

MapEditor-Slovensko

James Daniels

COLLABORATORS			
	TITLE : MapEditor-Slovensko		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	James Daniels	July 31, 2024	

REVISION HISTORY			
NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MapEditor-Slovensko	1
1.1	Vsebina	1
1.2	Podatki o avtorskih pravicah	1
1.3	Zahteve	1
1.4	Prvi koraki	1
1.5	Nadzor urejevalnika	2
1.6	Uporaba va ¹ e karte v igri	3

Chapter 1

MapEditor-Slovensko

1.1 Vsebina

NAVODILA ZA UREJEVALNIK KART ZA PAYBACK (c) Apex Designs 2001

Ta datoteka vsebuje navodila, kako uporabljati urejevalnik kart, da bi z njim ustvarili lastne stopnje za več igralcev za igro Payback. Kliknite na razdelek iz spodnjega seznama.

:: Podatki o avtorskih pravicah :: Zahteve :: Prvi koraki :: Nadzor urejevalnika :: Uporaba vaše karte v igri

1.2 Podatki o avtorskih pravicah

PODATKI O AVTORSKIH PRAVICAH

Urejevalnik kart, igra Payback, ta navodila in vse ostalo, kar ste dobili na CD-ju z igro Payback, je avtorsko zaščiteno. Teh datotek ne razpošiljajte - piratstvo ustavlja razvoj nove programske opreme.

Izvirne karte, ustvarjene s tem urejevalnikom, so prosto razpoložljive. Če ustvarite karto, ki temelji na obstoječi datoteki, pred njenim razpošiljanjem pridobite dovoljenje izvirnega avtorja. S prodajo kart, narejenih s tem urejevalnikom, ne smete služiti. Vse karte, ki jih naredite, prosim pošljite na payback.maps@apex-designs.net, da jih lahko objavimo na naši spletni strani, od koder jih bodo drugi lahko prenesli.

1.3 Zahteve

ZAHTEVE

Zahteve so skoraj enake kot za igro, in sicer:

Zahtevani sestav: procesor 020 ali bolj hitri, 16 MB ali več pomnilnika, miška, žepovje AGA ali grafična kartica. Priporočeni sestav: procesor 040 ali bolj hitri, 16 MB ali več pomnilnika, miška, žepovje AGA ali grafična kartica.

1.4 Prvi koraki

PRVI KORAKI

Urejevalnik kart za Payback vam omogoča izdelavo novih mest za Payback. Trenutno lahko ta mesta uporabljate le v načinu za več igralcev. Če bo dovolj zanimanja za dodajanje nalog za enega igralca, bom morda dodal podporo tudi za to - vendar pa upoštevajte, da bo ustvarjanje nalog za enega igralca mnogo bolj zapleteno, kot je ustvarjanje kart za več igralcev. Pišite mi prosim na james.daniels@apex-designs.net, če vas to vedno zanima.

Vse uporabniške karte morajo biti shranjene v imeniku 'UserMaps' vaše namestitve igre Payback. Ne prekopirajte jih v imenik 'Maps' - v njem so karte, uporabljane v igri za enega igralca in jih ne smete spreminjati.

Vsako mesto v igri Payback je sestavljeno iz mreže 128x128 kvadratkov. Vsak kvadrataček ima 3 kocke, zložene eno na drugo. Vsaka kocka ima različne lastnosti, kot so njena višina (kar pravzaprav pomeni, da je kvader :), ali je nagnjena (kar pomeni, da v resnici ni niti kvader :) in ali jo lahko vidite. Ker so na vsakem kvadratu druga na drugi vedno tri kocke, bo spreminjanje višine spodnje kocke vplivalo na položaj vseh kock, ki ležijo na njej.

Kar se igre tiče, ima vsaka kocka 5 stranic (kajti spodnje stranice nikoli ne vidite) - imenujejo se zgornja, severna, vzhodna, južna in zahodna. Vsaka stranica ima različne lastnosti: ali je izključena, prosojna, maskirana ali teksturirana in ali je oz. ni preslikana.

Urejevalnik kart je precej enostaven in bo vedno omogočal urejanje iste karte, namreč 'UserMaps/Test.#?', kjer je '#' lahko 'map', 'mini', 'route' ali 'thumb'. Ko boste z urejanjem karte končali, preimenujte datoteke 'Test.#?' v imeniku 'UserMaps' v nekaj bolj primerne. In nasprotno: če želite urejati obstoječo karto, jo najprej preimenujte v 'Test.#?'.

Urejevalnik kart bo uporabljal zaslonski način in jezik, ki ste ju izbrali za glavno igro. Zato najprej poženite igro, sicer urejevalnik kart morda ne bo deloval pravilno.

Sedaj si preberite razdelek **Nadzor urejevalnika**.

1.5 Nadzor urejevalnika

NADZOR UREJEVALNIKA

Opomba: Pred branjem tega razdelka si preberite razdelek **Prvi koraki**.

SPLOŠNI NADZOR (Ti ukazi vplivajo na celotno karto.)

Premikanje miške (brez gumbov) - Premikanje pogleda/kazalca. (Kazalec je vedno na sredini zaslona, razen če ste izbrali območje.) Premikanje miške + desni gumb - Povečevanje/pomanjševanje (miška navzgor/navzdol). Premikanje miške + levi gumb - Izbira območja. Tišanje levega gumba med pritiskanjem tipk Q in A omogoča izbiranje naloženih kock. Ponovni klik na levi gumb odstrani označitev in sprosti kazalec. L - Naloži karto 'test.#?'. V - Shrani karto 'test.#?'. Uporabite, da program ne vpraša za potrditev pred prepisovanjem obstoječe datoteke, zato pazite, da ne prepišete karte, ki jo želite obdržati. N - Izbriše trenutno karto. Uporabite, da program ne vpraša za potrditev. Esc - Konča program. Uporabite, da program ne vpraša za potrditev. Y - Vključi/izključi nočni čas. V primeru nočnega časa so vse teksture zatemnjene. Uporabite, da lahko traja nekaj časa, da se nove različice tekstur naložijo. X - Sprememba vremena (običajno, sneg, dež). Ignorirano v igri več igralcev in ni prikazano v urejevalniku kart. Dež se bo pojavil le v prvi stopnji za enega igralca. Q - Premakne kazalec navzgor (proti kameri). A - Premakne kazalec navzdol (stran od kamere). C - Prekopira izbrano območje v odložišče. P - Prilepi območje iz odložišča. R - Preklaplja med določanjem poti in običajnim urejanjem. Podatke o poti uporabljajo policijska vozila, ki vas zasledujejo po karti - brez njih bodo vozili nepravilno. Pot mora odražati omrežje cest. V igri več igralcev podatek ni uporabljen: Return - Izbere najbližje vozliše. n - Doda vozlišče in ga izbere. l - Doda povezavo od izbranega vozlišča do trenutno najbližjega vozlišča. d - Izbriše izbrano vozlišče. 1/2/3/4 - Izbriše pripadajočo povezavo.

NADZOR KOCK (Ti ukazi učinkujejo le na trenutno izbrane kocke.)

Return - Spremeni naklon trenutne kocke. Možne vrednosti so: "Izklj." (kocka je nevidna), "Ravna" (običajna kocka), "Navp." (zgornja stranica kocke je nagnjena navpično), "Vod." (zgornja stranica kocke je nagnjena vodoravno), "Obr. navp." (zgornja stranica kocke je nagnjena navpično (v obratni smeri)), "Obr. vod." (zgornja stranica kocke je nagnjena vodoravno (v obratni smeri)). W - Poveča vrednost 'height1' trenutnih kock. Če je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", ta določa višino kocke. Če je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. S - Zmanjša vrednost 'height1' trenutnih kock. Če je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", ta določa višino kocke. Če je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. E - Poveča vrednost 'height2' trenutnih kock. Če je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", se ta vrednost ignorira. Če je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. D - Zmanjša vrednost 'height2' trenutnih kock. Če je naklon kocke nastavljen na "Izklj." ali na "Ravna", se ta vrednost ignorira. Če je nastavljen na karkoli drugega, določa višino ene strani kocke. F1 - Preklaplja, ali bodo pešci hodili po tem kvadratu. F2/F3/F4/F5 - Preklaplja pretok prometa med severno/vzhodno/južno/zahodno smerjo. Poskrbite, da bodo vozila vozila po levi, sicer bodo vrata vozil na napačni strani. F6 - Vključi promet. F7 - Nastavi 'posebni parameter' za kvadrataček. Spreminja vsebino zabojev, sosledje semaforjev (ne pozabite nastaviti tega parametra kvadratu, za katere želite, da so pod vplivom ustreznega semaforja), začetne točke (poskrbite, da bodo na voljo vsaj 4, delovanje bo pravilno le, v kolikor pešci smejo hoditi po tem kvadratu (preklopite z F1)) in referenčne

¹tevilke telefonov (nepomembno v igri ve  igralcev). F8 - Spremeni izgled izbranega kvadrata (npr. drevesa, telefone, zaboje, itd.). Prehod za pe¹ce se pojavi dvakrat - uporabite prvo razli ico, saj druga ne bo utripala. F9/F10 - Obratna izgled v smeri oz. v nasprotni smeri urinega kazalca. B - Preklaplja, ali policija tu lahko postavi cestno pregrado (neuporabljeno v igri ve  igralcev).

NADZOR STRANIC(Ti ukazi u inkujejo le na trenutno izbrane stranice.)

1/2/3/4/5 - Izbere zgornjo/severno/vzhodno/ju no/zahodno stranico trenutne kocke. T - Izbere teksturo za trenutno stranico. Prikli e pomanj¹ane slike vseh razpolo ljivih tekstur. Uporabite mi¹ko za premikanje po slikah in izberite novo teksturo s klikom na levi gumb. Z desnim gumbom postopek prekli ete. Y - Spremeni vrsto stranice, mo ne vrednosti so: "Izklj." (stranica je onemogo ena), "Obi ajna" (stranica je omogo ena), "Maskirana" (stranica je omogo ena, barva 0 bo prosojna), "Prosojna" (stranica je omogo ena, celotna tekstura je 50% prosojna, deluje samo za zgornje stranice), "Odbojna" (stranica je omogo ena, tekstura je uporabljena kot karta odboja, se bo pomikala,  e je njeno ime '#Water.chunky'). F - Preslika teksturo levo-desno. 'Zgornja' tekstura mora vedno biti preslikana (in je taka  e po privzetju), saj bo tekstura sicer prikazana rahlo nepravilno.

1.6 Uporaba va¹e karte v igri

U P O R A B A V A   E K A R T E V I G R I

Ob zagonu igra samodejno poi e datoteke '.map' v imeniku 'UserMaps'. Vse datoteke, ki jih najde, lahko izberete na zaslonu 'Nastavitve za ve  igralcev'. Edina izjema je datoteka 'test.map', ki je vedno izpu ena. Postopek preizkusa va¹e karte v igri je torej naslednji:

- 1) Shranite svojo novo karto v urejevalniku kart (pritisnite 'v'). Tako bodo samodejno zapisane datoteke 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' in 'test.route' ( e je potrebno).
- 2) Kon ajte urejevalnik kart (pritisnite Escape).
- 3) Uporabite urejevalnik ali upravljalnik datotek in naredite kopijo datotek 'test.#?' z novim imenom. V primeru uporabe lupine morate vpisati naslednje: cd [namestitveni imenik igre Payback - npr. "DH0:Igre/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Moja karta.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Moja karta.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Moja karta.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/Moja karta.route"
- 4) Po enite igro Payback kot obi ajno. Za nite novo igro (ali nalo ite obstoje o) in za nite z igro za ve  igralcev ali igro brez nalog. Sedaj bi morali imeti na izbiri svojo novo stopnjo, ki se bo imenovala 'Moja karta'.  e jo  elite imenovati druga e, preimenujte datoteke v  eljeno ime.

U ivajte! In ne pozabite poslati svojih kart na naslov payback.maps@apex-designs.net, da jih lahko objavimo na spletni strani, kjer jih bo lahko videl tudi preostali svet!