11. Disponi vari arbusti di questo tipo all'uscita del canyon da cui le truppe italiane accederanno alle zone vicine al villaggio (così facendo, aggiungiamo una copertura di foglie).

## 8.2 Strade

Gli scenari di Panzers II possono essere molto più complicati e andare ben oltre qualche montagna, alberi ed edifici. Per dare più carattere alle nostre mappe possiamo aggiungere strade, fiumi e laghi.










 Lo strumento "Editor di strade" ci consente di tracciare strade e sentieri. Il pannello laterale di questo strumento offre numerose opzioni: strade, sentieri in terra battuta, tracce di pneumatici, strade urbane ecc.

Se vuoi, il pannello laterale ti consente di modificare tutti questi tipi di strade: cambiare l'orientazione delle trame (U specchio e V specchio), cambiare la trasparenza (alfa) delle zone laterali e modificare la distanza di tassellazione della strada (che determina la dolcezza della curva con cui la linea della strada percorre i punti del tracciato).

Quando utilizziamo questo strumento, dobbiamo sempre tenere a mente che le strade sono linee definite da nodi: per creare o modificare una strada, lavoreremo con vari punti (chiamati nodi) che formano una linea. La strada verrà tracciata come una linea che passa per tutti i nodi. Per modificare la strada basterà spostare i nodi e la traiettoria della strada cambierà a seconda degli spostamenti effettuati.

Selezionando l'Editor di strade, si apre la relativa barra degli strumenti:



-  **Nuovo raccordo** Ti consente di creare nuovi raccordi tra le strade: incroci, intersezioni, inserzioni.
-  **Sposta raccordo** Ti consente di spostare i raccordi stradali.
-  **Ruota raccordo** Ti consente di ruotare un raccordo stradale.
-  **Nuova strada** Ti consente di creare una nuova strada.
-  **Inserisci i nodi della strada** Con questo strumento puoi aggiungere nuovi nodi a una strada esistente.
-  **Sposta i nodi della strada** Ti consente di spostare i nodi di qualsiasi strada.
-  **Ruota i nodi della strada** Ti consente di ruotare i nodi di una strada.

Creare una nuova strada è molto facile. Selezionando lo strumento "Nuova strada", ci accorgeremo che, insieme al cursore, sulla mappa compare un punto bianco: è un nodo della strada. Se fai clic su un punto della mappa, avrai creato il primo nodo della strada, il suo "nodo di partenza". Se spostiamo il cursore e facciamo nuovamente clic sulla mappa, avremo creato il secondo nodo e verrà visualizzata la nostra strada. I nodi non possono essere molto lontani tra loro e l'editor non ti consentirà di

posizionare il secondo nodo, se vuoi collocarlo a troppa distanza dal primo. Crea il secondo nodo in un punto vicino; se vuoi, potrai modificarlo in seguito.

Una volta creati i primi nodi, avremo un breve segmento stradale. Ora devi selezionare il tipo di strada desiderata. Fai clic due volte sull'elenco dei tipi disponibili nel pannello laterale fino a trovare quello che preferisci. Puoi scegliere tra una vasta gamma di strade (intersezioni, strade sterrate, tracce di pneumatici ecc.) e puoi addirittura creare intersezioni miste (un tipo di strada che si inserisce in una di un altro tipo).

Per collocare la strada possiamo spostare il nodo iniziale e quello finale. Per aggiungere curve, dovremo aggiungere nodi. Per creare un'intersezione tra due strade (ad esempio una strada che si unisce a un'altra), dobbiamo tracciare quella principale in due sezioni e quindi tracciare un segmento di strada secondaria. Dovremo poi modificare i nodi delle tre strade (le due parti di quella principale e la secondaria) per inserirle in un'intersezione perfetta.

### 8.3 Fiumi, laghi, guadi e ponti

#### Fiumi

La creazione dei fiumi è simile a quella delle strade, perché anche qui si lavora per nodi. Tuttavia, nel caso dei fiumi dobbiamo ricordare che avremo bisogno di un letto, quindi un solco o una depressione in cui possa scorrere l'acqua.

Se nella mappa ancora non è presente il letto di un fiume, è ora di usare lo strumento "Abbassa" dell'Editor di mappe di altezza per creare un solco e poi riempirlo d'acqua.

Una volta creato il letto, seleziona lo strumento "Editor di fiumi", che ti offre i seguenti strumenti:



**Nuovo fiume** Ti consente di inserire fiumi nelle tue mappe.



**Inserisci nodo** Consente di aggiungere un nodo a un fiume esistente per modificarne in seguito il corso.



**Sposta i nodi del fiume** Consente di spostare i nodi del fiume per alterarne il corso.



**Solleva fiume** Consente di cambiare l'altezza del fiume per adattarla a quella del terreno o per variarne la portata d'acqua.

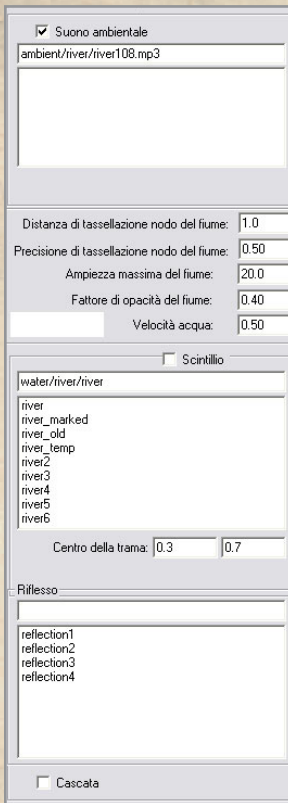


**Ruota fiume** Consente di ruotare i nodi del fiume.

La creazione dei fiumi è molto simile a quella delle strade, a cominciare dal fatto che in entrambi i casi la traiettoria è definita dai nodi. Per creare un nuovo fiume basta aprire l'Editor di fiumi e selezionare "Nuovo fiume". Fai clic su un punto qualsiasi della mappa e comparirà il primo nodo del fiume. Se spostiamo il cursore (non molto, come per le strade) e facciamo clic sulla mappa, comparirà il secondo nodo e vedremo uno stretto segmento di fiume.

Per adattare il fiume al letto che abbiamo creato, dovremo collocare i nodi adeguatamente (aggiungendo nuovi nodi, se necessario, per rispettare le curve e i meandri del tracciato) e usare lo strumento "Solleva fiume" per sollevarlo o abbassarlo fino a quando non coinciderà con il suo corso. Come sapremo di esserci riusciti? Ce ne accorgeremo perché lo stretto tratto fluviale si espanderà all'improvviso e riempirà il letto.

**NOTA:** Devi considerare che i fiumi nell'editor di Panzers II sono orizzontali, ovvero non si adattano ai dislivelli del terreno.



Il pannello laterale dell'Editor di fiumi ci consente di regolare certi parametri dei corsi d'acqua: potremo modificarne la trama (con "Distanza di tassellazione nodo del fiume" e "Precisione di tassellazione nodo del fiume"), cambiarne l'ampiezza massima, regolare il fattore di opacità (per vedere meglio o peggio il fondo) o la velocità dell'acqua.

Avremo inoltre la possibilità di aggiungere o eliminare lo scintillio della luna o del sole sull'acqua, modificare il tipo di riflesso o la trama del fiume.

Una volta creato un fiume, è importante risolvere una questione importante: come attraversarlo. I fiumi non sono solo un bell'elemento da collocare sulla mappa, ma le conferiscono anche una certa profondità strategica, obbligando le unità a compiere determinati giri e a proteggere o attaccare i possibili punti di passaggio, come guadi o ponti.

## Guadi

Per creare guadi che consentano alle nostre unità di attraversare i fiumi, è necessario usare l'Editor di mappe di altura e lo strumento "Solleva", in modo che nel punto desiderato il fiume sia poco profondo. Dovremo poi assegnare a una delle trame della mappa la proprietà "Guado". (Consulta il capitolo 2 di questo manuale: "Terreno").

## Ponti

Disporre i ponti è ancora più semplice. Basterà selezionare un ponte nel "Collocatore di oggetti", nella categoria 20 "bridges" e collocarlo dove vogliamo sul fiume, utilizzando come per qualsiasi altro oggetto gli strumenti "Sposta", "Ruota" e "Solleva". Molto probabilmente dovremo usare l'Editor di mappe di altezza per far sì che le rive del fiume e il ponte coincidano alla perfezione.

## Laghi




Il processo di inserimento di un lago è simile alla creazione di un fiume, ma è molto più facile e veloce. Seleziona lo strumento "Collocatore di laghi/fiumi".


Invece che un corso d'acqua formato da nodi, dovremo definire un "punto di allagamento" da cui avrà origine il lago. Una volta collocato questo punto di allagamento, il lago si crea come se lo si stesse riempiendo d'acqua fino a raggiungere il livello del punto di allagamento. In questo modo potremo creare laghi di grandi dimensioni e addirittura zone costiere.

Prima di stabilire il punto di allagamento del lago, dovremo aver deciso, nel pannello laterale del Collocatore di laghi/fiumi, la categoria del lago (nell'attuale versione dell'editor ne esiste solo una), il tipo di lago (ne hai a disposizione tre) e dovremo aver modificato il fattore di opacità, che per impostazione predefinita è zero (se non lo modifichiamo, il lago sarà trasparente e non potremo vederlo).

### ESEMPIO PRATICO (V)

Per rendere la nostra mappa ancora più completa, aggiungiamo una strada e un fiume con un ponte di pietra.


1. Premi il pulsante dell'Editor di mappe di altezza 

2. Seleziona lo strumento "Abbassa" 

3. Dietro al villaggio, traccia un solco rettilineo che attraversi tutta la mappa: sarà il letto del fiume.



4. Seleziona lo strumento "Editor di fiumi".

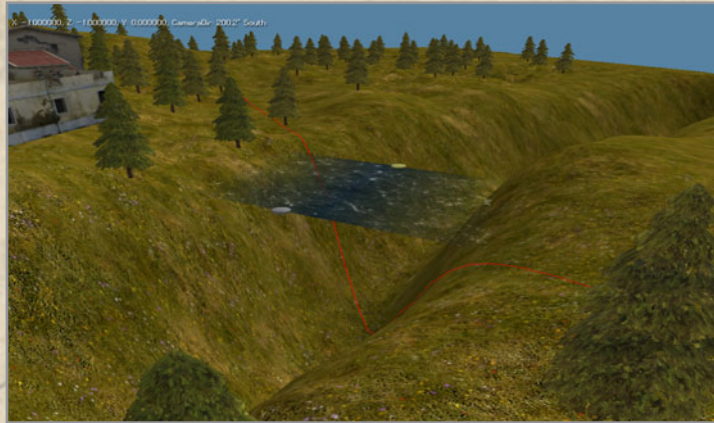
5. Premi il pulsante "Nuovo fiume" 



6. Fai clic sul tracciato del fiume per collocare il primo nodo del corso d'acqua.

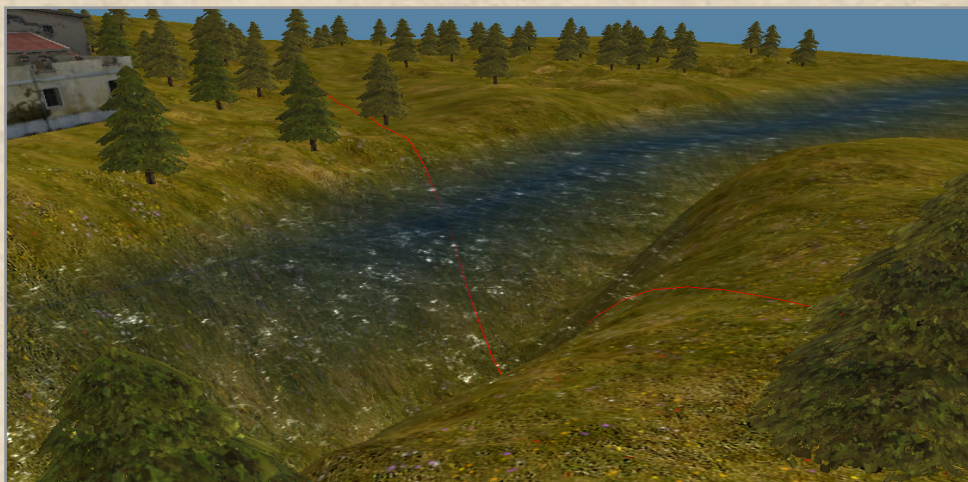





7. Un po' più avanti, sempre sul tracciato (ma non troppo lontano), fai nuovamente clic con il mouse per collocare il secondo nodo.
8. Attiva lo scintillio dell'acqua.
9. Usa lo strumento "Solleva fiume" per adattare i nodi all'altezza del letto fino a quando il fiume non si "espande" nel letto.



10. Aggiungi altri nodi con lo strumento "Inserisci nodo"  e regolane la posizione con "Sposta i nodi del fiume"  per fare in modo che l'acqua passi per tutto il tracciato.




11. Seleziona lo strumento "Collocatore di oggetti" 


12. Seleziona la categoria 20 "bridges" e l'oggetto "stonebridge\_2.4d". Posizionalo sopra il fiume.



13. Usa gli strumenti "Sposta", "Ruota" e "Solleva" del Collocatore di oggetti per adattare il ponte alle rive del fiume.



14. Seleziona lo strumento "Editor di strade" 

15. Fai clic su "Nuova strada" 


16. Fai clic sulla mappa per posizionare il primo nodo della strada.

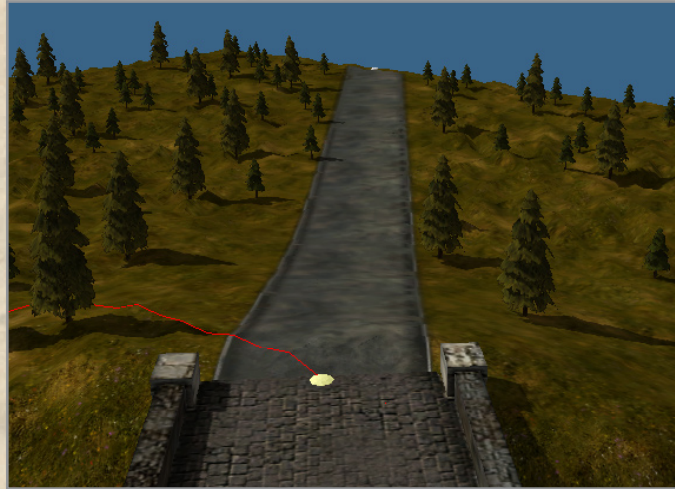
17. Fai di nuovo clic sulla mappa, non molto lontano, per collocare il secondo nodo.




18. Fai clic due volte sul tipo di strada "road2b\_a".




19. Con lo strumento "Sposta i nodi della strada" , muovi i nodi della strada in modo da farla combaciare con il ponte e che si dissolva oltre l'estremità della mappa.




20. Fai clic su "Nuova strada" 

21. Fai clic sulla mappa, dall'altra parte del ponte, per posizionare il primo nodo della strada.

22. Fai di nuovo clic sulla mappa, non molto lontano, per posizionare il secondo nodo.

23. 23. Con lo strumento "Sposta i nodi della strada" , muovi i nodi della strada in modo che combaci con il ponte.

24. 24. Fai clic su "Inserisci i nodi della strada"

25. 25. Aggiungi un nodo alla strada per creare la curva e se necessario spostalo con lo strumento "Sposta i nodi della strada"  per farlo arrivare fino al villaggio.



## 9. Luz y condiciones atmosféricas

La nostra prima mappa ormai è completa. Abbiamo le unità, una serie di cause che regolano gli eventi, una piccola catena montuosa, un bosco, degli arbusti, un villaggio, il fiume, la strada, un ponte... ma ci manca un po' di atmosfera.



Tutte le condizioni atmosferiche e l'illuminazione sono regolate da "Impostazioni di luce e ombra". Il pannello laterale di questo strumento presenta tutti i parametri di illuminazione solare e dell'ambiente.

| Presets |          |
|---------|----------|
| Nuovo   | Copia    |
| Elimina | Rinomina |
| Carica  | Salva    |
| Default |          |

| Parametri                             |     |
|---------------------------------------|-----|
| Ambiente                              |     |
| Ton                                   | 0   |
| Sat                                   | 0   |
| Val                                   | 46  |
| Luce del sole                         |     |
| Ton                                   | 0   |
| Sat                                   | 0   |
| Val                                   | 64  |
| Dir                                   | 60  |
| Elev                                  | 45  |
| Nebbia                                |     |
| Ton                                   | 206 |
| Sat                                   | 50  |
| Val                                   | 60  |
| Vicino                                | 0   |
| Lont                                  | 0   |
| Skyb.                                 | 0   |
| Effetti meteorologici                 |     |
| Pioggia                               | 0   |
| Neve                                  | 0   |
| Sabbia                                | 0   |
| Tuoni                                 | 0   |
| Fioritura                             | 0   |
| File di effetti di tempesta di sabbia |     |
| Effects/Atmosphere/Sandstorm.fx       | <<  |
| Ripristina                            |     |
| Configurazione predefinita            |     |

### Ambiente

L'illuminazione ambientale è quella che si diffonde su tutto uno scenario e che ci consente di vedere anche ciò che si trova in ombra. In una luminosa giornata estiva, la luce ambientale è molto elevata, ma lo stesso giorno, di sera, la luce è minore e le ombre sono molto più scure. Inoltre, una giornata nuvolosa ma luminosa ha un alto livello di luce ambientale: la luce sembra non arrivare da nessuna fonte concreta e non vi sono nemmeno ombre percepibili.

Nella sezione "Ambiente" troviamo tre parametri: "Tonalità", "Saturazione" e "Valore". La tonalità è il colore della luce ambientale, la saturazione è la vivacità del colore (un rosso molto saturo è un rosso fuoco, ma un rosso poco saturo è quasi grigio), e il valore è l'intensità della luce, dall'assenza completa alla piena luminosità.

### Luce del sole

La luce del sole è diretta verso un punto, e ne derivano quindi due effetti: da una parte illumina alcune zone degli oggetti e altre no, e dall'altra parte, proietta ombre. Quindi, ai parametri anteriori se ne aggiungono altri due: la direzione in gradi "Dir" (0° Nord, 180° Sud, 90° Est e 270° Ovest) e l'elevazione "Elev", anch'essa espressa in gradi (90° è mezzogiorno e 0° è l'alba). Il colore della luce del sole è fondamentale per dare una determinata sensazione temporale e climatica. Una luce gialla brillante indica un giorno di sole, una luce rossastra o aranciata segnala il tramonto o l'alba e una luce bianca con una maggior quantità di luce ambientale che solare annuncia una giornata nuvolosa. Infine, una luce bianco-azzurrata con scarsa luce ambientale dà l'idea di una notte di luna piena.

## Nebbia

Le opzioni della nebbia ci consentono di simulare la bruma sulla mappa. I parametri principali della nebbia sono i punti in cui inizia e finisce. Se entrambi hanno il valore 0 (o se il valore della casella "Lontano" è inferiore a quello della casella "Vicino"), non c'è nebbia. Il parametro iniziale indica a che distanza dalla camera la nebbia inizia a incidere sulla nostra visuale. Il parametro finale indica a che distanza dalla camera la nebbia ci ostruisce completamente la vista.

Una bruma lontana ha come parametro iniziale una distanza media, mentre il punto finale è situato molto lontano; una foschia mattutina avrà un parametro finale attorno a 83 e un principio corrispondente a 10 circa, mentre una nebbia fitta avrà come inizio 0 e come fine 50 o meno.

Gli altri parametri della nebbia sono, come per la luce, la tonalità, la saturazione e il valore. In questo caso, il colore e la saturazione sono chiari: la nebbia potrà essere di qualsiasi colore, anche se sono più realistiche quelle azzurrate e poco saturate (quasi bianche). Il valore, invece, può portare a un equivoco: una nebbia con valore 0 non è una nebbia molto tenue... è una nebbia nera. Si tratta di un trucco molto utile per dare profondità alla notte.


## Effetti climatici

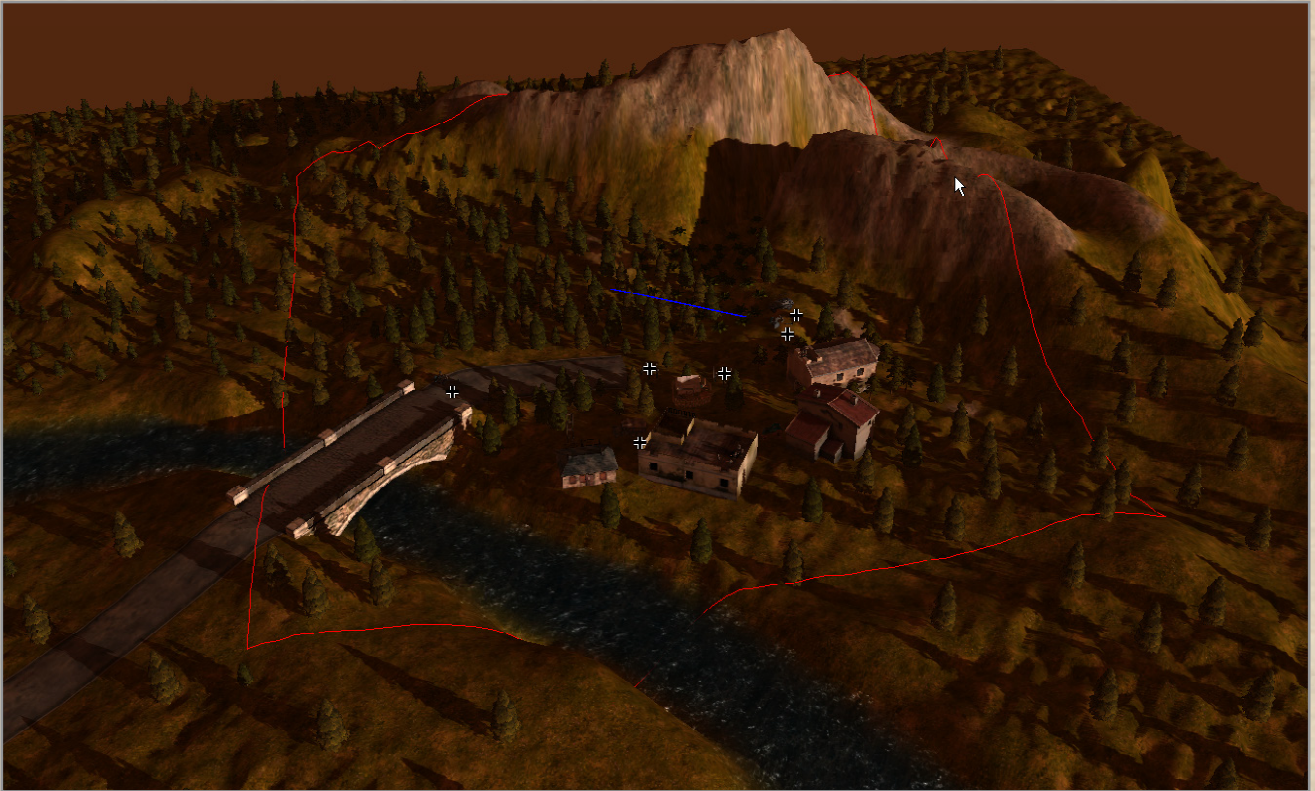
Con gli effetti climatici possiamo assegnare valori al clima locale: pioggia, neve, tempeste di sabbia, tuoni e lampi o un effetto di "fioritura". Le prime quattro condizioni meteo sono chiare: la pioggia ha vari gradi, dalla pioggerellina al diluvio universale, la neve può essere una spolverata o una grande nevicata, la tempesta di sabbia va da un'atmosfera polverosa fino a una vera tempesta del deserto, e i tuoni possono essere un lampo ogni tanto oppure una tempesta elettrica degna dell'ira degli dei. La quinta opzione, "fioritura", consente di dare uno splendore speciale agli elementi più brillanti dello scenario, come i fiori o gli scintillii del sole, conferendo un aspetto molto luminoso che ricorda le mattine di primavera.

Per attivare gli effetti climatici, devi contrassegnare la casella "Attivi" nella sezione "Effetti climatici".

## ESEMPIO PRATICO (VI)

Per dare il tocco finale alla nostra mappa ormai finita, scegliamo di effettuare l'operazione d'assalto italiana in una limpida serata estiva.

1. Seleziona lo strumento "Impostazioni luce/ombra" 
2. Regola così i parametri della nebbia: Ton: 23, Sat: 73, Val: 40, Vicino: 0, Lont: 0, per creare un cielo scuro e rossastro.
3. Regola così i parametri di ambiente: Ton: 18, Sat: 67, Val: 49. Otterrai un ambiente dalla luce tenue e rossastra.
4. Per la luce del sole, imposta Ton: 18, Sat: 43 (la luce del sole deve sempre essere più bianca di quella ambientale), Val: 100 (anche se diamo la massima intensità alla luce solare, l'illuminazione globale è data da quella ambientale), Dir: 43 (questo valore puoi regolarlo come preferisci), Elev: 15 (un tramonto o un'alba molto marcati).



La mappa è completa e pronta a essere usata. Non dimenticarti di salvarla nella cartella "Scenarios" precedentemente creata nella directory di Panzers II.

La missione è stata completata. Buon divertimento!