

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	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

MapEditor-English

1.1 Contents

PAYBACKMAPEDITORINSTRUCTIONS (c) Apex Designs 2001

Ten plik zawiera instrukcje do tego jak stworzyć w Edytorze Map własną mapę dla opcji wielu graczy w Payback'u. Wybierz rozdział.

:: Prawa autorskie :: Wymagania :: Zaczynamy :: Obsługa Edytora :: Jak użyć mapy w grze

1.2 copyright information

PRAWO AUTORSKIE

Edytor map, Payback, ten guide i wszystko co jest zawarte na płycie z grą Payback jest chronione prawami autorskimi. Kopiowanie jest piractwem .

Mapy stworzone w tym edytorze są darmowe. Jeżeli chcesz przerabiać oryginalną mapę musisz uzyskać zgodę autora aby mógł ją udostępnić publicznie. Nie możesz zarabiać na sprzedaży map zrobionych tym edytorem. Jeżeli zrobisz mapę proszę prześlij na adres 'payback.maps@apex-designs.net' będzie dostępna dla wszystkich, każdy będzie mógł pobrać ją z sieci.

1.3 requirements

WYMAGANIA

Wymagania są prawie takie same co w grze mianowicie:

Minimalne: 020 lub wyższy, 16Mb RAM lub więcej, mysz, AGA lub karta graficzna. Zalecane: 040 lub wyższy, 16Mb RAM lub więcej, mysz, AGA lub karta graficzna.

1.4 getting started

ZACZYNAMY

Payback Map Editor umożliwia robienie własnych map do gry Payback. Narazie swoich map można używać w opcji gryjmy razem i zabij kumpla. Jeżeli znajdzie się dużo chętnych na Paybacka, postaram się umożliwić korzystanie z map w opcji pojedynczy gracz . Jeżeli twoje mapy na jednego gracza będą bardziej zawiłe niż te na jednego gracza. Napisz maila james.daniels@apex-designs.net jeżeli jesteś zainteresowany.

Wszystkie stworzone miasta powinny znajdować się w katalogu 'Usermaps' w miejscu, gdzie został zainstalowany Payback . Nie kopiuj tego do katalogu 'Maps' - miasta te są używane przy opcji pojedynczy gracz i nie powinny być zmieniane.

Każde miasto w Paybacku składa się z 128x128 kwadratów. Każdy kwadrat ma 3 sześciiany ustawione na górze. Każdy sześciian ma różne proporcje tak jak wysokość (co oznacza iż jest to sześciian :), podjazd (co oznacza iż nie jest to sześciian :), oraz co innego czego możesz nie widzieć. Od tego czasu będą to zawsze trzy sześciiany na którym są kwadraty, zmiana wysokości od dna sześciianu będzie oznaczała wysokość wszystkich sześciianów spoczywających koło niego.

Odnosząc się do gry, każdy sześciian ma 5 twarzy (Od tego czasu twarz nie jest widziana z góry) - więc Góra, Północ, Wschód, Południe oraz Zachód. Każda twarz ma swoją właściwość tak długo póki jest wyłączone, alfa-kanałowanie, genlok oraz Texturowanie Mapowane, oraz tak długo póki nie jest odwrócony.

Map Editor jest bardzo prymitywny i zawsze będzie robił podobną mapę, nazywając ją 'UserMaps/Test.#?', gdzie '#?' może być 'mapa', 'mini', 'droga' albo 'kciuk'. Raz skończona mapa zostaje nazwana 'Test.#?' jako plik w katalogu 'UserMaps' przywłaszczając sobie nazwę. Jeżeli chcesz przerabiać mapy powinieneś najpierw ją nazwać jako 'Test.#?'.

Map Editor użyje tego samego trybu wyświetlania i języka jaki został wybrany w grze. Z tego powodu powinieneś najpierw wybrać język gry, w przeciwnym wypadku może on działać niepoprawnie.

Powinieneś przeczytać [Obsługa edytora](#).

1.5 editor controls

OBSŁUGA EDYTORA

Powinieneś przeczytać [Zaczynamy](#) zanim zabierzesz się do robienia map.

GENERALNE PRZYCISKI (Te przyciski służą do zabawy z mapami.)

LMB - lewy przycisk myszy RMB - prawy przycisk myszy

Ruch myszy (bez wciśniętego klawisza) - Przesuwa widok/kursor. (Kursor jest zawsze w centrum ekranu chyba, że dany region został wybrany.) Ruch myszy + RMB - Przybliżenie/Odsunięcie kamery (mysz góra/dół) Ruch myszy + LMB - Wybór regionu. Jeżeli trzymasz LMB wciśnięcie Q albo A pozwala wybierać kwadraty. Wciśnięcie LMB jeszcze raz wyłącza wybór zaznaczonego regionu i uwolni kursor. L - Wczytaj mapę jako 'test.#?' map. V - Zapisz mapę jako 'test.#?' map. Anegdota: program nie pyta się czy zastąpić plik tylko nagrywa na niego więc uważaj. N - Wytrzyj aktualną mapę. Anegdota: Program nie pyta się o zgodę. Esc - Wyjście z programu. Anegdota: Program nie pyta się o zgodę. Z - Zmienia dzień/noc. Tekstury w nocy są ciemne Anegdota: Program może trochę zwlekać ponieważ wczytuje nowe tekstury. X - Zmień pogodę (normalna, śnieg, deszcz). Ignoruje jeżeli grasz na więcej graczy oraz nie widzi jej w edytorze. Deszcz działa tylko w pierwszym poziomie w trybie jeden gracz. Q - Kursor do góry (w kierunku kamery). A - Kursor w dół (oddalenie od kamery). C - Kopiuj region do schowka. P - Wstawia region ze schowka. R - Zmienia opcję rozgromienia Działania/Nie działania. Informacja o rozgromieniu jest używana przez policyjne wozy - bez niej prowadzą bezwładnie. Nieużywane jest w grach na wielu graczy. Lista przycisków rozgromienia: Return - Wybierz najbliższy węzeł. n - Dodaj nowy węzeł i wybierz go. l - Dodaj wybrany link z węzłami aby było najbliższe. d - skasuj zaznaczone. 1/2/3/4 - skasuj specyficzny link.

KONTROLA SZEŚCIANU (Działają tylko jak wybierzesz sześcian(y).)

Return - Zmienia kąt pochylenia sześcianu. Może być: "Wyłączony" (sześciian nie jest niewidoczny), "Płaski" (normalny sześciian), "Pionowy" (górze sześcianu się pochyła pionowo), "Poziomo" (górze sześcianu pochyła się poziomo), "Odwrócony Pion" (Pochyła się jak wyżej tylko na odwrót), "Odwrócony Poziom" (Pochyła się jak wyżej tylko na odwrót). W - Zwiększa wybranemu sześcianowi 'wysokość1'. Jeżeli węzeł sześciana jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześciana. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do góry końca sześciana. S - Zmniejsza 'wysokość1' wybranemu sześcianowi. Jeżeli węzeł sześciana jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześciana. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do dołu końca sześciana. E - Zwiększa wybranemu sześcianowi 'wysokość2'. Jeżeli węzeł sześciana jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześciana. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do góry końca sześciana. D - Zmniejsza 'wysokość2' wybranego sześcianu. Jeżeli węzeł sześciana jest ustawiony na "Wyłącz" albo na "Płaski", więc określa wysokość całego sześciana. Jeżeli jest inaczej, to tylko wybrany węzeł idzie do dołu końca sześciana. F1 - Przełącza możliwość chodzenia po sześcianie. F2/F3/F4/F5 - Zmienia sygnalizację północ/wschód/południe/zachód. Upewnij się czy kierowcy jadą dobrze ponieważ wtedy drzwi samochodu będą z innej strony. F6 - Zmienia sygnalizację na światła w obsłudze. F7 - Ustawia 'specyficzny parameter' dla kwadratu. Czy są na nim skrzynki, światła sygnalizacji (Pamiętaj aby dobrze ustawić parametr 'zmiana sygnalizacji' ponieważ później samochody mogą

się blokować), punkty startu (Pamiętaj że muszą być przynajmniej 4 ponieważ gra się na 4 graczy oraz o tym, żeby na kwadracie można było stanąć (przełączasz to klawiszem F1)) oraz budki telefoniczne (nie obecne w trybie wielu graczy). F8 - Zmienia scenerię na kwadracie (np. drzewa, telefony, skrzynki, itd.). Miejsca muszą mieć włączone lub wyłączone chodzenie po "nich" - pamiętaj żeby przynajmniej włączyć tą drugą opcję ponieważ gra będzie do bani. F9/F10 - Zmienia scenerię według wskazówek zegara/lub przeciwnie do wskazówek zegara. B - Wiancza/wyłączanie możliwości blokady policyjnej (nieużywana dla więcej niż jednego gracza).

KONTROLOWANIE TWARZY (Te przyciski działają tylko jak wybierzemy twarz(e).)

1/2/3/4/5 - Wybierz aktualny sześciąt / Północny/Wschodni/Południowy/Zachodni. T - Wybierz aktualną teksturę. Zobaczysz wszystkie dostępne tekstury. Użyj myszki do ogłędania obrazków, i kliknij lewy przycisk myszki aby wybrać teksturę. Prawy przycisk to rezygnacja. Y - Zmień twarz, może być: "Wyłączona" (Twarz jest wyłączona), "Normalnie" (Twarz jest włączona), "Genlok" (Twarz jest włączona, kolor 0 będzie kolorem przezroczystym), "Alfa" (Twarz jest włączona, wybrana tekstura jest ustawiona na 50% przezroczystości, działa tylko jak jest 'Przednia' twarz), "Odbicie" (Twarz jest włączona, tekstura jest użyta jako mapa odbić, przesuwając się będzie jeśli teksturę nazwiemy '#Water.chunky'). F - Odwróć teksturę lewa-prawa. 'Góra' tekstura powinna się zawsze odwracać (i tak jest ustawione domyślnie) dlatego w innym wypadku tekstura rysowała by się niedobrze.

1.6 using your map in the game

JAK UŻYĆ SWOJEJ MAPY W GRZE

Przy starcie gry sprawdzany jest katalog 'Usermaps' i plik #?.map. Jeśli wybierzesz opcję gry 'grajmy razem' mapa automatycznie się uruchomi. Jedynym odstępstwem jest mapa 'test.map' plik ten automatycznie jest odlaczany od gry. Więc procedura testowania twojej mapy jest następująca:

- 1) Zapisz nową mapę (wcisnij 'v'). Automatycznie zapisuje 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' i 'test.route'.
- 2) Wyjście z Edytora (wcisnij Escape).
- 3) Użyj shella lub jakiegoś filemenagera żeby skopiować pliki o nazwie 'test.#?' na Moja Mapa.#? . Jeśli będziesz korzystał z cli to spójń niżej: cd [Payback katalog gdzie został zainstalowany Payback - e.g. "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) Uruchom PayBack'a. Rozpocznij grę (lub załaduj istniejącą już grę) i uruchom opcję multiplayer lub rampage game. Możesz teraz wybrać stworzoną mapę pod nazwą 'Moja Mapa'. Jeśli chcesz więcej map, po prostu nazywaj je inaczej.

Miłej zabawy! I nie zapomnij wysłać swojej mapy do "payback.maps@apex-designs.net" wrzucimy ją na stronę WWW, będzie dostępna dla wszystkich!