

Kart-editor-Norsk

James Daniels

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Kart-editor-Norsk		
<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	Kart-editor-Norsk	1
1.1	Contents	1
1.2	copyright information	1
1.3	requirements	1
1.4	getting started	1
1.5	editor controls	2
1.6	using your map in the game	3

Chapter 1

Kart-editor-Norsk

1.1 Contents

PAYBACKKART - EDITORVEILEDNING (c) Apex Designs 2001

Dette dokumentet inneholder instruksjoner for hvordan å bruke kart-editoren til å lage dine egne flerspillersbrett i Payback. Trykk på et av kapitlene under.

:: Informasjon om kopirett :: Systemkrav :: Å komme i gang :: Hvordan bruke editoren :: Hvordan bruke kartet i spillet

1.2 copyright information

INFORMASJON OM KOPIRETT

Kart-editoren, Payback, denne dokumentasjonen og alt annet som kom på eller med Payback-CD'en er kopibeskyttet. Ikke distribuer de - piratvirksomhet setter en stopper for utvikling av programvare.

Originale kart som er laget med denne editoren er fritt tilgjengelig for alle. Om du lager et kart som baserer seg på et annet må du sørge for å få tillatelse før du distribuerer det videre. Du har ikke lov til å tjene penger ved å lage kart med denne editoren. Vær vennlig å send kart du lager til payback.maps@apex-designs.net slik at vi kan legge de ut på hjemmesiden så andre får lastet de ned.

1.3 requirements

SYSTEMKRAV

Editoren har nesten de samme systemkravet som spillet:

Kreves: 020 eller bedre, 16Mb RAM eller mer, mus, AGA eller grafikk-kort. Anbefalt: 040 eller bedre, 16Mb RAM eller mer, mus, AGA eller grafikk-kort.

1.4 getting started

Å KOMME I GANG

Payback kart-editoren lar deg lage nye byer til Payback. Foreløpig kan disse bare brukes i flerspiller-modus og berserk-modus. Hvis det er store nok ønsker for å legge til enkeltspiller-oppdrag, vil jeg legge inn støtte for det - selv om du må huske på at det blir mye mer komplisert enn å lage vanlig kart. Vennligst send et brev til james.daniels@apex-designs.net hvis du fortsatt er interessert.

Alle egne kart bør forvares i 'UserMaps'-katalogen. Du bør ikke kopiere de til 'Maps'-katalogen - denne inneholder kartene som brukes i enkeltspiller-modus og bør ikke endres.

Hver by i Payback består av et rutenett på 128x128 firkanter. hver firkant har 3 kuber stablet oppover. Hver kube har forskjellige egenskaper som høyde (som jo gjør det til en prisme :), om den skråner, og om man kan se den. Siden det alltid er tre kuber på hver firkant, vil forandring i høyde på den nederste kubene også forandre de kubene som ligger oppå.

Hver av kubene har 5 flater siden man aldri ser undersiden på de. De kalles topp, nord, øst, sør, og vest. Hver av flatene har forskjellige egenskaper ettersom de er 'Ikke i bruk', 'alphachannelled', 'transparent' eller 'teksturemappet' og om den er flippet eller ikke.

Kart-editoren er ganske primitiv og vil alltid editere et kart ved navn 'UserMaps/Test.#?', hvor '#?' kan være 'map', 'mini', 'route' eller 'thumb'. Så snart du er ferdig å editere et kart så bør du endre alle filene som starter med 'Test' i 'UserMaps'-katalogen til noe mer passende. Og motsatt om du har lyst til å endre på et kart du har laget tidligere bør du først endre navnet til 'Test.#?'.

Kart-editoren vil bruke språket og skjermoppløsningen du har valgt i spillet. Av den grunn bør du kjøre spillet først ellers vil ikke kart-editoren virke ordentlig.

Nå bør du lese [Hvordan bruke editoren](#).

1.5 editor controls

H V O R D A N B R U K E E D I T O R E N

NB: Du bør lese [Å komme i gang](#) før du leser videre.

HOVEDKONTROLLER(Disse kontrollene påvirker hele kartet.)

Musebevegelse (ingen museknapper) - Flytt visning/markør. (Markøren er alltid i midten av skjermen unntatt når et område er markert.) Musebevegelse + RMB - Forstørre/Forminsk (mus opp/ned) Musebevegelse + LMB - Marker område. Holder du nede LMB mens du presser Q eller A lar deg velge markere kuber som er oppå hverandre. Klikker du LMB igjen vil ta bort markeringen og frigi markøren. L - Hent 'test.#?'-kartet. V - Lagre 'test.#?'-kartet. Husk at programmet ikke ber om bekreftelse om du er så uheldig og lagrer over et annet kart N - Slett nåværende kart. Husk at programmet ikke ber om bekreftelse. Esc - Avslutt editoren. Husk at programmet ikke ber om bekreftelse. Z - Slå av og på nattmodus. Alle teksturene blir mørkere om natt er satt på. Det kan ta litt tid før alle de nye teksturene er lastet inn. X - Endre vær (normalt, snø, regn). Ignorert i flerspiller-modus og heller ikke vist i kart-editoren. Regn vil bare opptre i første brett på enkeltspiller-modus. Q - Flytt markøren opp (mot kamera). A - Flytt markøren ned (vekk fra kamera). C - Kopier det markerte området til utklippstavlen. P - Lim inn fra utklippstavlen. R - Slå av og på rutemodus. Ruteinformasjonen brukes av politibiler så de kan jage etter deg rundt på kartet, hvis ikke vil de kjøre rundt som galinger. Ruten bør gjenspeile utformingen av veiene. Brukes ikke i flerspiller-modus. Kontrollene i rutemodus er: [Return] - Velg nærmeste node. n - Legg til ny node og marker den. l - Legg til lenke fra markert node til nærmeste node. d - Slett markert node. 1/2/3/4 - Slett valgt lenke.

KUBEKONTROLLER(Disse kontrollene påvirker bare den markerte kubene.)

[Return] - Endrer kubens skråning. Kan være: "Av" (kuben er usynlig), "Flat" (normal kube), "Vert" (kuben skråner vertikalt), "Horis" (kuben skråner horisontalt), "RVert" (kuben skråner motsatt vertikalt), "RHoris" (kuben skråner motsatt horisontalt). W - Øker kubens 'høyde1'-verdi. Om kubens skråning er satt til "Av" eller "Flat" bestemmer denne kubens høyde. Hvis ikke bestemmer den høyden til en av sidene til kubene. S - Minker kubens 'høyde1'-verdi. Om kubens skråning er satt til "Av" eller "Flat" bestemmer denne kubens høyde. Hvis ikke bestemmer den høyden til en av sidene til kubene. E - Øker kubens 'høyde2'-verdi. Om kubens skråning er satt til "Av" eller "Flat" ignoreres verdien. Hvis ikke bestemmer den høyden til en av sidene til kubene. D - Minker kubens 'høyde2'-verdi. Om kubens skråning er satt til "Av" eller "Flat" ignoreres verdien. Hvis ikke bestemmer den høyden til en av sidene til kubene. F1 - Slår av/på om fotgjengere vil gå i de(n) markerte firkanten(e). F2/F3/F4/F5 - Slår av/på trafikkflyten nord/øst/sør/vest. Pass på så bilene kjører på venstre side ellers vil bildørene åpnes på feil side. F6 - Slår av/på trafikk. F7 - Sett 'spesiell parameter' for firkanten. Endrer innholdet i kasser, trafikklysoppførsel, startpunkt (pass på å legge til minst 4 startpunkt. (Vil bare fungere om fotgjengere har lov til å gå på firkanten (bruk F1)) og telefonreferansenummer (ikke relevant i flerspiller-modus). F8 - Endre kulisseeobjekt på markert firkant (f.eks. trær, telefonautomater, kasser, etc.). Gangfeltet ligger der to ganger, pass på så du bruker den første, siden den andre ikke vil blinke. F9/F10 - Rotér kulissten med klokken/mot klokken. B - Slå av/på om politiet kan ha veisperring her (brukes ikke i flerspiller-modus).

FLATEKONTROLLER(Disse kontrollene påvirker bare markerte flater.)

1/2/3/4/5 - Velg den markerte kubens topp-/nord-/øst-/sør-/vest-flate. T - Velg markerte flaters tekstur. Denne viser miniatyrbilder oveer tilgjengelige teksturer. Bruk musen til å navigere mellom bildene og bruk LMB for å velge en ny tekstur, trykk RMB for å avbryte. Y - Endre flatetype; kan være: "Av" (flaten er ikke i bruk), "Normal" (flaten er i bruk), "Transparent" (flaten er i bruk, men farge 0 er transparent), "Alpha" (flaten er i bruk, men teksturen er 50% gjennomsiktig, fungerer bare for "Topp"-flater), "Refleksjon" (flaten er i bruk, teksturen brukes som et spredningskart, skifter om teksturen er kalt '#Water.chunky'). F - Flipp teksturen venstre/høyre. 'Topp'-teksturen burde alltid flippes (og er også det som standard) ellers vil teksturen bli tegnet litt feil.

1.6 using your map in the game

H V O R D A N B R U K E K A R T E T I S P I L L E T

Ved oppstart sjekker spillet automatisk i 'UserMaps'-katalogen etter '.map'-filer. De filene spillet finner blir alternativer i 'Oppsett av flere spillere'-skjermen. Det eneste unntaket er 'test.map'-filen, som automatisk filtreres bort. Så fremgangsmåten for å teste kartene dine i spillet er som følgende:

- 1) Lagre ditt nye kart i kart-editoren (trykk 'v'). Da lagres kartet som 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' og evt. 'test.route'.
- 2) Avslutt kart-editoren (trykk [Esc]).
- 3) Bruk 'shell' eller en filbehandler for å lage en kopi av 'test.#?' med et nytt navn. Om du bruker 'shell' for å gjøre dette så må du skrive følgende: `cd [Payback installasjonskatalog - f.eks. "dh0:Games/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Kartet_mitt.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Kartet_mitt.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Kartet_mitt.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/Kartet_mitt.route"`
- 4) Start Payback som vanlig. Start et nytt spill (eller hent et lagret spill) og gå i flerspiller-modus eller berserk-modus. Du skal nå kunne velge brettet ditt som vil bli kalt 'Kartet_mitt'. Hvis du vil kalle det for noe annet så endrer du bare filnavnet til det ønskelig.

Ha det gøy! Og ikke glem å sende kartene dine til payback.maps@apex-designs.net slik at vi kan legge de ut på nettet så resten av verden kan laste de ned!