

MapEditor-Srpski

Marko Mihailoviá Jankoviá

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MapEditor-Srpski		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Marko Mihailoviá Jankoviá	July 31, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MapEditor-Srpski	1
1.1	Sadržaj	1
1.2	Copyright informacije	1
1.3	Zahtevi	1
1.4	Početak	1
1.5	Kontrola Editor-a	2
1.6	Korišćenje Vaših mapa u igri	3

Chapter 1

MapEditor-Srpski

1.1 Sadržaj

U P U T S T V A Z A P A Y B A C K M A P E D I T O R (c) Apex Designs 2001

Ovaj fajl sadrži uputstva za korišćenje Map Editor-a koji omogućava kreiranje sopstvenih nivoa za igranje Payback-a u više igara. Kliknite na poglavlje iz liste.

:: Copyright informacije :: Zahtevi :: Početak :: Kontrola Editor-a :: Korišćenje Vaših mapa u igri

1.2 Copyright informacije

COPYRIGHT INFORMACIJE

Map Editor, Payback, ova dokumentacija i sve ostalo što se nalazi na ovom Payback CD-u je zaštićeno autorskim pravom. Nemojte ih distribuirati - pirati onemogućavaju razvoj novog softvera.

Originalne mape koje se naprave korišćenjem Map Editor-a su slobodno distributivne. Ako napravite mapu koja je zasnovana na postojećem fajlu, morate dobiti dozvolu od originalnog autora pre nego što je distribuirate. Ne smete zarađivati prodajući mape napravljene Map Editorom. Molim Vas, pošaljite sve mape koje napravite na payback.maps@apex-designs.net da bismo ih postavili na naš sajt i omogućili i drugima da ih nabave.

1.3 Zahtevi

ZAHTEVI

Zahtevi su skoro isti kao i za igru, i to:

Zahtevano: 020 ili bolji, 16MB ili više RAM-a, AGA ili grafička karta, miš. Preporučeno: 040 ili bolji, 16 MB ili više RAM-a, AGA ili grafička karta, miš.

1.4 Početak

POČETAK

Payback Map Editor Vam omogućava da napravite nove gradove za Payback. Za sada, te gradove možete koristiti samo u modu za više igara i rampage mod. Ako bude dovoljno zahteva za dodavanje misija za jednog igara, mogao bih da dodam podršku i za to - ipak, imajte na umu da će pravljenje misija za jednog igara biti dosta komplikovanije nego pravljenje mapa za više igara. Molim Vas, pišite mi elektronskom poštom na james.daniels@apex-designs.net ako ste još zainteresovani.

Sve napravljene mape će se čuvati u "UserMaps" direktorijumu Vaše Payback instalacije. Ne bi trebalo da ih kopirate u "Maps" direktorijum - on sadrži mape koje se koriste u modu za jednog igrača i ne treba da se menjaju.

Svaki grad u Payback-u se sastoji od mreže od 128x128 kvadrata. Svaki kvadrat ima tri kocke na sebi. Svaka kocka ima razna svojstva kao što su njena visina (što, u stvari, znači da je u pitanju kvadar:)), zakaočenost (što dalje znači da nije u pitanju čak ni kvadar :)) i nevidljivost. Kako se na svakom kvadratu nalaze po tri kocke, promena visine donje kocke će uticati na poziciju svih kocaka koje se nalaze na njoj.

Što se tiče same igre, svaka kocka ima pet strana (pošto donja strana nikad nije vidljiva) - nazvane Vrh, Sever, Istok, Jug i Zapad. Svaka strana može biti onesposobljena, alfakanalizovana, dâenlokovana ili teksturisana.

Map Editor je prilično primitivan i uvek obrađuje istu mapu, pod imenom 'UserMaps/Test.#?', gde '#?' može biti 'map', 'mini', 'route' or 'thumb'. Kada jednom završite obrađivanje mape, trebalo bi da preimenujete 'Test.#?' fajlove u 'UserMaps' direktorijumu u nešto prikladnije. Obratno, ako želite da obrađujete postojeću mapu, trebalo bi da je prvo preimenujete u 'Test.#?'.

Map Editor će koristiti mod ekrana i jezik koji ste odabrali za igru. Iz ovog razloga, trebalo bi da prvo startujete igru, u protivnom može da se desi da Map Editor ne radi kako treba.

Sada bi trebalo da pročitate **Kontrolu Editor-a**.

1.5 Kontrola Editor-a

KONTROLA EDITOR - A

Napomena: Trebalo bi da pročitate **Početak** pre ovoga.

OPŠTA KONTROLA(Utiče na celu mapu.)

Pomeranje miša (bez dugmadi miša) - Pomeranje pogleda/kursora. (Kursor je uvek u centru ekrana sem ako nije selektovan region.) Pomeranje miša + DDM - Zumiranje (miš gore/dole) Pomeranje miša + LDM - Obeležavanje regiona. Ako se LDM drži pritisnuto dok se pritiskaju tasteri Q i A, mogu se videti napakovane kocke. Ponovan klik LDM-a deselektuje obeleženi region i oslobađa kursor. L - Učitavanje 'test.#?' mape. V - Snimanje 'test.#?' mape. Imajte na umu da program ne pita za potvrdu pre presnimavanja već postojećeg fajla, pa budite oprezni. N - Aktiviranje aktivne mape. Program ne pita za potvrdu. Esc - Izlaz iz programa. Program ne pita za potvrdu. Z - Smena dan/noć. Sve teksture su zatamnjene kada je odabrana noć. Može da bude potrebno malo vremena dok se ne učitaju nove verzije teksture. X - Promena vremenskih uslova (normalni, sneg, kiša). Ignorirano u modu za višeg igrača. Samo će se kiša pojaviti na prvom nivou u modu za jednog igrača. Q - Pomeranje kursora gore (prema kameri). A - Pomeranje kursora dole (od kamere). C - Kopiranje odabranog regiona u beležnicu. P - Lepljenje iz beležnice. R - Uključivanje/isključivanje rutiranja. Informacije o rutiranju koriste policijska kola kad Vas jure po mapi - bez toga će voziti neuređeno. Trebalo bi da se izgled mreže puteva preslika kao u ogledalu. Ne koristi se u modu za višeg igrača. Kontrola u okviru aktivnog moda rutiranja je sledeća: Return - Biranje najbližeg izvora. n - Dodavanje novog izvora i njegov odabir. l - Dodavanje linka od odabranog izvora do trenutno najbližeg izvora. d - Brisanje odabranog izvora. 1/2/3/4 - Brisanje određenog linka.

KONTROLA KOCKE(Utiče samo na trenutno odabrane kocke.)

Return - Promena zakaočenosti aktivne kocke. Može biti: "Isklj." (kocka je nevidljiva), "Ravna" (normalna kocka), "Vert." (vrh kocke je vertikalno zakaočen), "Horiz." (vrh kocke je horizontalno zakaočen), "RVert." (vrh kocke je vertikalno zakaočen (obrnuto)), "RHoriz." (vrh kocke je horizontalno zakaočen (obrnuto)). W - Povećavanje 'height1' vrednosti aktivne kocke. Ako je zakaočenost kocke "Isklj." ili "Ravna", ovo određuje visinu kocke. Ako ima neku drugu vrednost, onda ovo određuje visinu jednog kraja kocke. S - Smanjivanje 'height1' vrednosti aktivne kocke. Ako je zakaočenost kocke "Isklj." ili "Ravna", ovo određuje visinu kocke. Ako ima neku drugu vrednost, onda ovo određuje visinu jednog kraja kocke. E - Povećavanje 'height2' vrednosti aktivne kocke. Ako je zakaočenost kocke "Isklj." ili "Ravna", ovo se ignoriše. Ako ima neku drugu vrednost, onda ovo određuje visinu jednog kraja kocke. D - Smanjivanje 'height2' vrednosti aktivne kocke. Ako je zakaočenost kocke "Isklj." ili "Ravna", ovo se ignoriše. Ako ima neku drugu vrednost, onda ovo određuje visinu jednog kraja kocke. F1 - Određivanje da li će pešaci hodati preko ovog kvadrata. F2/F3/F4/F5 - Određivanje da li će biti saobraćaja na sever/istok/jug/zapad. Pazite da saobraćaj teče levom stranom jer će u suprotnom vrata na vozilima biti na pogrešnoj strani. F6 - Određivanje da li će biti saobraćaja u tom pravcu. F7 - Podešavanje 'specijalnog parametra' za kvadrat. Menja sadržaj sanduka, reda semafora (postarajte se da podesite ovaj parametar na kvadratima puta koje želite da kontrolišete odgovarajućim semaforom), startnih pozicija (postarajte se da postoje bar četiri startne pozicije, radiće ispravno samo ako je pešacima dozvoljen prelaz preko tog kvadrata (to se određuje pomoću tastera F1)) i reference za telefonske brojeve (nije važno za mod za višeg igrača). F8 - Promena pejzažnog objekta na odabranom kvadratu

(npr. drvo, telefon, sanduk...). Pešački prelaz se pojavljuje dva puta - koristite prvu varijantu. F9/F10 - Rotiranje pejzaža u istom/suprotnom smeru kazaljke na časovniku. B - Određivanje da li policija može da postavi blokadu na tom kvadratu (ne koristi se u modu za više igrača).

KONTROLA STRANE(Utiče samo na trenutno odabrane strane.)

1/2/3/4/5 - Odabir strane Vrh/Sever/Istok/Jug/Zapad. T - Odabir teksture aktivne strane. Ovo će Vam prikazati umanjene slike svih dostupnih tekstura. Koristite miša da biste se kretali po svim slikama i pritisnite LDM za odabir nove teksture. Pritisnite DDM za prekid. Y - Promena tipa strane. Može biti: "Isklj." (onesposobljena strana), "Tekstura" (strana je osposobljena), "Däenlok" (strana je osposobljena, boja 0 se tretira kao providna), "Alfa" (strana je osposobljena, cela tekstura ima providnost 50%, odnosi se samo na stranu Vrh), "Odsjaj" (strana je osposobljena, tekstura se koristi kao difuziona mapa, biće pomeren ako je tekstura '#Water.chunky'). F - Izvrtanje teksture levo-desno. Teksture strane Vrh bi trebalo uvek da budu izvrnute (i jesu tako predefinisane) jer bi se, u suprotnom, tekstura iscrtala malice nepravilno.

1.6 Korišćenje Vaših mapa u igri

KORIŠĆENJE VAŠIH MAPA U IGRI

Na početku učitavanja, igra automatski proverava da li "UserMaps" direktorijum sadrži ".map" fajlove. Svi pronađeni fajlovi se mogu odabrati na ekranu "podešavanja za više igrača". Jedini izuzetak je "test.map" koji se automatski isfiltrira. Prema tome, procedura za testiranje Vaše mape u igri je sledeća:

1) Snimite Vašu novu mapu u Map Editor-u (pritisnite "v"). Ovo će automatski zapisati "test.map", "test.mini", "test.thumb" fajlove i "test.route" (ako je potrebno).

2) Izađite iz Map Editor-a (pritisnite Escape).

3) Koristite shell ili fajl menadžer da napravite kopiju "test.#" fajlova pod novim imenom. Ako koristite shell za ovo, trebalo bi da ukucate sledeće: cd [Payback instalacioni direktorijum - npr. "dh0:Igre/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) Pokrenite Payback kao i obično. Počnite novu igru (ili učitajte postojeću) i startujte meč za više igrača ili rampage igru. Sada bi trebalo da možete da odaberete Vaš novi nivo, koji će se zvati "Moja mapa". Ako želite da ga nazovete drugačije, trebalo bi da preimenujete fajl.

Zabavite se! I ne zaboravite da pošaljete Vaše mape na payback.maps@apex-designs.net kako bismo mogli da ih postavimo na naš sajt i pružimo ih na uvid celom svetu!