

Composizione del villaggio

Comincia ora il lavoro che dà più soddisfazioni ma allo stesso tempo è il più pericoloso. Appena notate eccessivi rallentamenti nel vostro calcolatore dovete rivedere tutti i modelli importati ed abbassarne drasticamente la definizione per poter continuare a lavorare tranquillamente.



Il collocamento delle piramidi

Cominciamo ad importare (comando “Unisci”) gli elementi ad uno ad uno. Le piramidi andranno posizionate nelle zone quadrate scure più grosse ed i tempieetti in quelle piccole. Sicuramente, una volta importati i due oggetti (gruppi) dovrrete scalarli uniformemente per adattarli alla nuova dimensione. La dimensione finale delle piramidi non è quella giusta ma dal villaggio appariranno più che bene. State attenti a non far toccare il cielo alle punte. In tal caso ridimensionate le piramidi o alzate il cielo.

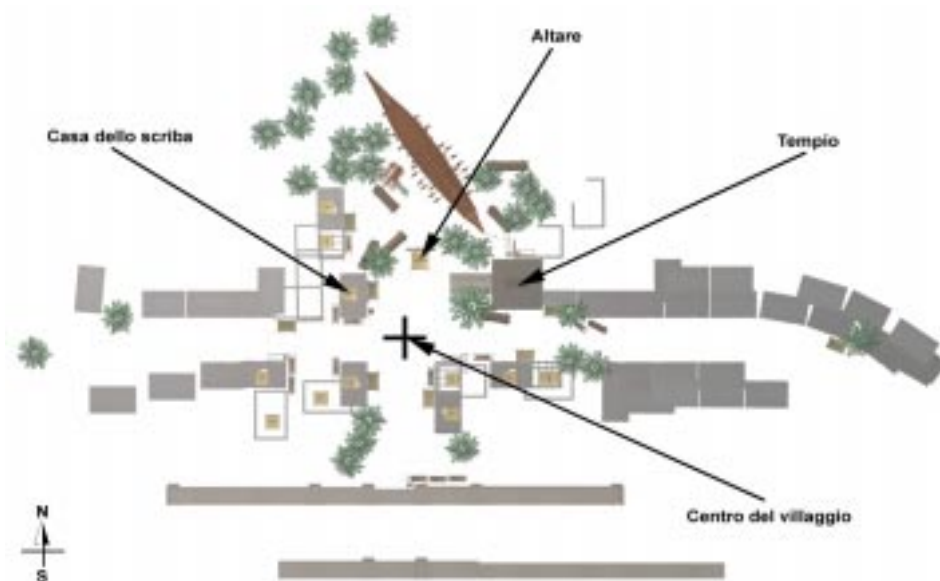
■ **Figura 21.1**
 Con l'aiuto della mappa
 visibile in fase di
 lavorazione è facile
 collocare tempiette
 e piramidi dall'altra sponda
 del Nilo.



I Luoghi principali

Nell' immagine 21.2 c'è uno schema del villaggio. E' utile cominciare ad assemblare il villaggio partendo dal centro e posizionare subito gli oggetti principali, il tempio, l'altare e la casa dello scriba.

■ **Figura 21.2**
 Pianta del villaggio. Il
 centro e i 3 luoghi tipici.



Il centro dell'azione

In figura 21.3 è evidenziata l'area in cui il giocatore potrà muoversi. Potrà andare al centro del villaggio, entrare in casa e nel tempio e finire il gioco sistemando lo scarabeo magico sull'altare.

Tutto è in funzione di ciò che si può vedere da questi punti. Qualsiasi cosa sia nascosta dagli elementi circostanti può essere eviata.

Il centro del villaggio guarda verso:

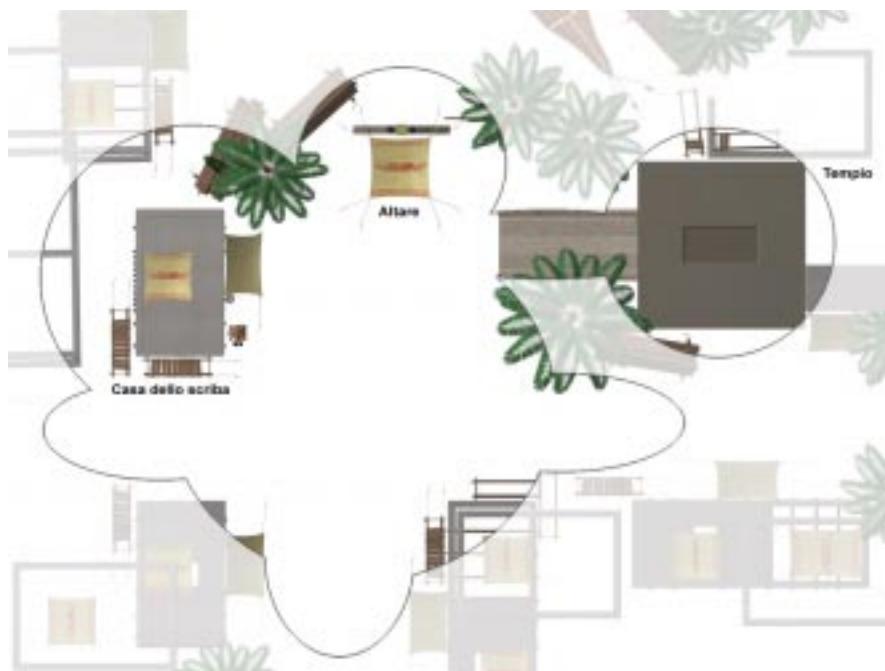
Nord: Altare, palme, nave solare ed in lontananza le piramidi.

Est: Tempio, palme, case ed in lontananza ancora case e collina sabbiosa.

Ovest: Casa dello scriba, palme, case ed in lontananza ancora case e collina sabbiosa.

Sud: Case e mura del tempio.

Nella zona di gioco andranno sistemati gli oggetti ad alto dettaglio, altrove tutti quelli a bassissima qualità.



■ **Figura 21.3**
Zona di gioco.

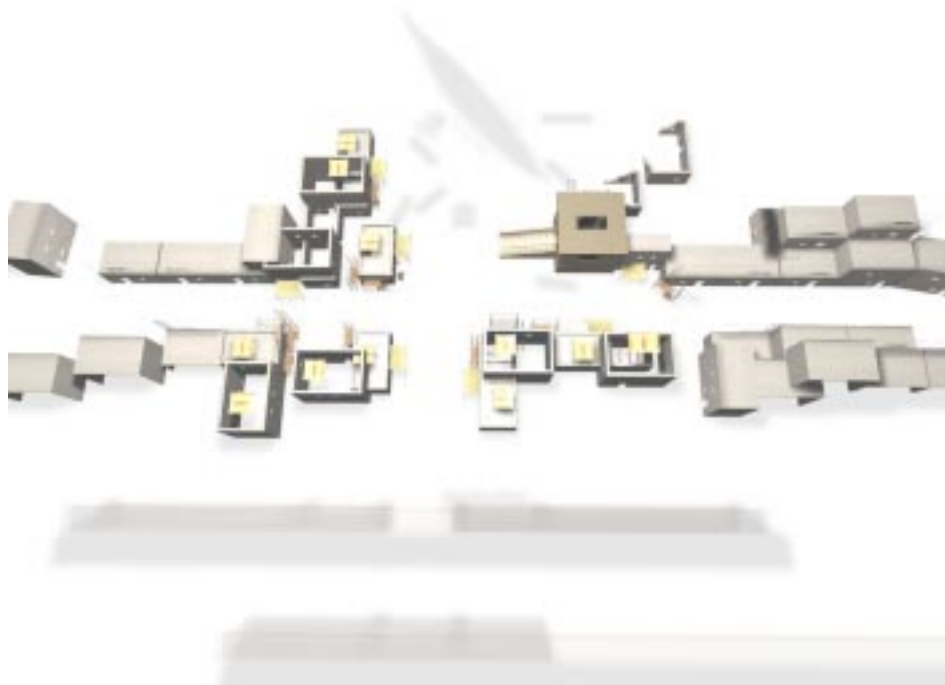
La disposizione degli elementi

Nelle figure che seguono sono mostrate le posizioni degli oggetti. Naturalmente siete liberi di organizzare le cose in modo autonomo. La casa, il tempio e l'altare però devono far parte di un triangolo.

In figura 21.4 potete vedere tutte le case sistemate nella via principale. Le case al centro non hanno il tetto, non serve. Le case più esterne sono finte

■ **Figura 21.4**

Sistemazione delle case e delle impalcature.



In figura 21.5 sono visibili due copie delle grandi mura. L'apertura mostra le mura interne e non c'è bisogno di nettere nient'altro a Sud. Attorno all'ingresso sono state posizionate impalcature a 3-4 piani.

■ **Figura 21.5**

Sistemazione delle case e delle impalcature.



In figura 21.6 sono stati posizionati i gruppi di tronchi. E' utile spargere attorno alle case anche qualche pezzo di legno, a terra o appoggiato alle pareti.



■ **Figura 21.6**
Gruppi di tronchi sparsi,
aperti o chiusi.

Le palme vanno posizionate un po' a caso intorno al villaggio, vicino al centro posizioneremo quelle con un buon dettaglio. Le restanti sono tutte a basso livello. Nell'immagine 21.7 ce ne sono una ventina, il numero è in finzione della potenza del vostro calcolatore. A voi la scelta.

Ogni tanto è utile "staccare" un ramo e "gettarlo" a terra.



■ **Figura 21.7**
Disposizione delle palme.

In figura 21.8 si possono vedere tutti gli elementi del villaggio. Anche se da "lalto sembra "spglio" dal centro del villaggio ad altezza uomo tutto avr la sua logica.

■ **Figura 21.8**
Disposizione di tutti gli
elementi.



Note di dettaglio

In figura 21.9 c' uno scorcio del villaggio, senza cielo e terra.

La telecamera  stat posta ad altezza uomo.

Da notare il dettaglio delle palme:

- Quelle in lontananza possono essere ignorate (bassissimo dettaglio).
- Quella in primo piano risulta corretta ma pesante (massimo dettaglio).
- La palma a destra invece mostra i suoi difetti (medio dettaglio).

Prima di finire ricordatevi di arredare la casa dello scriba.

■ **Figura 21.9**
Disposizione di tutti gli
elementi.

