

MapEditor-English

James Daniels

| |
|----------------------|
| COLLABORATORS |
|----------------------|

| | | | |
|---------------|-------------------------------------|---------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> MapEditor-English | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | James Daniels | July 31, 2024 | |

| |
|-------------------------|
| REVISION HISTORY |
|-------------------------|

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | MapEditor-English | 1 |
| 1.1 | Contenuto | 1 |
| 1.2 | Informazioni sul Copyright | 1 |
| 1.3 | Requisiti di sistema | 1 |
| 1.4 | Primi passi | 1 |
| 1.5 | Controlli dell'Editor | 2 |
| 1.6 | Usare le tue mappe nel gioco | 3 |

Chapter 1

MapEditor-English

1.1 Contenuto

ISTRUZIONI EDITOR MAPPE DI PAYBACK (c) Apex Designs 2001

Questo file contiene le istruzioni su come usare l'Editor di Mappe per creare i tuoi livelli multigiocatore per Payback. Scegli un capitolo dalla lista seguente.

:: Informazioni sul Copyright :: Requisiti di sistema :: Primi passi :: Controlli dell'Editor :: Usare le tue mappe nel gioco

1.2 Informazioni sul Copyright

INFORMAZIONI SUL COPYRIGHT

L'Editor di Mappe, Payback, questa documentazione e qualsiasi altra cosa presente o allegata al CD di Payback sono sotto copyright. Non distribuire niente - la pirateria uccide lo sviluppo di nuovo software.

Mappe originali prodotte con questo Editor sono liberamente distribuibili. Se crei delle mappe basate su file già esistenti dovresti chiedere il permesso all'autore originale prima di distribuirle. Non puoi ricavare profitto dalla vendita di mappe create con questo Editor. Per favore, manda le mappe che crei all'indirizzo <payback.maps@apex-design.net>, in modo che possano essere messe a disposizione di altri per il download.

1.3 Requisiti di sistema

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti sono gli stessi del gioco, in particolare:

Richieste minime: 020 o superiore, 16Mb o più di RAM, mouse, AGA o scheda grafica. Raccomandato: 040 o superiore, 16 Mb o più di RAM, mouse, AGA o scheda grafica.

1.4 Primi passi

PRIMI PASSI

L'Editor di Mappe di Payback ti permette di creare nuove città in cui giocare. Allo stato attuale, puoi usare queste città solo nella modalità multigiocatore e nella modalità senza missioni. Se arriveranno abbastanza richieste per aggiungere le missioni in modalità singolo giocatore, potrei aggiungerne il supporto - comunque tieni presente che supportare le missioni per singolo giocatore sarà molto più complicato che costruire mappe multigiocatore. Per favore mandami un messaggio all'indirizzo james.daniels@apex-designs.net se sei interessato.

Tutte le mappe personalizzate devono essere raccolte nella directory "UserMaps" della tua installazione di Payback. Non dovresti copiarle nella directory "Maps" - questa contiene le mappe usate dal gioco in modalità singolo giocatore e non dovrebbero essere alterate.

In Payback ogni città consiste di una griglia di 128x128 quadrati. Ogni quadrato ha 3 cubi impilati uno sull'altro sopra di esso. Ogni cubo ha varie proprietà come altezza (e ciò significa che tecnicamente è un cuboide :) grado di inclinazione (e ciò significa che tecnicamente non è nemmeno un cuboide :) e se è visibile oppure no. Visto che ci sono sempre tre cubi su ogni quadrato, cambiando l'altezza del cubo più in basso cambierà anche la posizione degli altri cubi rimasti sopra di esso.

Così come è concepito il gioco, ogni cubo ha 5 facce (dato che la faccia in basso non viene mai vista) chiamate Alto, Nord, Est, Sud e Ovest. Ogni faccia ha varie proprietà come ad esempio se il tempo (atmosferico) debba essere preso in considerazione, se deve essere usato l'alpha-channel, il genlock o deve essere mappato con texture, e se deve essere rovesciato oppure no.

L'editor è abbastanza primitivo e permette di modificare sempre e solo la stessa mappa, chiamata 'UserMaps/Test.#?', dove '#?' può essere 'map', 'mini', 'route', o 'thumb'. Una volta che hai finito di modificare una mappa dovrai rinominare i file 'Test.#?' nella directory 'UserMaps' in qualcosa di più appropriato. Di conseguenza, se vuoi modificare una mappa esistente, devi prima rinominare i vari file in 'Test.#?'.

L'editor userà il modo video e il linguaggio selezionati per il gioco, per questo motivo devi prima lanciare almeno una volta il gioco, altrimenti l'editor potrebbe non funzionare correttamente.

Adesso dovresti leggere **Controlli dell'Editor**.

1.5 Controlli dell'Editor

CONTROLLI DELL'EDITOR

Attenzione: prima di procedere dovresti leggere **Primi Passi**.

CONTROLLI GENERALI(Questi controlli agiscono sull'intera mappa.)

Movimenti del mouse (nessun bottone del mouse premuto) - Muovi vista/cursore. (Il cursore è sempre al centro dello schermo a meno che non sia selezionata una regione.) Movimenti del mouse + RMB - Zoom avanti/indietro (mouse su/giù) Movimenti del mouse + LMB - Seleziona regione. Tenendo premuto, assieme al LMB, il tasto Q o il tasto A potrai selezionare i cubi impilati. Premendo di nuovo LMB verrà tolta la selezione dalla regione e verrà liberato il cursore. L - Carica la mappa 'test.#?'. V - Salva la mappa 'test.#?'. Attenzione perché il programma non chiede conferma prima di sovrascrivere un file già esistente, quindi fai attenzione a non sovrascrivere una mappa che vuoi conservare. N - Elimina la mappa corrente. Attenzione perché il programma non chiede conferma prima di procedere. Esc - Termina il programma. Attenzione perché il programma non chiede conferma. Z - Attiva/Disattiva ambientazione notturna. Quando è attivata tutte le texture sono rese con una tonalità più scura. Il caricamento delle nuove texture potrebbe richiedere del tempo. X - Cambia condizione meteo (normale, neve, pioggia). Viene ignorato nella modalità multigiocatore e non viene mostrato nell'editor. La pioggia apparirà solo nel primo livello nella modalità singolo giocatore. Q - Muovi cursore verso l'alto (verso l'obiettivo). A - Muovi cursore verso il basso (lontano dall'obiettivo). C - Copia nella clipboard la regione selezionata. P - Incolla dalla clipboard. R - Abilita/disabilita modalità percorso. Le informazioni del percorso sono usate dalla polizia per inseguirti lungo la mappa - senza di esse le macchine della polizia gireranno a caso. Dovrebbe rispecchiare la struttura delle strade. Inutilizzata nella modalità multigiocatore. I controlli nella modalità percorso sono: Invio - Seleziona il nodo più vicino. n - Aggiunge un nuovo nodo e lo seleziona. l - Aggiunge un link dal nodo selezionato al nodo più vicino. d - Cancella il nodo selezionato. 1/2/3/4 - Cancella il link relativo.

CONTROLLI CUBO(Questi controlli agiscono solo sul/sui cubo/i correntemente selezionato/i.)

Invio - Cambia l'inclinazione del cubo corrente: può essere "Spento" (il cubo è invisibile), "Piatto" (cubo normale), "Vert" (la parte alta del cubo è inclinata verticalmente), "Orizz" (la parte alta del cubo è inclinata orizzontalmente), "RVert" (la parte alta del cubo è inclinata verticalmente e rovesciata), "ROrizz" (la parte alta del cubo è inclinata orizzontalmente e rovesciata). W - Incrementa il valore 'altezza1' del cubo corrente. Se il valore dell'inclinazione è "Spento" o "Piatto" allora il valore indicherà l'altezza del cubo. Se invece assume qualsiasi altro valore, allora indicherà l'altezza di una delle estremità del cubo. S - Decrementa il valore 'altezza1' del cubo corrente. Se il valore dell'inclinazione è "Spento" o "Piatto" allora il valore indicherà l'altezza del cubo. Se invece assume qualsiasi altro valore, allora indicherà l'altezza di una delle estremità del cubo. E - Incrementa il valore 'altezza2' del cubo corrente. Se il valore dell'inclinazione è "Spento" o "Piatto" allora sarà ignorato. Se invece assume qualsiasi altro valore, allora indicherà l'altezza di una delle estremità del cubo. D - Decrementa il valore 'altezza2' del cubo corrente. Se il valore dell'inclinazione è "Spento" o "Piatto" allora sarà ignorato. Se invece assume qualsiasi

altro valore, allora indicherà l'altezza di una delle estremità del cubo. F1 - Abilita/Disabilita il passaggio dei pedoni su questo quadrato. F2/F3/F4/F5 - Abilita/Disabilita lo scorrimento del traffico lungo l'asse nord/est/sud/ovest. Assicurati che il traffico scorra sulla sinistra altrimenti le portiere delle auto saranno sul lato sbagliato. F6 - Abilita/Disabilita scorrimento traffico lungo la strada F7 - Imposta alcuni 'parametri speciali' per il quadrato. Cambia il contenuto delle scatole, la sequenza dei semafori (assicurati di cambiare questo parametro anche nelle parti di strada che vuoi che siano controllate dai corrispondenti semafori), punti di inizio (assicurati di includere almeno 4 punti di inizio, ricorda anche che funzioneranno correttamente solo se i pedoni sono abilitati a camminare sul quadrato - usa il tasto F1 per questo) e i numeri di riferimento dei telefoni (non rilevante nella modalità multigiocatore). F8 - Cambia tipo di scenario per il quadrato selezionato (ad esempio alberi, telefoni, scatole, ecc.) Ci sono due tipi di passaggi pedonali, ma fate attenzione a usare solo il primo tipo perché il secondo è sprovvisto di lampeggianti. F9/F10 - Ruota lo scenario in senso orario/antiorario. B - Abilita/Disabilita la possibilità che la polizia possa mettere posti di blocco sul quadrato selezionato (non utilizzato nella modalità multigiocatore).

CONTROLLI SUPERFICI(Questi controlli agiscono solo sulla/e faccia/e del cubo correntemente selezionato.)

1/2/3/4/5 - Seleziona la faccia (Alto/Nord/Est/Sud/Ovest) del cubo corrente. T - Scegli la texture della faccia corrente. Questo mostrerà una lista di tutte le texture disponibili. Usa il mouse per spostarti tra le immagini e usa il pulsante sinistro del mouse per scegliere una texture. Premi il pulsante destro del mouse per annullare. Y - Cambia tipo faccia, può essere: "Spento" (la faccia è disabilitata); "Normale" (la faccia è attiva); "Trasparente" (la faccia è attiva, il colore 0 sarà trasparente); "Semi-trasparente" (la faccia è attiva, l'intera texture sarà trasparente al 50% - valido solo per la faccia 'Alto'); "Riflesso" (la faccia è attiva, la texture è usata come una mappa di diffusione, sarà animata se la texture è chiamata '#Water.chunky'). F - Capovolgi texture da sinistra a destra. La texture per la faccia 'Alto' dovrebbe sempre essere capovolta (e lo è di default) perché altrimenti potrebbe essere disegnata con qualche piccola imperfezione.

1.6 Usare le tue mappe nel gioco

USARE LE TUE MAPPE NEL GIOCO

All'avvio, il gioco va a esaminare automaticamente la directory 'UserMaps' per file con estensione '.map'. Tutti quelli trovati saranno automaticamente selezionabili dalla schermata 'Impostazioni Multigiocatore'. L'unica eccezione è per il file 'test.map', che non verrà mai visualizzato. Così la procedura per testare le tue mappe è la seguente:

1) Salva la tua nuova mappa dall'Editor delle Mappe (premi 'v'). In questo modo verranno creati i file 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' e 'test.route' (se necessario).

2) Esci dall'Editor delle Mappe (premi 'Esc').

3) Apri una shell o usa un file manager per fare una copia di 'test.#?' con un nuovo nome. Se usi la shell, questo è quello che devi scrivere: `cd [directory di Payback - es. "dh0:Giochi/Payback"]` `copy UserMaps/test.map "UserMaps/La Mia Mappa.map"` `copy UserMaps/test.mini "UserMaps/La Mia Mappa.mini"` `copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/La Mia Mappa.thumb"` `copy UserMaps/test.route "UserMaps/La Mia Mappa.route"`

4) Lancia Payback come al solito. Inizia una nuova partita (o carica una partita già esistente) e avvia la modalità multigiocatore o la modalità senza missioni. Adesso dovresti essere in grado di scegliere il tuo nuovo livello, che avrà il nome 'La Mia Mappa'. Se vuoi chiamarlo in un altro modo, dovresti rinominare i file col nome che vuoi usare.

Buon divertimento! E non scordarti di mandare le tue mappe a payback.maps@apex-designs.net in modo che possiamo metterle sul nostro sito web a disposizione del resto del mondo!