

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	Obsah	1
1.2	autorské práva	1
1.3	poùiadavky	1
1.4	îtartujeme	1
1.5	ovládanie editoru	2
1.6	pouùívanie máp v hre	3

Chapter 1

MapEditor-English

1.1 Obsah

PAYBACK - EDITOR MÁP - INŠTRUKCIE (c) Apex Designs 2001

Tento súbor obsahuje inštrukcie, ako používať editor máp a ako vytvoriť vlastné multiplayer levely do Paybacku. Vyber si niektorú z možností:

:: Autorské práva :: Požiadavky :: Ľtartujeme :: Ovládanie editoru :: Používanie máp v hre

1.2 autorské práva

AUTORSKÉ PRÁVA

Editor máp, Payback, táto dokumentácia a všetko ostatné pochádzajúce z CD Payback je chránené zákonom. Neľtír to ďalej - pirátstvo brzdí vývoj nového softwaru. Originálne mapy vytvorené týmto editorom sú voľne ľtíritelné. Mapy vytvorené na základe uľ existujúcich súborov podliehajú autorskému právu a musľt si vyľtíadať povolenie ľtírľt ich ďalej. Nezarábaj na predaji máp vytvorených v tomto editore. Novovytvorené mapy posielaj na payback.maps@apex-designs.net a my ich uverejníme na našich stránkach k stiahnutiu.

1.3 požiadavky

POŤTADAVKY

Požiadavky sú rovnaké ako požiadavky Paybacku, menovite:

Potrebné: Procesor 020 alebo vyšľtľ, 16Mb alebo viac RAM, myľt, AGA alebo grafická karta. Doporučené: Procesor 040 alebo vyšľtľ, 16 Mb alebo viac RAM, myľt, AGA alebo grafická karta.

1.4 ľtartujeme

ĽTARTUJEME

Editor máp ti umoľnuje vytvárať nové mestá do Paybacku. Zatiaľ tieto nové mapy mľou byť použité v módoch Multiplayer a Rampage. Ak bude dostatočný záujem, pridám podporu aj pre mód jedného hráča. Mapy pre mód Singleplayer sú ale o mnoho komplikovanejšie ako pre mód Multiplayer. Napľtľ mi na james.daniels@apex-designs.net, ak ľa to ľtíte stále zaujľma.

Nové mapy sa ukladajú do adresáru 'UserMaps'. Nekopľruj ich do adresára 'Maps'-tu sú uložené mapy len pre hru jedného hráča.

Každé mesto v Paybacku sa skladá z pola 128x128 ítvorčekov. Každý ítvorec má na sebe 3 kocky. Každá kocka má rôzne vlastnosti. Napríklad výšku, sklon a viditeľnosť. Na jednom ítvorci sú vždy tri kocky. Zmenou výšky spodnej kocky sa zmení aj pozícia vietých ostatných kociek.

Každá kocka má 5 tvárí (strán). (spodná strana nieje viditeľná) Vrchnú, severnú, východnú, južnú a západnú. Každá z týchto strán môže mať rôzne vlastnosti. Môže byť vypnutá, textúrovaná, zrkadlovo prevrátená a môže obsahovať alpha kanál.

Editor máp je dosť primitívny a edituje vždy tú istú mapu, menovite 'UserMaps/Test.#?', kde '#?' môže byť 'map', 'mini', 'route' alebo 'thumb'. Ak skončí editovanie mapy, môžeš premenovať 'Test.#?' súbory. A opačne, ak chceš editovať už existujúcu mapu, musíš ju premenovať na 'Test.#?'.

Editor máp používa obrazovku a jazyk, aké si zadal v hre. Preto najprv musíš pustiť hru a až potom editor, inak by nepracoval korektne.

Teraz si môžeš prečítať **ovládanie editoru**.

1.5 ovládanie editoru

OVLÁDANIE EDITORU

Poznámka: Môžeš si prečítať **štartovanie** pred čítaním tohto oddielu.

ZÁKLADNÉ OVLÁDANIE(Tieto ovládania ovplyvňujú celú mapu.)

Pohyb myši (bez tlačítok) - Pohyb kurzoru/pohľad. (Kurzor je stále v strede obrazovky pokiaľ nebol označený región.) Pohyb myši + RMB - Približovanie/vzdialovanie (myšou hore/dolu) Pohyb myši + LMB - Označenie regiónu. Podržanie LMB umožňuje použitie kláves Q alebo A na výber kocky. Znovukliknutie na LMB odznačí región a uvoľní kurzor. L - Načítanie mapy 'test.#?' . V - Uloženie mapy 'test.#?' . Nezabudni, že program si nevyžaduje potvrdenie uloženia. Preto si dávaj pozor, aby si si nevymazal nejakú dôležitú mapu. N - Zničí mapu. Nezabudni, že program si nevyžaduje potvrdenie voľby. Esc - Ukončí program. Nezabudni, že program si nevyžaduje potvrdenie voľby. Z - Nočný čas zap/vyp. Vietky textúry automaticky stmavnú po navolení tejto voľby. Nezabudni, že načítanie nových textúr môže chvíľu trvať. X - Zmena počasia (normál, sneh, dážď). Ignorované v móde Multiplayer. Dážď sa prejaví len v prvom leveli módu Singleplayer. Q - Pohyb kurzoru hore (ku kamere). A - Pohyb kurzoru dolu (od kamery). C - Kopírovať vyznačený región do clipboardu. P - Vložiť z clipboardu. R - mód Cesta (Route) zap/vyp. Cestné informácie používajú policajné autá, aby ich mohli na mape prenasledovať - bez nich jazdia policajti po meste nepravdepodobne. Môže to odzrkadľovať plán cestnej premávky. Nepouiteľné v móde Multiplayer. Nastavenia v móde Cesta sú: Return - Vybrať najbližší uzol. n - Pridať nový uzol a označiť ho. l - Spojiť vybraný uzol s najbližším uzlom. d - Vymazať vybraný uzol. 1/2/3/4 - Vymazať spojenie.

NASTAVENIE KOCKY(Tieto voľby sú použiteľné len pri označenej kocke)

Return - Zmena naklonenia kocky. Môže byť: "Off" (kocka je neviditeľná), "Flat" (normálna), "Vert" (vrch kocky je naklonený vertikálne), "Horiz" (vrch kocky je naklonený horizontálne), "RVert" (vrch naklonený vertikálne (obrátené)), "RHoriz" (vrch kocky naklonený horizontálne (prevrátené)). W - Zväčšenie 'výšky1' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak sa zmení výška celej kocky. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. S - Zmenšenie 'výšky1' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak sa zmení výška celej kocky. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. E - Zväčšenie 'výšky2' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak zväčšenie je ignorované. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. D - Zmenšenie 'výšky2' kocky. Keď je naklonenie kocky vypnuté alebo normálne, tak zmenšenie je ignorované. Ak je naklonenie iné, tak sa zmení výška jednej strany kocky. F1 - Označenie ítvorcov, po ktorých môžu chodiť chodci. F2/F3/F4/F5 - Zmena smeru dopravy na juh/východ/juh/západ. Uisti sa, že doprava chodí po ľavej strane, inak by sa dvere otvárali na zľavnej strane. F6 - Smer dopravy bude prúdiť rovno. F7 - Nastavenie 'špeciálnych príkazov' pre ítvorec. Zmena obsahu debny, sled semaforov (uisti sa, že si tento príkaz nastavil na ítvorcach cesty, kde chceš použiť semafor), štartovacie miesta (uisti sa, že si označil aspoň 4 štartovacie miesta a zapamätaj si, že štartovacie miesta fungujú správne len keď chodci sú oprávnení chodiť na týchto miestach. (použi F1)) a čísla telefónov (nie je potrebné v Multiplayer móde). F8 - Zmena predmetov v krajine (napr. strony, telefóny, debny, atď.). Prechody pre chodcov sa objavujú dvakrát - uisti sa, že si použil prvý variant pretože ďalší nebude fungovať. F9/F10 - Otáčanie krajiny v smere a v protismere hod. ručičiek. B - Označenie, kam môžu policajti dávať cestné blokády. (nepoužíva sa v móde multiplayer).

NASTAVENIE STRÁN(Tieto voľby sú použiteľné len pri zapnutej strane/ách kocky.)

1/2/3/4/5 - Výber strany kocky : Vrch/Sever/Východ/Juh/Západ/. T - Výber textúry pre stranu kocky. Zobrazí sa ti prehľad vietých dostupných textúr. Použi myš a s použitím LMB si vyber novú textúru. Pravým tlačítkom myši ju zrušíš. Y - Typ strany,

môže byť: "Off" (strana je vypnutá), "Normal" (strana je zapnutá), "Genlocked" (strana je zapnutá, farba 0 je priesvitná), "Alpha" (strana je zapnutá, celá textúra je 50% priehľadná, funguje len pri vrchnej ('top') strane), "Reflect" (strana je zapnutá, textúra je používaná ako rozptylová textúra, zmení sa ak sa textúra volá '#Water.chunky'). F - Prehodí textúru z ľava-do prava. 'Vrchná' textúra sa vždy prehodí, pretože inak sa textúra zle prekreslí.

Dodatok prekladateľa: Keďže som pri prekladaní nemal možnosť testovať Editor máp, tak neviem, či funkcie fungujú tak, ako som ich opísal. Snažil som sa o doslovný preklad. Po odskúšaní sa na WWW stránkach Paybacku prípadne objaví nová verzia slovenskej príručky k editoru. Za pochopenie ďakujem.

1.6 používanie máp v hre

POUŽÍVANIE MÁP V HRE

Na začiatku, hra automaticky skontroluje v adresári 'UserMaps' súbory '.map'. Súbory, ktoré nájde budú automaticky dostupné v nastaveniach Multiplayer hry. Jediná výnimka je súbor 'test.map', ktorý bude odfiltrovaný. Teda návod ako otestovať tvoju novú mapu v hre je nasledujúci:

- 1) Ulož svoju novú mapu v editore (stlač 'v'). Automaticky sa zapíše 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' a 'test.route' (ak je to vhodné).
 - 2) Vypni editor (stlač Escape).
 - 3) Použi Shell (príkazový riadok) alebo súborový manažér a sprav kópiu 'test.#?' s novým menom. Ak si sa rozhodol použiť shell, musíš napísať toto: cd [inštal. adresár Paybacku - napr. "dh0:Games/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Moja mapa.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Moja mapa.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Moja mapa.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/Moja mapa.route"
 - 4) Spusti normálne Payback. Začni novú hru (alebo nahraj už existujúcu hru) a spusti mód Multiplayer alebo Rampage. Teraz by si mal mať k dispozícii level nazvaný 'Moja mapa'. Ak by si mu chcel dať iný názov, môžeš súbory 'Moja mapa.#?' premenovať.
- Príjemnú zábavu! A nezabudni poslať svoje mapy na payback.maps@apex-designs.net a my ich dáme na našu Web stránku, aby si ich mohol pozrieť aj zvyšok sveta!