

MapEditor-Español

James Daniels Rey

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MapEditor-Español	1
1.1	Contenido	1
1.2	Información de Copyright	1
1.3	Requerimientos	1
1.4	Inicio Rápido	1
1.5	Controles del Editor	2
1.6	Cómo usar su Mapa en el Juego	3

Chapter 1

MapEditor-Español

1.1 Contenido

EDITORDEMAPASDEPAYBACK - INSTRUCCIONES (c) Apex Designs 2001

Este fichero contiene instrucciones sobre cómo usar el Editor de Mapas para crear sus propios niveles multijugador para Payback. Pulse en uno de los enlaces de la lista inferior.

:: Información de Copyright :: Requerimientos :: Inicio rápido :: Controles del Editor :: Cómo usar su mapa en el juego

1.2 Información de Copyright

INFORMACIÓN DE COPYRIGHT

El Editor de Mapas, Payback, esta documentación y todo lo demás que venía en o con el CD de Payback es material sujeto a derechos de Copyright. No los distribuya - la piratería imposibilita el desarrollo de nuevo software.

Los mapas originales producidos con este editor son de libre distribución. Si crea Ud. un mapa que está basado en un fichero ya existente, debería pedir permiso al autor original antes de distribuirlo. No se le permite lucrarse con la venta de mapas creados con este editor. Por favor, envíe los mapas que realice a payback.maps@apex-designs.net de forma que podamos publicarlos en nuestro sitio web y otras personas puedan descargarlos.

1.3 Requerimientos

REQUERIMIENTOS

Los requerimientos son casi los mismos que los del juego. Para ser más exactos:

Imprescindible: 020 o superior, 16MB o más de RAM, ratón, AGA o tarjeta gráfica. Recomendable: 040 o superior, 16 MB o más de RAM, ratón, AGA o tarjeta gráfica.

1.4 Inicio Rápido

INICIO RÁPIDO

El Editor de Mapas de Payback le permite diseñar nuevas ciudades para Payback. De momento, sólo puede usar estas ciudades en modo multijugador y en modo arcade. Si hay demanda suficiente para añadir misiones de un sólo jugador, quizás añada soporte para ello, pero tenga en cuenta que diseñar misiones para un sólo jugador será mucho más complicado que hacer mapas multijugador. Por favor, póngase en contacto conmigo en james.daniels@apex-designs.net si todavía le interesa.

Todos los mapas personales deberían guardarse en el directorio 'UserMaps' en el lugar donde tiene instalado Payback. No debería copiarlos al directorio 'Maps', ya que este directorio contiene los mapas empleados solamente en las partidas de un sólo jugador y éstos no deberían ser alterados.

Cada ciudad en Payback consiste en una rejilla de 128x128 cuadrados. Cada cuadrado tiene 3 cubos puestos encima. Cada cubo cuenta con varias propiedades, tales como altura (lo que significa que técnicamente es un cuboide :), inclinación (lo que significa que técnicamente no es un cuboide :), y el hecho de que pueda o no verse. Puesto que siempre hay tres cubos sobre cada cuadrado, cambiar la altura del cubo inferior afectará a la posición de los demás cubos que se encuentran sobre él.

Por lo que respecta al juego, cada cubo tiene 5 lados (puesto que el lado inferior nunca se ve), denominados lado Alto, Norte, Este, Sur y Oeste. Cada lado tiene varias propiedades, tales como el hecho de que esté activado o desactivado, que utilice canal alfa, que use el efecto Genlock (color 0 transparente) o emplee texturas, y que esté o no vuelto del revés.

El Editor de Mapas es bastante primitivo y siempre editará el mismo mapa, concretamente 'UserMaps/Test.#?', donde '#?' puede ser 'map', 'mini', 'route' o 'thumb'. Una vez que haya terminado de editar un mapa, debería renombrar los ficheros 'Test.#?' del directorio 'UserMaps' y darles un nombre más apropiado. Por el contrario, si desea editar un mapa ya existente, deberá primero cambiar su nombre por 'Test.#?'.

El Editor de Mapas utilizará el tipo de pantalla e idioma que haya elegido para el juego. Por esta razón debería primero ejecutar el juego, pues de lo contrario el Editor de Mapas podría no funcionar correctamente.

Ahora debería leer el capítulo sobre los **Controles del Editor**.

1.5 Controles del Editor

CONTROLES DEL EDITOR

Nota: Debería leer primero **Inicio Rápido** antes de leer este capítulo.

CONTROLES GENERALES(Estos controles afectan al mapa al completo.)

Movimiento del ratón (sin los botones del ratón) - Mover vista/cursor. (El cursor está siempre en el centro de la pantalla, a menos que se haya elegido una zona.) Movimiento del ratón + botón derecho - Ampliar/disminuir zoom (ratón adelante/atrás) Movimiento del ratón + botón izquierdo - Elegir zona. Mantener pulsado el botón izquierdo del ratón mientras pulsa Q o A le permite elegir entre los cubos. Pulsar otra vez el botón izquierdo liberará la zona marcada, así como el propio cursor. L - Cargar el mapa 'test.#?'. V - Guardar el mapa 'test.#?'. Tenga en cuenta que el programa no pide confirmación antes de sobrescribir un fichero ya existente, así que tenga cuidado de no sobrescribir un mapa que quiera conservar. N - Borrar el mapa actual. Tenga en cuenta que el programa no pide confirmación. Esc - Salir del programa. Recuerde que el programa no pide confirmación. Z - Activar/desactivar el ambiente nocturno. Todas las texturas se oscurecen cuando se activa el ambiente nocturno. Tenga en cuenta que puede llevar algún tiempo cargar las nuevas versiones de las texturas. X - Cambiar las condiciones meteorológicas (normal, nieve, lluvia). Se ignora en el modo multijugador y no se muestra en el Editor de Mapas. La lluvia sólo aparecerá en el primer nivel del juego para un sólo jugador. Q - Mover el cursor hacia arriba (hacia la cámara). A - Mover el cursor hacia abajo (lejos de la cámara). C - Copiar la zona elegida al portapapeles. P - Pegar el contenido del portapapeles. R - Activar/desactivar el rutado. La información de rutado es utilizada por los coches de la policía - sin ella, conducirán de forma errática. Debería corresponderse con la red de carreteras. No se utiliza en el modo multijugador. En el modo rutado los controles son:

Intro - Elegir el nodo más cercano. n - Añadir un nuevo nodo y elegirlo. l - Añadir un nuevo enlace del nodo elegido al nodo más cercano en ese momento. d - Borrar el nodo elegido. 1/2/3/4 - borrar el enlace indicado.

CONTROLES DEL CUBO(Estos controles sólo afectan al cubo o cubos elegidos en un momento dado.)

Intro - Cambia la inclinación del cubo seleccionado. Puede ser: "Desactivado" (el cubo es invisible), "Plano" (cubo normal), "Vert" (la parte alta del cubo se inclina en sentido vertical), "Horiz" (la parte alta del cubo se inclina en sentido horizontal), "IVert" (la parte alta del cubo se inclina en sentido vertical (al revés)), o bien "IHoriz" (la parte alta del cubo se inclina en sentido horizontal (al revés)). W - Aumenta el valor 'altura1' del cubo seleccionado. Si no se usa inclinación alguna o si el cubo es plano, este valor determina la altura del cubo. Si la inclinación es otra, entonces determina la altura de un extremo del cubo. S - Disminuye el valor 'altura1' del cubo seleccionado. Si no se usa inclinación alguna o si el cubo es plano, este valor determina la altura del cubo. Si la inclinación es otra, entonces determina la altura de un extremo del cubo. E - Aumenta el valor 'altura2' del cubo seleccionado. Si no se usa inclinación alguna o si el cubo es plano, este valor se ignora. Si la inclinación es otra, entonces determina la altura de un extremo del cubo. D - Disminuye el valor 'altura2' del cubo seleccionado. Si no se usa inclinación alguna o si el cubo es plano, este valor se ignora. Si la inclinación es otra, entonces determina la altura de un extremo del

cubo. F1 - Determina si habrá peatones que pasen por este cuadrado. F2/F3/F4/F5 - Determina la dirección norte/este/sur/oeste hacia la que transcurrirá el tráfico por este punto. Asegúrese de hacer que el tráfico transcurra por el carril izquierdo, pues de lo contrario las puertas del coche estarán en el lado equivocado. F6 - Hace que el tráfico siga derecho por este punto. F7 - Define un 'parámetro especial' para el cuadrado. Cambia el contenido de las cajas, la secuencia de las luces del tráfico (asegúrese de activar este parámetro también en los cruces de carretera que desee que estén controlados por el semáforo correspondiente), los puntos de inicio (asegúrese de incluir al menos 4 puntos de inicio -- esto sólo funcionará correctamente si se permite a los peatones pasar por este cuadrado (actívelo o desactívelo con F1)) y los números de teléfono de referencia (irrelevantes en modo multijugador). F8 - Modifica el 'mobiliario urbano' presente en el cuadrado seleccionado (por ejemplo, árboles, teléfonos, cajas, etc.). El indicador del paso de peatones aparece dos veces -- asegúrese de usar la primera variante, ya que la otra no parpadeará. F9/F10 - Girar el escenario en el sentido de las agujas del reloj, y al revés. B - Define si la policía podrá o no colocar aquí una barricada (no se usa en modo multijugador).

CONTROLES DE LADO(Estos controles sólo afectan al lado o lados elegidos en ese momento.)

1/2/3/4/5 - Elige el lado alto/norte/este/sur/oeste del cubo seleccionado. T - Elige la textura de este lado. Esto hace aparecer una serie de diapositivas mostrando todas las texturas disponibles. Utilice el ratón para moverse por las imágenes, y el botón izquierdo para elegir una nueva textura. Pulse el botón derecho para cancelar. Y - Cambia el tipo de lado, que puede ser: "Desactivado" (el lado está desactivado), "Normal" (el lado está activado), "Genlock" (el lado está activado, el color 0 se considerará transparente), "Alfa" (el lado está activado, y toda la textura se fija en un 50% de transparencia -- sólo funciona en el lado "alto") o "Reflectante" (el lado está activado, la textura se emplea como un mapa de difusión, y cambiará si la textura se llama '#Water.chunky'). F - Volver la textura. La textura 'alta' debería estar siempre vuelta (y lo están por omisión), pues en caso contrario la textura no se dibujará del todo bien.

1.6 Cómo usar su Mapa en el Juego

CÓMO USAR SU MAPA EN EL JUEGO

Al ser ejecutado, el juego examina automáticamente el directorio 'UserMaps' en busca de ficheros '.map'. Cualquier fichero encontrado que responda a este patrón será automáticamente seleccionable desde la pantalla 'Ajustes Multijugador'. La única excepción a esto es el fichero 'test.map', que automáticamente se descarta de la lista. Así pues, el procedimiento para probar su mapa en el juego es el siguiente:

1) Guarde su nuevo mapa en el Editor de Mapas (pulse 'v'). Esto escribirá automáticamente 'test.map', 'test.mini', 'test.thumb' y 'test.route' (en caso de que corresponda).

2) Salga del Editor de Mapas (pulse Escape).

3) Use el CLI o un gestor de ficheros para hacer una copia de 'test.#?' con un nombre diferente. En caso de hacer esto desde una ventana CLI, los pasos serían los siguientes:

```
cd [Directorio donde se instaló Payback -- por ej. "dh0:Juegos/Payback"]
copy UserMaps/test.map "UserMaps/Mi Mapa.map"
copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Mi Mapa.mini"
copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Mi Mapa.thumb"
copy UserMaps/test.route "UserMaps/Mi Mapa.route"
```

4) Ejecute Payback de la forma acostumbrada. Empiece una nueva partida (o cargue una guardada previamente) e inicie un juego multijugador o arcade. Ahora debería poder elegir su nuevo nivel, que se llamará 'Mi Mapa'. Si desea llamarlo de otra forma, deberá renombrar los ficheros de acuerdo al nombre que desee emplear.

¡Diviértase! ¡Y no olvide enviar sus mapas a payback.maps@apex-designs.net para que podamos ponerlos en nuestro sitio web y que el resto del mundo los vea!