

MapEditor-English

James Daniels

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MapEditor-English		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	James Daniels	January 13, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MapEditor-English	1
1.1	Contents	1
1.2	copyright information	1
1.3	requirements	1
1.4	getting started	1
1.5	editor controls	2
1.6	using your map in the game	3

Chapter 1

MapEditor-English

1.1 Contents

PAYBACK EDITOR MAP INSTRUKCE (c) Apex Designs 2001

Tento soubor obsahuje návod jak používat Editor Map pro vytvoření vlastních úrovní ke hře Payback pro multiplayer. Klikni na kapitolu ze seznamu.

:: Informace o aut.právech :: Požadavky :: Při startu :: Editor ovládání :: Použití mapy ve hře

1.2 copyright information

INFORMACE O AUT. PRÁVECH

Editor map, Payback, tato dokumentace a všechno jiné co je s tím dodáváno nebo s CD Payback je chráněno autorským právem. Nedistribujte to - piráti zabíjejí vývoj nových programů.

Originální mapy vytvořené tímto editorem jsou volně šířitelné. Pokud vytvoříte mapu která se zakládá na existujícím souboru pak byste měli požádat o povolení autora originálu o distribuci. Nesmíte mít výtěžek z prodeje map vytvořených tímto editorem. Prosím zasílejte mapy které vytvoříte na adresu payback.maps@apex-designs.net. Ty pak budou na naší internetové stránce pro ostatní ke stažení.

1.3 requirements

POŽADAVKY

Požadavky jsou skoro stejné jak pro hru a to:

Požadováno: 020 nebo lepší, 16Mb nebo více paměti RAM, AGA nebo grafická karta. Doporučeno: 040 nebo lepší, 16 Mb nebo více paměti RAM, AGA nebo grafická karta.

1.4 getting started

PŘI STARTU

Payback Editor Map umožňuje vytvořit nová města pro Payback. V současné době můžete použít tyto města pouze pro multiplayer mód a pro "rampage" mód. Když bude dostatek úadosti pro přidání k misím pro singleplayer, mohu přidat podporu pro to - ačkoliv mám na paměti, že vytvoření misí k singleplayer bude více komplikované než k vytvoření mapy k multiplayer. Prosím, napište mi email na james.daniels@apex-designs.net pokud jste tím zainteresován.

Všechny vlastní mapy měly by být v adresáři 'UserMaps'. Nekopírujte je do adresáře 'Maps' - ten obsahuje mapy používané pro hru singleplayer a nemohou být změněny.

Každé město v Payback se skládá z měřítka 128x128 čtverců. Každý čtverec má 3 krychle naskládané na sebe. Každá krychle má různé vlastnosti, jako svoji výšku (to znamená, že technicky je to - krychloid :), které jsou sklopené (to znamená, že technicky to ani krychloid není :) a které jsou nebo nejsou viditelné. Jelikož zde jsou tři krychle na každém čtverci, změnou výšky dolní krychle ovlivní pozici ostatních krychlí nad ní.

Co se týče hry, každá krychle má 5 ploch (dno plochy není viditelné) - pojmenovaných jako: horní, severní, východní, jižní a západní. Každá plocha má různé vlastnosti takové jak: zakázané, alfa-kanál, genlocked nebo texturová a zda je nebo není otočená.

Editor map je docela primitivní a bude vždy editovat stejnou mapu, a to 'UserMaps/Test.#?', kde '#?' může být 'map'(mapa), 'mini', 'route'(cesta) nebo 'thumb'. Jakmile jste ukončili editovat mapu, přejmenujte soubor 'Test.#?' v adresáři 'UserMaps' na něco vhodnějšího. Obráceně, když chcete editovat existující mapu, přejmenujte ji nejprve na 'Test.#?'.

Editor map bude používat zobrazovací mód a jazyk který jste si vybrali pro hlavní hru. Pro tento důvod, měli byste nejdříve spustit hru, jinak editor map nemusí pracovat korektně.

Nyní můžete číst [Editor ovládání](#).

1.5 editor controls

EDITOR OVLÁDÁNÍ

Poznámka: Čtete nejdříve [Při startu](#) před čtením tohoto.

HLAVNÍ OVLÁDÁNÍ(Toto ovládání má vliv na celou mapu.)

Pohyb myši (bez tlačítek) - Pohyb náhled/kurzor. (Kurzor je vždy uprostřed obrazovky ledaže je region zvolen). Pohyb myši + RMB(Pravé tlačítko) - Přiblížení v/pryč (myši nahoru/dolu) Pohyb myši + LMB(Levé tlačítko) - Volba regionu. Podržením levého tlačítka myši a stisknutím Q nebo A umožníte naskládat zvolené krychle. Znova nakliknutím levého tlačítka myši můžete zrušit zaznačený region a uvolnit kurzor. L - Načte mapu 'test.#?'. V - Uloží mapu 'test.#?'. Poznámka: program se neptá o potvrzení při přepsání existujícího souboru. Buďte proto opatrní a nepřepište si mapu, kterou si chcete ponechat. N - Vyčistit současnou mapu. Poznámka: program se neptá při přepsání. Esc - Ukončení programu. Poznámka: program se neptá při přepsání. Z - Noční čas zap/vyp. Všechny textury budou temnější když bude zapnutý noční čas. Poznámka: můžete to použít při načtení nové verze textury. X - Změna počasí (normální, sníh, déšť). Ignorováno v multiplayeru a nezobrazuje se v editoru map. Déšť se dostaví pouze v první úrovni v singleplayer hře. Q - Přesunout kurzor nahoru (ke kameře). A - Přesunout kurzor dolů (od kamery). C - Kopírovat zvolený region do schránky. P - Vložit ze schránky. R - Mód jízdní cesty zap/vyp. Informace o cestě je používána policejními vozidly při stíhání - bez toho jsou nevypočítatelní. Mělo by to zrcadlit vzhled sítě silnic. Nepoužitelné v módu multiplayer. Ovládání v módu jízdní cesty je: Return - Volba nejbližšího uzlu. n - Přidat nový uzel a zvolit ho. l - Přidat pojitku ze zvoleného uzlu k současně nejbližšímu uzlu. d - Smazat zvolený uzel. 1/2/3/4 - smazat určitě pojitku.

OVLÁDÁNÍ KRYCHLE(Toto ovládání má pouze vliv na současně zvolenou krychli(e).)

Return - Změnit současný sklon krychle. Může být: "Vyp" (krychle je neviditelná), "Plochá" (normální krychle), "Vert" (vrchol krychle je sklopen vertikálně), "Horiz" (vrchol krychle je sklopen horizontálně), "RVert" (vrchol krychle je sklopen vertikálně (obráceně)), "RHoriz" (vrchol krychle je sklopen horizontálně(obráceně)). W - Zvětšení současně krychle o hodnotu 'výška1'. Pokud sklon krychle je nastaven na "Vyp" nebo na "Plochá", toto určuje výšku krychle. Pokud je nastaveno něco jiného, pak to určuje výšku jednoho konce krychle. S - Změnění současně krychle o hodnotu 'výška1'. Pokud sklon krychle je nastaven na "Vyp" nebo na "Plochá", toto určuje výšku krychle. Pokud je nastaveno něco jiného, pak to určuje výšku jednoho konce krychle. E - Zvětšení současně krychle o hodnotu 'výška2'. Pokud sklon krychle je nastaven na "Vyp" nebo na "Plochá", toto určuje výšku krychle. Pokud je nastaveno něco jiného, pak to určuje výšku jednoho konce krychle. D - Změnění současně krychle o hodnotu 'výška2'. Pokud sklon krychle je nastaven na "Vyp" nebo na "Plochá", toto určuje výšku krychle. Pokud je nastaveno něco jiného, pak to určuje výšku jednoho konce krychle. F1 - Nastavení zda lenivý chodec bude chodit na tom čtverci. F2/F3/F4/F5 - Nastavení lenivého provozu pohybujícího se na sever/východ/jih/západ. Přesvědčete se, zda provoz jezdí v levo, protože dvě auta by byly na špatné straně. F6 - Nastavení přímého lenivého provozu. F7 - Nastavení 'speciálních parametrů' pro čtverec.. Změnit počet bas, sekvence světel provozu (nastavením tohoto parametru se ujistěte, zda se shoduje s nastavením světel provozu), počátečních bodů (ujistěte se, že obsahuje alespoň 4 počáteční body, bude to početně fungovat, když lenivým

chodcům bude umožněno chodit po tom čtverci (nastavení s F1)) a doporučené telefonní čísla (není důležité v multiplayer). F8 - Změnit scénérií objektu na zvoleném čtverci (např. stromy, telefony, basy, atd.). Chodci pěcházají dvakrát - přesvědčete se první variantou, protože ostatní nebude vidět. F9/F10 - Rotovat scénérii ve směru/proti směru hodinových ručiček. B - Nastavit zda mají být zde policejní blokády. (nepoužitelné v multiplayeru).

OVLÁDÁNÍ PLOCHY(Toto ovládání má pouze vliv na současně zvolenou plochu(y).)

1/2/3/4/5 - Zvolit současnou plochu krychle horní/severní/východní/jižní/západní. T - Zvolit současnou plochu textury. Toto přinese zvednutí 'thumbnails' všech dostupných textur. Použijte myš pro pohyb kolem všech obrázků a použijte levé tlačítko myši pro volbu nové textury. Stisknutím pravého tlačítka to zrušíte. Y - Změnit typ plochy, může být: "Vyp" (plocha je nedostupná), "Normální" (plocha je dostupná), "Genlocked" (plocha je dostupná, barva 0 bude zpracována jako transparentní), "Alpha" (plocha je dostupná, celá textura je nastavena na 50% transparentní, funguje to pouze pro 'horní' plochu), "Reflexní" (plocha je dostupná, textura je použita jako difuzní mapa, bude změněna, když textura se bude jmenovat '#Water.chunky'). F - Otočit texturu do leva/prava. 'Horní' textura měla by být vždy otočena (a být základní), protože jinak textura bude nepatrně nekorektně zkršená.

1.6 using your map in the game

POUŽITÍ MAPY VE HŘE

Při startu, hra automaticky kontroluje '.map' soubory v adresáři 'UserMaps'. Pokud soubory najde automaticky je zvolí z obrazovky 'Nastavení Multiplayer'. Výjimkou je pouze tento soubor 'test.map', který je automaticky odfiltrován. Postup pro testování vlastní mapy ve hře je následující:

- 1) Uložte svoji mapu v editoru map (stisknutím 'v'). To automaticky zapíše 'test.map', 'test.mini' a 'test.thumb' a 'test.route' (pokud odpovídá).
- 2) Ukončete editor map (stisknutím Escape).
- 3) Použijte shell nebo manažer souborů pro zkopírování 'test.#?' s novým jménem. Pokud používáte shell, potřebujete tyto parametry: `cd [Payback install dir - e.g. "dh0:Games/Payback"] copy UserMaps/test.map "UserMaps/Moje Mapa.map" copy UserMaps/test.mini "UserMaps/Moje Mapa.mini" copy UserMaps/test.thumb "UserMaps/Moje Mapa.thumb" copy UserMaps/test.route "UserMaps/Moje Mapa.route"`
- 4) Spusíte normálně Payback. Začněte novou hru (nebo načtěte existující hru) a spusíte multiplayer zápas nebo "rampage" hru. Můžete nyní zvolit svoji novou úroveň, která bude pojmenována 'Moje Mapa'. Pokud chcete vyvolat něco jiného, měli byste soubory přejmenovat na jméno jaké chcete.

Ujistěte si to! A nezapomeňte poslat svoje mapy na adresu payback.maps@apex-designs.net, aby mohly být uveřejněny na internetové stránce pro ostatní!