

# **MapEditor-Deutsch**

James Daniels

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> MapEditor-Deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	James Daniels	July 31, 2024	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>MapEditor-Deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	Inhalt . . . . .	1
1.2	copyright information . . . . .	1
1.3	anforderungen . . . . .	1
1.4	wie man beginnt . . . . .	1
1.5	steuerung des editors . . . . .	2
1.6	nutzung eigener karten im spiel . . . . .	3

# Chapter 1

## MapEditor-Deutsch

### 1.1 Inhalt

PAYBACKKARTENEDITORBESCHREIBUNG (c) Apex Designs 2001

In dieser Datei wird beschrieben, wie man mit Hilfe des Karteneditors eigene Level für den Mehrspielermodus in Payback entwickeln kann. Wählen Sie ein untenstehendes Kapitel aus.

:: Copyright Information :: Anforderungen :: Wie man beginnt :: Steuerung des Editors :: Nutzung eigener Karten im Spiel

### 1.2 copyright information

#### COPYRIGHTINFORMATION

Der Karteneditor, Payback, diese Dokumentation und alles andere auf oder bei der Payback CD sind copyright geschützt. Verteile diese Sachen nicht - Piraterie tötet neue Softwareentwicklungen.

Die originalen Karten, die mit diesem Editor erstellt werden, sind frei verteilbar. Falls du beim Erstellen einer Karte Teile existierender Dateien verwendest, solltest du vor Veröffentlichung deiner Karte den Autor der anderen Karte um Erlaubnis bitten. Karten, die mit diesem Editor erzeugt werden, dürfen nicht verkauft werden mit dem Ziel Gewinn zu erzielen. Schicke bitte deine erzeugten Karten an [payback.maps@apex-designs.net](mailto:payback.maps@apex-designs.net), so dass wir diese auf unserer Webseite anderen zum Download anbieten können.

### 1.3 anforderungen

#### ANFORDERUNGEN

Die Anforderungen sind fast dieselben, wie für das Spiel, nämlich:

Benötigt: 020 oder besser, 16Mb oder mehr Speicher, Maus, AGA oder Grafikkarte. Empfohlen: 040 oder besser, 16 Mb oder mehr Speicher, Maus, AGA oder Grafikkarte.

### 1.4 wie man beginnt

#### WIE MAN BEGINNT

Der Payback Karteneditor gestattet das Erschaffen neuer Städte für Payback. Zur Zeit kann man diese Städte nur im Mehrspieler- bzw. Verwüstungsmodus nutzen. Falls es genügend Zuspruch geben sollte, könnte man auch Einzelspielermissionen unterstützen

---

- obwohl natürlich das Erzeugen solcher Missionen viel komplizierter ist, als das der Mehrspielerkarten. Bei Interesse bitte unter james.daniels@apex-designs.net melden.

Alle zusätzlichen Karten sollten im Verzeichnis 'UserMaps' installiert werden. Man sollte diese nicht in das Verzeichnis 'Maps' kopieren - dort befinden sich die Karten für die Einzelspielermissionen und es sollte dort nichts verändert werden.

Jede Stadt in Payback besteht aus einem Gitter von 128x128 Quadraten. Auf jedem Quadrat befinden sich 3 Würfel. Jeder Würfel hat andere Eigenschaften, wie etwa seine Höhe (d.h. es ist ein Quader :), oder er ist gekrümmt (also nicht mal ein Quader :), und ob er sichtbar ist oder nicht. Da sich immer drei Würfel auf jedem Quadrat befinden, hat eine Höhenänderung des unteren Würfels auch Auswirkungen auf die Position der anderen Würfel.

Soweit es das Spiel betrifft, hat jeder Würfel 5 Flächen (da die untere Fläche nie zu sehen ist) - namens Oben, Nord, Ost, Süd und West. Jede Fläche hat verschiedene Eigenschaften, die angeben, ob sie ausgestellt, mit Alphakanal, Genlocked oder Texturiert ist, und ob sie gekippt ist oder nicht.

Der Karteneditor ist ziemlich primitiv und man kann immer nur eine Karte bearbeiten, nämlich 'UserMaps/Test.#?', wobei '#?' für 'map', 'mini', 'route' oder 'thumb' steht. Wenn man eine Karte fertiggestellt hat, sollten die Dateien 'Test.#?' im Verzeichnis 'UserMaps' in etwas passenderes umbenannt werden. Es versteht sich von selbst, wenn man eine existierende Karte wieder verändern möchte, muss man sie zuvor in 'Test.#?' umbenennen.

Der Karteneditor verwendet dieselbe Sprache und Bildschirmmodus, wie für das Spiel eingestellt wurden. Daher sollte man zuvor das Spiel starten, damit der Editor vernünftig funktioniert.

Lies jetzt bitte weiter bei [Steuerung des Editors](#).

## 1.5 steuerung des editors

### STEUERUNG DES EDITORS

Beachte: Man sollte [Wie man beginnt](#) vor diesem Text hier gelesen haben.

ALLGEMEINE STEUERUNG(Auswirkungen auf die gesamte Karte)

Mausbewegung (keine Tastenbetätigung) - Bewegt Ansicht/Zeiger. (Der Zeiger ist immer in der Mitte des Bildschirms, wenn nicht eine Region ausgewählt ist.) Mausbewegung + RMB - Vergrößern/Verkleinern (Maus hoch/runter) Mausbewegung + LMB - Region auswählen. Halten der linken Maustaste und Drücken von Q oder A gestattet die Auswahl eines Würfelstapels. Erneutes Klicken der linken Maustaste löscht die Auswahl und gibt den Zeiger frei. L - Lädt die Karte 'test.#?'. V - Speichert die Karte 'test.#?' Es gibt keine Sicherheitsabfrage zum Überschreiben existierender Dateien, also sei vorsichtig mit dieser Funktion. N - Löschen der aktuellen Karte. Es gibt keine Sicherheitsabfrage. Esc - Programmende. Es gibt keine Sicherheitsabfrage. Y - Nacht an-/ausschalten. Alle Texturen verdunkeln bei Nacht. Es könnte einige Zeit dauern, bis alle Texturen neu geladen sind. X - Wetter verändern (normal, Schnee, Regen). Im Mehrspielermodus ignoriert und im Karteneditor nicht sichtbar. Regen gibt es nur im ersten Level der Einzelspielermissionen. Q - Zeiger aufwärts bewegen (zur Kamera hin). A - Zeiger abwärts bewegen (von der Kamera weg). C - Ausgewählte Region in den Zwischenspeicher kopieren. P - Aus dem Zwischenspeicher einfügen. R - Den Routen-Modus an-/ausstellen. Die Routeninformationen werden von den Polizeiautos benutzt, um dich über die Karte zu verfolgen - ohne diese Informationen fahren sie nur ziellos umher. Sie sollten die Gestalt des Straßennetzes widerspiegeln. Im Mehrspielermodus nicht genutzt. Die Steuerungen im Routen-Modus sind: Return - Auswahl des nächsten Knotens. n - Neuen Knoten hinzufügen und auswählen. l - Kette vom ausgewählten Knoten zum derzeit nächsten einfügen. d - Ausgewählten Knoten entfernen. 1/2/3/4 - die jeweilige Kette entfernen.

WÜRFELSTEUERUNG(Nur Auswirkungen auf derzeit gewählte Würfel.)

Return - Verändern des derzeitigen Anstiegs des Würfels. Möglich sind: "Aus" (Würfel ist nicht sichtbar), "Flach" (normaler Würfel), "Vert" (Oberseite des Würfels verläuft vertikal), "Horiz" (Oberseite des Würfels verläuft horizontal), "RVert" (Oberseite des Würfels verläuft vertikal (umgekehrt)), "RHoriz" (Oberseite des Würfels verläuft horizontal (umgekehrt)). W - Erhöht den aktuellen Wert der Würfel'höhe1'. Wenn der Anstieg des Würfels bei "Aus" oder "Flach" steht, ist dies die Höhe des Würfels. Falls dort etwas anderes eingestellt ist, beschreibt es die Höhe eines Endes des Würfels. S - Verringert den aktuellen Wert der Würfel'höhe1'. Wenn der Anstieg des Würfels bei "Aus" oder "Flach" steht, ist dies die Höhe des Würfels. Falls dort etwas anderes eingestellt ist, beschreibt es die Höhe eines Endes des Würfels. E - Erhöht den aktuellen Wert der Würfel'höhe2'. Wenn der Anstieg des Würfels bei "Aus" oder "Flach" steht, wird dies ignoriert. Falls dort etwas anderes eingestellt ist, beschreibt es die Höhe eines Endes des Würfels. D - Verringert den aktuellen Wert der Würfel'höhe2'. Wenn der Anstieg des Würfels bei "Aus" oder "Flach" steht, wird dies ignoriert. Falls dort etwas anderes eingestellt ist, beschreibt es die Höhe eines Endes

des Würfels. F1 - Einstellung, ob auf diesem Quadrat Fußgänger laufen sollen. F2/F3/F4/F5 - Einstellung, ob der Verkehr nach Nord/Ost/Süd/West läuft. Beachte, dass Linksverkehr herrscht, sonst sind die Fahrzeugtüren auf der falschen Seite. F6 - Einstellung, dass die vom Computer gesteuerten Fahrzeuge beim Überqueren eines Würfels geradeaus geführt werden. F7 - 'Spezielle Parameter' für das Quadrat. Verändern des Inhaltes der Kisten, der Ampelschaltungen (dieser Parameter muss auch bei den Straßenquadraten gesetzt werden, die von der Ampel betroffen sein sollen), Startpunkte (man benötigt mindestens 4 Startpunkte, dort müssen unbedingt Fußgänger erlaubt sein (umschalten mit F1)) und Telefonnummern (für Mehrspielermodus unwichtig). F8 - Verändern der Szenerie des gewählten Quadrates (z.B. Bäume, Telefone, Kisten etc.). Es gibt zwei Arten von Fußgängerüberwegen - nutze bitte die erste Variante, denn die andere blinkt nicht. F9/F10 - Dreht die Szenerie in Uhrzeigersinn/entgegen dem Uhrzeigersinn. B - Einstellung, ob die Polizei hier eine Straßensperre errichten kann. (im Mehrspielermodus nicht genutzt).

FLÄCHENSTEUERUNG(Nur Auswirkungen auf derzeit gewählte Flächen.)

1/2/3/4/5 - Wählt eine Fläche des aktuellen Würfels: Oben/Nord/Ost/Süd/West. T - Wählt die Textur der aktuellen Fläche. Es erscheinen Vorschaubilder aller verfügbaren Texturen. Mit der Maus kann man sich alle anschauen und mit der linken Taste dann auswählen. Mit der rechten Taste bricht man ab. Z - Ändern des Flächentyps, möglich sind: "Aus" (Fläche ist deaktiviert), "Normal" (Fläche ist verfügbar), "Genlocked" (Fläche ist verfügbar, Farbe 0 wird wie transparent behandelt), "Alpha" (Fläche ist verfügbar, die ganze Textur besitzt 50% Transparenz, funktioniert nur bei oberer Fläche), "Reflekt" (Fläche ist verfügbar, Textur wirkt wie diffuse Oberfläche, bewegt sich, wenn die Textur '#Water.chunky' heißt). F - Kippt die Textur von links nach rechts. Die obere Textur sollte immer gekippt werden (und ist es auch standardmäßig), da sie sonst möglicherweise falsch gezeichnet wird.

## 1.6 nutzung eigener karten im spiel

### NUTZUNG EIGENER KARTEN IM SPIEL

Beim Start wird automatisch das Verzeichnis 'UserMaps' nach '.map' Dateien durchsucht. Alle gefundenen Dateien sind automatisch in den 'Mehrspielermodus-Einstellungen' anwählbar. Die einzige Ausnahme bildet hier die Datei 'test.map', welche automatisch ausgefiltert wird. Man muss also folgendermaßen vorgehen, um eigene Karten im Spiel zu testen:

1) Speichere die neue Karte im Karteneditor (drücke 'v'). Es werden automatisch 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' und 'test.route' (falls erforderlich) geschrieben.

2) Beende den Karteneditor (drücke Escape).

3) Nutze die Shell oder einen Dateimanager, um die 'test.##' Dateien mit einem neuen Namen zu kopieren. In der Shell müsste man dafür folgendes eintippen: `cd [Payback Installationsverzeichnis - z.B. "dh0:Spiele/Payback"]` `copy UserMaps/test.map "UserMaps/Meine Karte.map"` `copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Meine Karte.mini"` `copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Meine Karte.thumb"` `copy UserMaps/test.route "UserMaps/Meine Karte.route"`

4) Starte Payback wie normal. Beginne ein neues Spiel (oder lade ein existierendes) und beginne ein Mehrspieler- oder Verwüstungsspiel. Jetzt solltest du ein neues Level aussuchen können, welches 'Meine Karte' heißt. Falls es anders heißen soll, musst du nur die Dateinamen ändern.

Viel Spaß! Und vergiss nicht, deine Karten an [payback.maps@apex-designs.net](mailto:payback.maps@apex-designs.net) zu senden, so dass wir sie auf unserer Webseite dem Rest der Welt zeigen können!