

MapEditor-Français

James Daniels

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MapEditor-Français		
<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-Français	1
1.1	Contenu	1
1.2	informations copyright	1
1.3	pré-requis	1
1.4	comment commencer	1
1.5	commandes editeur	2
1.6	utiliser vos cartes dans le jeu	3

Chapter 1

MapEditor-Français

1.1 Contenu

INSTRUCTIONS DE L'ÉDITEUR DE CARTES PAYBACK (c) Apex Designs 2001

Ce document présente les instructions d'utilisation de l'éditeur de cartes pour créer vos propres niveaux pour Payback. Cliquez sur un chapitre ci-dessous.

:: Informations Copyright :: Pré-requis :: Comment commencer ? :: Commandes de l'éditeur :: Utiliser vos cartes dans le jeu

1.2 informations copyright

INFORMATIONSCOPYRIGHT

L'éditeur de cartes, Payback, cette documentation et tout ce qui est distribué sur le CD Payback sont tous droits réservés. Ne les distribuez pas - le piratage tue le développement de nouveaux logiciels.

Les cartes créées avec cet éditeur sont distribuables librement. Si vous créez une carte basée sur une carte existante, vous devez obtenir la permission de l'auteur avant de la distribuer. Vous ne pouvez pas faire de profit en vendant les cartes produites avec cet éditeur. Merci d'envoyer vos créations à payback.maps@apex-designs.net pour que nous puissions les mettre sur notre site web à la disponibilité de tous.

1.3 pré-requis

PRE-REQUIS

La configuration minimale est la même que pour le jeu:

Nécessaires: 020 ou mieux, 16Mo ou plus de mémoire RAM, une souris, AGA ou carte graphique. Recommandés: 040 ou mieux, 16 Mo ou plus de mémoire RAM, une souris, AGA ou carte graphique.

1.4 comment commencer

COMMENTCOMMENCER

L'éditeur de cartes Payback vous permet de créer de nouvelles villes pour Payback. Pour le moment vous ne pouvez utiliser ces nouvelles cartes qu'en mode multi-joueurs ou en mode massacre. S'il y a assez de demandes pour ajouter des missions en mode un joueur, j'ajouterai peut-être cette possibilité - mais gardez à l'esprit qu'ajouter de nouvelles missions sera bien plus compliqué que réaliser des cartes multi-joueurs. Envoyez-moi un mail à james.daniels@apex-designs.net si vous êtes intéressé.

Toutes les cartes ajoutées doivent être placées dans le dossier 'UserMaps' du dossier d'installation Payback. Vous ne devez pas les copier dans le dossier 'Maps' - celui-ci contient les cartes utilisées en mode un joueur et ne doivent pas être modifiées.

Chaque ville de Payback est une grille de 128x128 carrés. Chaque carré a 3 cubes empilés dessus. Chacun d'eux a plusieurs caractéristiques dont sa hauteur (ce qui signifie que c'est bien un carré :), s'il est ou pas incliné (ce qui signifie qu'il ne s'agit plus d'un carré :), et si on peut le voir ou pas. Comme il y a toujours 3 cubes dans chaque carré, changer la taille du cube du bas, modifiera la taille des cubes qui sont dessus.

Chaque cube a 5 faces (étant donné que la face du bas est invisible) - appelées Haut, Nord, Est, Sud et Ouest. Chaque face a des caractéristiques telles que, est-elle activée, en canal alpha, en mode genlock ou avec une texture plaquée, ou si elle est inversée ou non.

L'éditeur de cartes est très simple et il modifiera toujours la même carte, qui s'appelle 'UserMaps/Test.#?', ou '#?' peut être 'map', 'mini', 'route' ou 'thumb'. Quand vous avez fini de modifier une carte vous devez renommer les fichiers 'Test.#?' du dossier 'UserMaps' avec un nom plus approprié. Inversement, si vous voulez modifier une carte existante, vous devrez d'abord la renommer en 'Test.#?'.

L'éditeur utilisera le mode d'écran et la langue que vous avez choisis pour le jeu. Pour cette raison vous devrez lancer le jeu en premier, sinon l'éditeur peut ne pas fonctionner correctement.

Vous devriez lire maintenant **Commandes de l'éditeur**.

1.5 commandes editeur

CONTROLES DEL'EDITEUR

Note: Vous devriez lire **Comment commencer** avant de lire ce chapitre.

CONTROLES GENEREUX(Ces contrôles affectent la carte entière.)

Mouvements de la souris (sans boutons) - Déplace vue/curseur. (Le curseur est toujours au centre de l'écran à moins qu'une région soit sélectionnée.) Mouvements de la souris + Bouton droit - Zoom dedans/dehors (souris haut/bas)

Mouvements de la souris + Bouton gauche - Sélectionne une région. Garder le bouton gauche enfoncé et appuyer sur Q ou A permet aux cubes empilés d'être sélectionnés. Cliquer le bouton gauche une fois de plus désélectionnera la région marquée et libèrera le curseur.

L - Charge la carte 'test.#?'.

V - Sauve la carte 'test.#?'. Notez que le programme ne demande pas de confirmation avant de remplacer le fichier, donc prenez garde à ne pas effacer une carte que vous désirez conserver.

N - Efface la carte en cours. Notez que le programme ne demande pas de confirmation avant d'effacer.

Esc - Quitte le programme. Notez que le programme ne demande pas de confirmation.

Z - Nuit activée/désactivée. Toutes les textures sont assombries quand la nuit est activée. Notez que le chargement des nouvelles textures peut prendre du temps.

X - Change la météo (normal, neige, pluie). Ignoré en mode multi-joueurs et non vu dans l'Editeur de Cartes. La pluie n'apparaîtra que dans le premier niveau du mode un joueur.

Q - Déplace le curseur vers le haut (se rapproche de la caméra).

A - Déplace le curseur vers le bas (s'éloigne de la caméra).

C - Copie la région sélectionnée dans le presse papier.

P - Colle le presse papier.

R - mode routing activé/désactivé. Les informations du mode routing sont utilisées par les voitures de police pour vous pourchasser - Sans elles ils conduiront irrégulièrement. Elles doivent refléter les agencements du réseau routier. Non utilisées dans le mode multi-joueurs. Les contrôles dans le mode routing sont: Return - Sélectionne le node le plus proche. n - Ajoute un nouveau node et le sélectionne. l - Ajoute un lien entre le node sélectionné et le node actuellement le plus proche. d - Efface le node sélectionné. 1/2/3/4 - Efface le lien spécifié.

CONTROLES DU CUBE (Ces contrôles affectent seulement le(s) cube(s) actuellement sélectionné(s).)

Return - Change la pente du cube. Peut être: "Off" (le cube est invisible), "Flat" (le cube est normal), "Vert" (le haut du cube penche verticalement), "Horiz" (le haut du cube penche horizontalement), "RVert" (le haut du cube penche verticalement (inversé)), "RHoriz" (le haut du cube penche horizontalement (inversé)).

W - Augmente la hauteur actuelle du cube valeur 'height1'. Si la pente du cube est réglée sur "Off" ou "Flat", ceci détermine la hauteur du cube. Si elle est réglée sur autre chose, ceci détermine la hauteur d'une des fins du cube

S - Diminue la hauteur actuelle du cube valeur 'height1'. Si la pente du cube est réglée sur "Off" ou "Flat", ceci détermine la hauteur du cube. Si elle est réglée sur autre chose, ceci détermine la hauteur d'une des fins du cube

E - Augmente la hauteur actuelle du cube valeur 'height2'. Si la pente du cube est réglée sur "Off" ou "Flat", ceci est ignoré. Si elle est réglée sur autre chose, ceci détermine la hauteur d'une des fins du cube

D - Diminue la hauteur actuelle du cube valeur 'height1'. Si la pente du cube est réglée sur "Off" ou "Flat", ceci est ignoré. Si elle est réglée sur autre chose, ceci détermine la hauteur d'une des fins du cube

F1 - Détermine si les piétons marchent sur ce carré.

F2/F3/F4/F5 - Détermine le flux du trafic nord/est/sud/ouest. Assurez-vous de régler la conduite à gauche sinon les portes des voitures s'ouvriront du mauvais côté.

F6 - Détermine si le trafic doit aller tout droit.

F7 - Règle des 'paramètres spéciaux' pour le carré. Change le contenu des caisses, séquence des feux rouges, points de départ (Assurez-vous de placer 4 points de départ, cela ne marchera pas correctement si les piétons peuvent marcher sur ce carré (réglez avec F1)) et les numéros de référence des téléphones (inutile en mode multijoueurs).

F8 - Change les objets de la scène sur le carré sélectionné (càd. arbres, téléphones, caisses, etc.). Le passage piéton apparaît deux fois - assurez-vous d'utiliser la première variante car les autres ne flasheront pas.

F9/F10 - Tourne la scène dans le sens des aiguilles/sens inverse.

B - Détermine si la police doit placer des barrages sur ce carré (inutilisé en mode multi-joueurs).

CONTROLES DES FACES (Ces contrôles affectent seulement la(es) face(s) sélectionnée(s).)

1/2/3/4/5 - Sélectionne la face Haut/Nord/Est/Sud/Ouest du cube courant.

T - Sélectionne la texture de la face courante. Ceci montre les vignettes de toutes les textures disponibles. Utilisez la souris pour naviguer dans les images, et cliquez avec le bouton gauche pour sélectionner une nouvelle texture. Cliquez avec le bouton droit pour annuler.

Y - Change le type de face, possibilités: "Off" (la face est désactivée), "Normal" (la face est active), "Genlocked" (la face est active, la couleur 0 sera transparente), "Alpha" (la face est active, toute la texture est transparente à 50%, cela ne fonctionne que pour les faces 'haut'), "Reflect" (la face est active, la texture est utilisée comme diffusion map, cela change si la texture est appelée '#Water.chunky').

F - inverse la texture gauche-droite. La texture 'haut' devrait toujours être inversée (elles le sont par défaut) car sinon les textures ne seront pas rendues correctement.

1.6 utiliser vos cartes dans le jeu

UTILISEZ VOS CARTES DANS LE JEU

Au démarrage, le jeu vérifie automatiquement le tiroir 'UserMaps' pour trouver des fichiers '.map'. Tout fichier trouvé est automatiquement sélectionnable dans l'écran de configuration du mode 'Multijoueurs'. La seule exception est le fichier 'test.map', qui est automatiquement écarté. Donc la procédure pour tester vos cartes dans le jeu est:

1) Sauvez votre nouvelle carte dans l'Editeur de Cartes (appuyez sur 'v'). Ceci crée 'test.map', 'test.mini' et 'test.thumb'. 2) Quittez l'Editeur de Cartes (appuyez sur la touche Esc). 3) Utilisez le shell ou un gestionnaire de fichiers pour faire une copie de 'test.#?' avec un nouveau nom. Si vous utilisez le shell pour réaliser cette opération, vous devrez sans doute taper: cd [Payback install dir - par exemple "dh0:Games/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Ma Carte.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Ma Carte.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Ma Carte.thumb" 4) Lancer Payback comme d'habitude.

Démarrez une nouvelle partie (ou chargez en une existante) et commencez un match multi-joueurs. Vous devriez pouvoir choisir votre carte, qui s'appellera 'Ma carte'. Si vous voulez l'appeler autrement il vous faudra renommer les fichiers avec le nom que vous désirez.

Amusez-vous bien et n'oubliez pas de renvoyer vos cartes à payback.maps@apex-designs.net comme ça nous pourrons les mettre sur notre site web pour que le reste du monde les voit!